SEKRETY STRANGER THINGS / TERMINATOR

PSX EXTREME

GRY I KULTURA

#340



TOP 100 GIER 2025

01/2026

29,99 zł
(w tym 8% VAT)

ISSN 1429-172X

ANDROIDY SĄ TU I TERAZ SEKRETY SILENT HILL F **EA SPORTS BIG** PIKSELOWA WIEKUISTOŚĆ
FENOMEN FODDIAN GAMES GRA W WOJNĘ **KULISY CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII**

eprasa.pl efd9242e20



eprasa.pl efd9242e20



Nowy rok, stary PSX Extreme

Numer 340 magazynu, który rozpoczyna rok 2026, trafia właśnie w Wasze ręce. Miniony rok był dla branży gier pełen zaskoczeń, ale przede wszystkim fali restrukturyzacji i zamknięć. Zanim jednak spojrzymy na trudne doświadczenia minionych 12 miesięcy, najważniejsze momenty i trendy, zapraszamy Was do zanurzenia się w najlepsze gry ostatniego roku. Redaktorzy tradycyjnie wybrali swoje TOP 10, które stało się fundamentem pełnego TOP 100 najlepszych produkcji 2025 r. A to ranking, którego nie można przegapić.



Nowy rok zaczynamy też od spojrzenia w przyszłość. Androidy, niegdyś jedynie ciekawostki z filmów science fiction, pod koniec 2025 r. zaczęły funkcjonować w rzeczywistych zakładach i magazynach, wykonując pracę dotychczas zarezerwowaną dla ludzi. Co przyniesie w tej kwestii najbliższa przyszłość? Okazuje się, że nie lada rewolucję. W innym artykule, niejako dla kontrastu, stawiamy pytanie o granice życia i śmierci: co oznacza koniec, jeśli jeden zapis gry może go unieważnić? Od lat twórcy gier zamieniają śmierć w mechanikę, metaforę i akt głębokiej refleksji nad człowieczeństwem. Sprawdzamy, kto robi to najlepiej.

Nie brakuje również popkulturowych fenomenów – serial „Stranger Things" stał się hitem Netfliksa dzięki festiwalowi nawiązań i easter eggów, przyciągając uwagę zarówno fanów horroru, jak i miłośników kultury i gier lat 80. Z kolei dla miłośników nieznanych historii i gier akcji przygotowaliśmy materiał o interaktywnych wariacjach Terminatora, które pozwalają odkryć batalie niemożliwe do pokazania w kinie. I maczała w tym palce... „Bethesda". Niezwykle interesujący jest też program nagród dla pilotów dronów w Ukrainie. O cyfrowej armii w akcji, która działa niczym w rasowych strzelaninach FPP, piszemy z lekkim przerażeniem.

W magazynie na dobre zagościło też Final Fantasy VII, a konkretnie – Crisis Core. Masa ciekawostek zza kulis produkcji to jedno, bo w artykule próbujemy pokazać też, jak duża franczyza może ewoluować, łącząc innowacje z hołdem dla klasyki. Będzie też o EA Sports BIG, zapomnianej już marce, która na stałe wpisała się w historię szóstej generacji konsol i inspiruje swoją unikatową mieszanką arkadowej jazdy bez trzymanki. Czemu projekt upadł? I kto tak naprawdę stał za jego narodzinami?

Wraca też dział „O co chodzi jakby", w którym opowiadamy, jak Silent Hill f przenosi psychologiczne horrory Konami na kolejny poziom, oferując subtelny, zdefragmentowany scenariusz, który wymaga od gracza pełnej uwagi i refleksji. Jeśli nie zrozumieliście fabuły nowej odsłony serii – nie martwcie się, pomożemy to wyjaśnić. A i prawie bym zapomniał – wiecie, czym są „foddian games"? Istnieją gry, które grafiką, mechaniką i myślą projektową celowo traktują odbiorcę z liścia. I co najdziwniejsze – w tym tkwi ich siła. O nich też piszemy.

W numerze 340 nie zabraknie też ponad 20 recenzji świeżych produkcji – w sumie całkiem niezły wynik jak na początek stycznia. Witajcie w nowym roku, moi drodzy. Roku Grand Theft Auto VI. Przynajmniej do czasu kolejnego przesunięcia premiery :)



Roger Zaklikowski

Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 5 lutego

eprasa.pl efd9242e20

PSX EXTREME 340



20
PODSUMOWANIE 2025 ROKU

Temat Numeru

Podsumowujemy trudny rok 2025 dla branży gier, pełen zwolnień i restrukturyzacji. Sprawdzamy trendy i najważniejsze wydarzenia oraz serwujemy redakcyjny ranking TOP 100 najlepszych gier 2025 roku.



68
POPKULTUROWY WEHIKUŁ CZASU

Hardkor

Albo kiedy klasyczne gry spotykają popkulturę, kasety VHS i Demogorgona. Zapraszamy na podróż po świecie Stranger Things.



72
O CZYM ŚNIĄ ANDROIDY

Hardkor

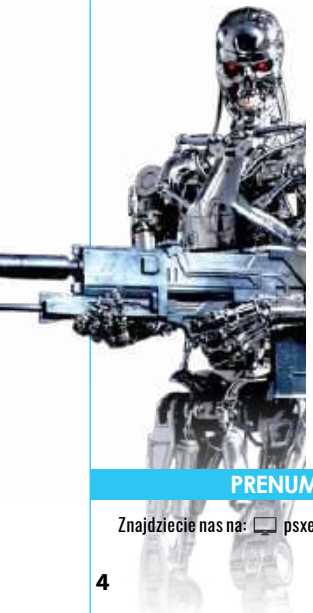
Androidy w 2025 roku potrafią już odwzorować naturalne ruchy ludzkiego ciała. A to dopiero początek nadchodzącej rewolucji.



78
GRA W WOJNĘ

Hardkor

Co się stanie, gdy w realnej wojnie wprowadzony zostanie system punktowy i nagród dla operatorów dronów rodem z FPS-ów? To się dzieje tu i teraz.



53/86
TERMINATOR (NIE)KANONICZNY

Recenzja/Retro

Recenzji Terminator 2D: No Fate towarzyszy tekst o growych adaptacjach tej kultowej marki. Tych, które nie bazowały na filmach, ale próbowały poszerzyć horyzonty uniwersum.



90
ZANIM CLOUD CHWYCIŁ BUSTER SWORD

Retro

O tym, jak Square Enix, mimo ryzyka i ograniczeń PSP, stworzyło Crisis Core – emocjonalny prequel FFVII.



TEMATY NUMERU

2025 – redakcyjne podsumowanie roku 20
TOP 100 najlepszych gier 2025 28
2025 w kalejdoskopie – wydarzenia i trendy 38

HARDKOR

Pikselowa wiekuistość 64
„Stranger Things" – więcej niż nostalgia 68
Androidy 72
O co chodzi jakby... – Silent Hill f 76
Gra w wojnę 78
Foddian games – poetyka siermięgi 80

RETRO

Retrocenzja – Disney's Hercules Action Game 62
Terminator – (nie)filmowe batalie 86
Crisis Core: Final Fantasy VII 90
EA Sports BIG 94

FELIETONY

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

STAŁE RUBRYKI

Prenumerata 05
Co nowego 06
Ohayo Nippon 10
Dobre, bo polskie 11
Hyde Park 42
Headshot 43
Myszaq lubi 98
Region Filmowy 100
Comix Zone 101
Bardzo Ambitny Kącik Anime 102
Graczpospolita 108
Głos Ludu 110
Patronite 111
Listy 112

GRY

CO NOWEGO

Pokémon Pokopia 16
Super Meat Boy 3D 14
The Sinking City 2 15

PLAYTEST

Marvel Tokon: Fighting Souls 18

RECENZJE

A.I.L.A 58
Asterix & Obelix Mission Babylon 58
Blood: Refreshed Supply 52
Bubble Bobble Sugar Dungeons 46
Destiny 2: Renegaci 49
Elden Ring Nightreign: The Forsaken Hollows 50
Forestrike 52
Inazuma Eleven: Victory Road 44
Let It Die: Inferno 56
Marvel Cosmic Invasion 48
Microsoft Flight Simulator 2024 57
Mount & Blade II: Bannerlord – War Sails 51
Octopath Traveler 0 54
Routine 60
Samurai Academy: Paws of Fury 46
She's Leaving 60
Skate Story 47
Terminator 2D: No Fate 53
The Berlin Apartment 50
The Last Case of John Morley 61
Thief VR: Legacy of Shadow 56
Total Chaos 59

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

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

eprasa.pl efd9242e20

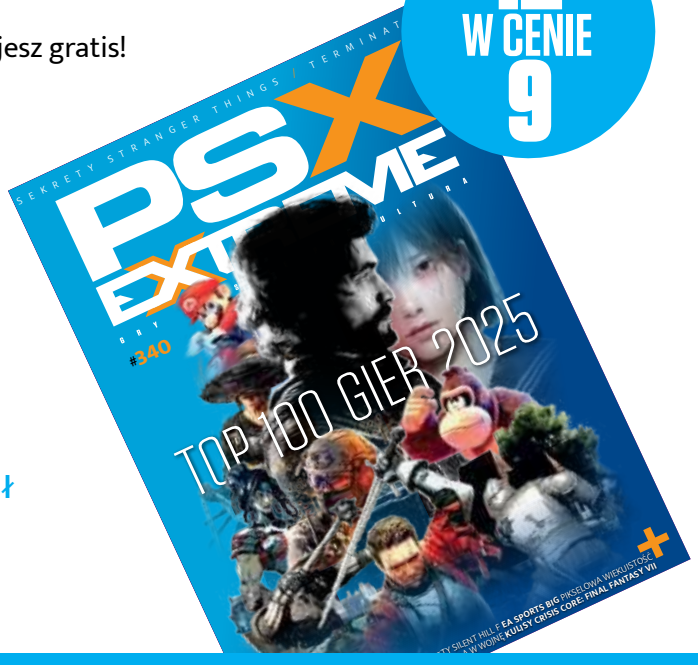
PRENUMERATA

Zapraszamy na psxextreme.pl!

Na naszej stronie szybko i wygodnie zamówisz prenumeratę i numery archiwalne.

Zamawiając papierową prenumeratę, e-wydanie otrzymujesz gratis!
Zdecyduj, jaką prenumeratę wolisz: 6- czy 12-miesięczną,
dostawę pocztą czy InPostem, a może interesuje
Ciebie tylko prenumerata elektroniczna?
Ty decydujesz!

12 W CENIE 9



PRENUMERATA ROCZNA:

krajowa 219 zł
krajowa (pakowanie premium) 249 zł
krajowa (dostawa InPost) 319 zł
zagraniczna 379 zł
zagraniczna (pakowanie premium) 409 zł
cyfrowa 169 zł

MAIL: sklep@psxextreme.pl



NA PATRONITE.PL

Jesteś naszym Czytelnikiem i chciałbyś nas dodatkowo wesprzeć? Skorzystaj z platformy Patronite!
Wybierz próg wsparcia, który najbardziej Ci odpowiada, i zgarnij jego zawartość.

13 zł / 29 zł / 50 zł / 100 zł / 200 zł / 300 zł

Co czeka na naszych Patronów? W zależności od wybranego progu:

- Twoje imię i nazwisko pojawi się na liście naszych przyjaciół w magazynie i na stronie psxextreme.pl
- Otrzymasz przecieki (Extreme Leaks) o kolejnych numerach: projekty okładek, zakulisowe rozmowy, ciekawostki
- Dzięki współpracy z firmą Good Loot co miesiąc rozdajemy 5 zestawów gadżetów (Extreme Box)
- Dostajesz dostęp do e-wydania aktualnego numeru
- Jeżeli korzystasz z forum psxextreme.info, czeka na Ciebie specjalna ranga
- Wyślemy Ci drukowany numer czasopisma z 8-stronicowym dodatkiem Extreme Plus
- Zgarniesz e-wydanie zerowego numeru PSX Extreme
- Raz na kwartał otrzymasz wydanie specjalne PSX Extreme
- Przy cyklicznym wsparciu możesz zgarnąć nawet dwa dodatkowe numery PSX Extreme
- Doładowania o wartości 100 zł do PS Store/MS Store



W grudniu w Extreme Box do zgarnięcia były puzzle, skarpetki, koszulka, figurka i brelok.



To wszystko wina Francuzów?

Tegoroczne The Game Awards miało jednego, absolutnego bohatera. Clair Obscur: Expedition 33 nie tylko wygrało najważniejszą statuetkę, ale wręcz zdominowało całą imprezę, zgarniając aż dziewięć nagród. Debiutanckie dzieło Sandfall Interactive okazało się sensacją wieczoru, wygrywając dziewięć z 11 nominacji, w tym za najlepsze RPG, reżyserię i ścieżkę dźwiękową. To jednak nie koniec nietypowych sytuacji, ponieważ była to jedyna gra, która zdobyła więcej niż jedną nagrodę – reszta tytułów musiała zadowolić się pojedynczymi wyróżnieniami, jak Hades 2 (gra akcji), Hollow Knight: Silksong (przygodowa gra akcji) czy Donkey Kong Bananza (gra rodzinna). Nie brakuje jednak mocnej krytyki, ponieważ takie tytuły jak Kingdom Come: Deliverance II czy też Death Stranding 2: On the Beach nie otrzymały nawet jednego wyróżnienia. Jeśli chodzi o zapowiedzi, było solidnie, ale bez efektu „wow”... Trudno mówić o niespodziankach, skoro niemal wszystko wyciekło przed galą – od dwóch nowych przygód Lary Croft, przez Control 2, po nawet drugiego bohatera nowego Residenta. Jednym z bardziej intrygujących momentów był finał tajemnicy wokół zagadkowej statuy, która ostatecznie zaprowadziła nas do widowiskowej zapowiedzi nowego Divinity... ale w zasadzie nawet ta niespodzianka została ujawniona przed galą.

ROGER: Nagród i nominacji nie traktuję poważnie, bo często brakuje w tym spójności i sensu, ale przyznam, że w kwestii prezentacji nowych gier jest to w tej chwili najlepsza namiastka dawnego E3. Nawet pomimo wycieków.

Nowa przygoda Lary!

Tomb Raider: Catalyst to oficjalnie „największa przygoda Lary Croft w historii serii”, której premiera została zaplanowana na 2027 r. Akcja przeniesie graczy do północnych Indii, gdzie mityczny kataklizm uwalnia pradawne siły i zapomniane sekrety. Lara wyruszy na wyścig z czasem, a nawet będzie rywalizować z bezwzględnymi łowcami skarbów, balansując między rywalami i nieoczywistymi sojusznikami. Twórcy obiecują ogromny, wertykalny świat – gęste dżungle, monumentalne góry i ruiny pełne tajemnic połączone z płynną eksploracją, rozbudowanym sprzętem i dynamicznymi, platformowymi sekwencjami. To ma być nowa definicja Tomb Raidera.

PIECHOTA: Dobrze, że robi to Crystal Dynamics. Super, że to kolejne podejście „na świeżo”. Najwyższy czas na nową serię i nowe wzorce. Jestem szalenie podjarany!

Piękna Lara w starym stylu

Lara Croft wraca do korzeni i wyrusza w podróż przez kultowe lokacje – od dżungli Peru, przez ruiny Grecji i pustynie Egiptu, aż po tajemniczą śródziemnomorską wyspę spowitą mitami. Tomb Raider: Legacy of Atlantis to wyjątkowa odsłona przygotowana z myślą o 30-leciu serii – gra jest tworzona przez Crystal Dynamics i Flying Wild Hog. Twórcy stawiają na pełnoprawny remake produkcji z 1996 r. Klasyczne grobowce, akrobacje, zagadki i sekrety zyskają nową oprawę graficzną, współczesne mechaniki i świeże niespodzianki, mające na nowo rozbudzić ducha odkrywania u weteranów i nowych graczy. Premiera? Już w 2026 r.

PIECHOTA: O raju. Po pierwowzorze, jego remake'u, a potem jego remasterze przychodzi kolejny remake. I to znowu cieszy! Z miejsca jedna z najważniejszych premier przyszłego roku.

Mass Exodus



Exodus coraz wyraźniej wyrasta na pozycję obowiązkową dla fanów Mass Effect. Gra opowiada historię Juna Aslana – bohatera, który choć wychował się na marginesie galaktyki, nosi w sobie dziedzictwo legendarnej dynastii Travelerów. Ukryte geny dają mu moce, jakich nie posiada żaden inny człowiek. Gracze będą kształtować jego los poprzez moralne decyzje, konflikty interesów i wybory niosące konsekwencje na całe pokolenia. Rozgrywka pozwoli na wybór między skradaniem a bezpośrednią walką, rozwijanie zdolności, budowanie relacji z towarzyszami i odkrywanie rozległego uniwersum. Tajemniczą rolę w tej opowieści odgrywa C.C. Orlev, w którego wciela się Matthew McConaughey.

ZABŁOCKI: McConaughey na pokładzie bardzo mnie cieszy, ale mam obawy o balans rozgrywki. Żeby z tej przesadnej filmowości nie wyszła nam wydmuszka, gdzie gameplay jest tylko biednym dodatkiem do cutscenek.

Saros ma fabułę, ale potrzebuje czasu

Housemarque wróciło z nowymi konkretami o Saros. Gra opowie mroczną historię zaginionej kolonii na Carcosie, planecie pogrążonej w nieustannym zaćmieniu. Gracze wcielą się w Arjuna Devraja, który jest zdeterminowany, by odnaleźć kogoś, kto ma kluczowe znaczenie dla jego przeszłości – nawet za cenę własnego człowieczeństwa. Twórcy mocno stawiają na narrację i aktorskie występy: Arjuna gra Rahul Kohli, a w obsadzie pojawiają się m.in. Jane Perry, Ben Prendergast i David DeSantos. Nowością jest hub, gdzie poznamy postacie i ich historie poprzez rozmowy oraz hologramy. W rozgrywce powraca efektowne bullet ballet, wzbogacone o nową mechanikę parowania, pozwalającą odbijać pociski idealnie wymierzonym ruchem. Gra jednak potrzebuje czasu i zadebiutuje 30 kwietnia.

ZABŁOCKI: Wciskanie głębokiej fabuły do rozgrywki tego typu to ryzykowny eksperyment. Boję się, że przez te „kinowe ambicje” stracimy ten genialny, zręcznościowy flow.



Krótka seria

- 9 września zadebiutuje Phantom Blade Zero. Tytuł wciąż nie utracił ekskluzywnego smaku i trafi wyłącznie na PS5 i PC.
- Wiosną 2026 roku odbędzie się premiera South of Midnight na PS5 i Switchu 2. Microsoft wspiera konkurencyjne platformy.
- 24 kwietnia zadebiutuje Pragmata. Capcom mocno wspiera hybrydową konsolę i gra trafi także w tym dniu na Nintendo Switcha 2.
- 12 marca zagramy w John Carpenter's Toxic Commando. Gracze mogą liczyć na hordy wrogów, humor i kooperacyjną sieczkę ze znajomymi.
- 29 maja będzie świętem wszystkich nietoperzy. W tym dniu sprawdzimy LEGO Batman: Legacy of the Dark Knight.
- 30 kwietnia wyruszymy do walki. Od tego dnia na rynku pojawi się Invincible VS, czyli bijatyka w świecie uznanego i krwawego IP.

eprasa.pl efd9242e20



35

mln sztuk Cyberpunka 2077 kupili gracze od premiery. Gra sprzedaje się szybciej od Wiedźmina 3: Dziki Gon.



Jeszcze więcej chaosu

CONTROL Resonant to długo wyczekiwana kontynuacja nagradzanej gry Remedy Entertainment. Tym razem w centrum wydarzeń znajduje się Dylan Faden, który po latach uwięzienia przez Federalne Biuro Kontroli zostaje rzucony w sam środek paranaturalnego kryzysu. Akcja przenosi się do zniekształconego Manhattanu, gdzie kosmiczna siła nagina prawa fizyki, rozrywa rzeczywistość i zmienia miasto w surrealistyczny koszmar. Dylan musi opanować nowe moce, walczyć o własne człowieczeństwo i spróbować odnaleźć Jesse Faden. Remedy obiecuje większą skalę, swobodniejszą eksplorację, rozwinięty system akcji RPG i wybory wpływające na rozwój bohatera. W CONTROL Resonant można wejść bez znajomości pierwszej części, ale fani serii mają dostać jeszcze więcej tego, za co pokochali świat Control.

ZABŁOCKI: Surrealizm Remedy to unikat, ale Dylan jako główny bohater? Odważnie. Jeśli jednak system walki na zniszczonym Manhattanie utrzyma tempo i absurdalny klimat jedynki, wchodzę w to. Wygląda dużo ciekawiej.



Bond vs. Kravitz

IO Interactive ujawniło jednego z kluczowych antagonistów z 007 First Light. Do świata Bonda dołącza Bawma, znany jako Pirate King, w którego wciela się Lenny Kravitz – po raz pierwszy użyczając w grze zarówno głosu, jak i wizerunku. Bawma to charyzmatyczny, nieprzewidywalny lider potężnej siatki handlującej bronią na czarnym rynku. Według twórców jego obecność mocno wpłynie na drogę Jamesa Bonda w świecie szpiegów, a sam Kravitz podkreśla, że to postać groźna i walcząca o każdy skrawek władzy.

PIECHOTA: Kontrowersyjnie: mam wrażenie, że IO nie wie, jak ma promować tego Bonda, co z nim robić medialnie. W tym momencie rabini nie są zgodni, czy to będzie gra na kanwie Hitmana, czy nowe Uncharted. Lenny tu też nie pomaga.

100

mln dol. wygenerował Pikmin Bloom. Gra dostępna na smartfonach wciąż cieszy się wielkim zainteresowaniem.

Capcom nie zapomniał o niebieskim

Capcom oficjalnie wyciąga Mega Mana z lodówki. Mega Man: Dual Override zadebiutuje w 2027 r. i będzie pierwszą nową, główną odsłoną serii od czasu Mega Mana 11 z 2018 r. Krótki zwiastun potwierdził to, na co fani liczyli najbardziej – klasyczną rozgrywkę 2D z widokiem z boku, pełną skoków, strzelania i starć z robotami. Nie zabraknie też znajomych wrogów, a uwagę zwraca delikatnie przeprojektowany pancerz bohatera. Szczegóły pozostają tajemnicą, ale powrót kultowej formuły na 40-lecie marki brzmi jak idealny moment na wielki comeback niebieskiego bohatera.

GRUCHA: Brzmi dobrze, wygląda odpowiednio, wielu będzie zadowolonych, ale bardziej ucieszyłbym się na rozwój (Devil May Cry!) lub powrót (Dino Crisis!) innych IP od Capcomu.

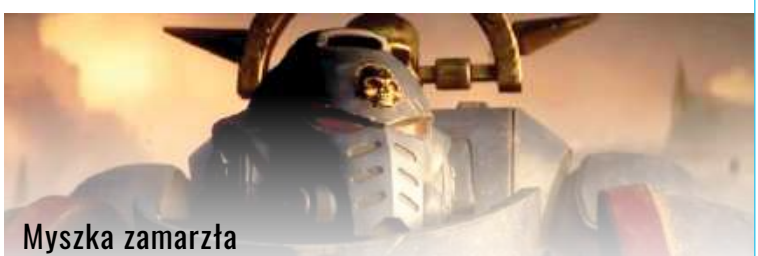


2

mln graczy kupiło dodatek do Elden Ring: Nightreign. Forsaken Hollow odniósł zaskakująco duży sukces.

500

tys. egzemplarzy Cronos: The New Dawn kupili gracze do końca listopada. Nowe IP zanotowało dobry start.



Myszka zamarzła

To historyczny moment dla fanów strategii. Total War: Warhammer 40,000 po raz pierwszy w historii serii trafi na konsole – PlayStation 5 i Xbox Series X|S, a także na PC. Creative Assembly przenosi swoje kultowe połączenie strategii turowej i widowiskowych bitew czasu rzeczywistego do brutalnego uniwersum. Gracze obejmą dowodzenie nad czterema ikonicznymi frakcjami: Space Marines, Orkami, Aeldariami oraz Astra Militarum, prowadząc wojny w galaktycznej skali. Będziemy zarządzać imperium, podbijać planety, bombardować z orbity i toczyć gigantyczne bitwy pełne czołgów, mechów i apokaliptycznych broni. Ogromny nacisk położono na personalizację armii, dowódców i stylu walki. Nie znamy jeszcze daty premiery, jednak pierwsze materiały potwierdzają epickie walki, w których będą brać udział gigantyczne armie.

ZABŁOCKI: Fantastyczna wiadomość, cieszy mnie, że tak wiele strategii przenoszonych jest na konsole. Mam jedynie nadzieję, że twórcy zadbają o intuicyjne sterowanie padem i nienaganną płynność podczas największych starć.

Premiery STYCZNIA

- 08 **I AM FUTURE** [PS5, XSX, SWITCH]
- 10 **CODE VIOLET** [PS5]
- 15 **ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS NINTENDO SWITCH 2 EDITION** [SWITCH 2]
- **CASSETTE BOY** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC]
- 16 **BROKENLORE: UNFOLLOW** [PS5, XSX, PC]
- 20 **MIO: MEMORIES IN ORBIT** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
- 22 **DYNASTY WARRIORS: ORIGINS** [SWITCH 2]
- **FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE** [XSX, SWITCH 2]
- **THE RUMBLE FISH 2 – NINTENDO SWITCH 2 EDITION** [SWITCH 2]
- **SEGA FOOTBALL CLUB CHAMPIONS 2026** [PS5, PS4, PC]
- 26 **HIGHGUARD** [PS5, XSX, PC]
- 28 **CORE KEEPER – NINTENDO SWITCH 2 EDITION** [SWITCH 2]
- **THE SEVEN DEADLY SINS: ORIGIN** [PS5, PC]
- **CAIRN** [PS5, PC]
- 29 **I HATE THIS PLACE** [PS5, XSX, SWITCH, PC]
- 30 **CODE VEIN II** [PS5, XSX, PC]

eprasa.pl efd9242e20



Czas wyruszyć w przestworza

Ace Combat 8 wraca z hukiem i zapowiada jedną z najbardziej widowiskowych odsłon serii. Twórcy z Project Aces stawiają na intensywne, zręcznościowe walki powietrzne, dynamiczne przestworza z wielowarstwowymi chmurami oraz kinową kampanię fabularną, która pokaże wojnę zarówno z perspektywy kokpitu, jak i pilota poza nim. Gracze poczują ciężar decyzji, presję dowodzenia i emocjonalne więzi w eskadrze, wykonując kolejne ryzykowne misje. Całość uzupełnią potężne maszyny, efektowne uzbrojenie i rozbudowana oprawa. Premiera odbędzie się w 2026 r.

ROGER: No w końcu Bandai Namco zlitowało się nad fanami. Multi mam głęboko w rufie, ale w towarzystwie dobrej historii z chęcią polatam, zwłaszcza że Microsoft Flight Simulator w tym aspekcie akurat niedomaga.

Mroczny świat D&D

Wizards of the Coast zapowiedziało Warlock: Dungeons & Dragons – grę akcji singleplayer TPP osadzoną w mrocznym świecie D&D. Gracze wcielą się w Kaatri, doświadczoną wojowniczkę, która zawiera niebezpieczny pakt, by władać pozaziemską magią. Produkcja stawia na otwarty świat dark fantasy, pełen niepokojących lokacji, sekretów i nieliniowej eksploracji. Walka łączy brutalne starcia wręcz z potężnymi zaklęciami, które służą nie tylko do eliminowania wrogów, ale też manipulowania otoczeniem i odkrywania nowych dróg. Premiera zaplanowana jest na 2027 r., a pokaz rozgrywki odbędzie się latem 2026 r.

GRUCHA: Mrocznych gier w świecie D&D nigdy za wiele? Warlock wygląda intrygująco, ale do premiery daleka droga, więc wszystko może się jeszcze wydarzyć.



Więcej, mocniej, Divinity

Larian Studios, twórcy Baldur's Gate 3, oficjalnie zapowiedzieli Divinity – zupełnie nową grę RPG osadzoną w świecie Rivellon. To ma być najambitniejszy projekt w historii studia, łączący doświadczenia z całej dotychczasowej twórczości. Bogowie milczą, świat krwawi, a nowe moce budzą się w cieniu dawnych konfliktów. Divinity nie wymaga znajomości wcześniejszych gier, ale fani Divinity: Original Sin dostrzegą liczne nawiązania. Swen Vincke podkreśla, że to RPG większe, głębsze i bardziej osobiste niż wszystko, co Larian stworzyło do tej pory.

PIECHOTA: Biorąc pod uwagę impet tej zapowiedzi oraz szaleństwo zebranych na TGA ludzi – Larian już ma hit w banku. Dobrze, należy im się. Czas wrócić do Original Sin na poważnie.

Tajemnice w koszmarze

Twórcy gry SOMA wracają z nową, niepokojącą przygodą science fiction. ONTOS zabiera graczy do Samsary – przebudowanego hotelu na Księżycu, gdzie rzeczywistość zaczyna się rozpadać. Wcielamy się w Aditi Amani, która podąża śladem ojca-geniusza, proroka i wizjonera, licząc na odpowiedzi... a zostaje wciągnięta w koszmar egzystencjalnych eksperymentów. To gra o wyborach bez dobrych rozwiązań, analogowych systemach, planowaniu i konsekwencjach. Eksplorujemy surrealistyczną bazę pełną frakcji, laboratoriów w kasynach i maszyn ukrytych w księżycowych jaskiniach. ONTOS stawia pytania o naturę istnienia i nie pozwala łatwo od nich uciec.

ROGER: SOMA powstawała pięć lat, więc nie liczę na szybką premierę, ale z tyłu głowy żyje sobie mały astronauta, który już zaciera rączki na myśl o wycieczce na Księżyc.

Ojciec w swoim świecie

Star Wars: Fate of the Old Republic to nowa, fabularna gra RPG dla jednego gracza, która już teraz rozpala wyobraźnię fanów „Gwiezdnych wojen". Projekt powstaje w Arcanaut Studios we współpracy z Lucasfilm Games, a za sterami stoi Casey Hudson – twórca Mass Effect i oryginalnego KotOR-a. To duchowy następca Knights of the Old Republic, stawiający na kinową narrację, silne emocje i decyzje prowadzące gracza ku jasnej lub ciemnej stronie Mocy. Akcja osadzona jest w erze Starej Republiki, co daje twórcom ogromną swobodę. Trzeba jednak uzbroić się w cierpliwość – gra potrzebuje czasu i premiera ma się odbyć dopiero za kilka lat.

KOMODO: A ja na to jak na lato, jednak nienawidzę tak wczesnych zapowiedzi tak ważnych tytułów. Czemu to ma służyć? Przypominam, że oficjalną zapowiedź The Elder Scrolls VI dostaliśmy prawie osiem lat temu.





Gwiezdne wyścigówki

Star Wars: Galactic Racer to świeże spojrzenie na wyścigi w kultowym uniwersum. Akcja gry przenosi nas na rubieże galaktyki, gdzie po upadku Imperium narodziła się nielegalna Galactic League – podziemny cykl wyścigów sponsorowanych przez syndykaty. Każdy wyścig to osobny „run", pełen dynamicznych zdarzeń, kolizji i decyzji ryzyko-nagroda. Gracze wcielą się w Shade'a, samotnego pilota walczącego o reputację, zemstę i sławę. Twórcy stawiają na różnorodne klasy maszyn, głęboką personalizację pojazdów, kampanię fabularną oraz rywalizację PvP, w której liczy się nie tylko prędkość, ale też strategia i styl jazdy. Premiera w 2026 r.

ZABŁOCKI: Powrót kapitalnych wyścigów po latach! Uniwersum SW potrzebowało tego. Jeśli model jazdy zaoferuje wyzwanie i adrenalinę, a nie jazdę po sznurku, to widzę tu potencjał na hit.

eprasa.pl efd9242e2

Gdzie jest prawo?

No Law to pierwszoosobowy shooter cyber-noir z mocnym naciskiem na fabułę i wybory gracza od twórców The Ascent. Wcielamy się w Greya Harkera, weterana wojennego, który po niemal śmiertelnej misji chce odciąć się od wojska i zacząć spokojne życie. Problem w tym, że w Port Desire – neonowym mieście bez zasad – kłopoty zawsze znajdują drogę do jego drzwi. Każda decyzja ma konsekwencje, a miasto jest otwartym placem zabaw do skradania, brutalnej akcji i wertykalnej eksploracji od dachów po mroczne zaułki.

GRUCHA: The Ascent to jedna z tych perełek, która zaginęła w gąszczu wielu znacznie większych gier. Co prawda nie wszystko było idealne, ale dobrze się strzelało i... dlatego czekam na No Law.



Nowe IP od twórców Tytanów

Wildlight Entertainment, studio założone przez twórców Apex Legends i Titanfall, zapowiedziało swoją pierwszą grę – Highguard. To sieciowy PvP raid shooter w modelu biznesowym free-2-play, w którym gracze wcielą się w Strażników... magicznych rewolwerowców walczących o kontrolę nad mitycznym kontynentem. Rozgrywka łączy starcia drużynowe z najazdami na bazy rywali: najpierw walka o artefakt, a potem brutalny atak na terytorium przeciwnika. Twórcy zapowiadają dynamiczną akcję, wyraźny nacisk na współpracę i fundament pod zupełnie nowe uniwersum. Premiera Highguard? Już 26 stycznia 2026 r.

ROGER: Nie, proszę nie. Kolejna Apexowa strzelanina, w dodatku sieciowa. Cytując Mistrza Jodę: „Generyczna, słabość w niej wyczuwam, choć broni w ręku jeszcze nie dzierżyłem".

Leon powrócił

Capcom potwierdził plotki i oficjalnie zaprezentował drugiego grywalnego bohatera Resident Evil Requiem. W trzecim zwiastunie pokazano, że obok zapowiedzianej wcześniej Grace Ashcroft w grze pojawi się Leon S. Kennedy. Kultowy agent powraca, a jego wątek fabularny splata się bezpośrednio ze śledztwem Grace, gdy oboje badają serię tajemniczych zgonów prowadzących do prawdy o wydarzeniach z Raccoon City z 1998 r. Leon rozpoczyna dochodzenie w opuszczonym hotelu – tym



samym, który równolegle eksploruje analityczka FBI. Capcom podkreśla kontrast rozgrywki: sekcje z Leonem to dynamiczna akcja i ryzykowne starcia, natomiast Grace stawia na czysty survival horror. Na deser ujawniono też współpracę z Porsche – Leon otrzyma cayenne turbo GT i będzie nim przemierzał miasteczko... A gracze zastanawiają się, czy Japończycy zaszaleją i pozwolą nam rozjeżdżać zombie pięknym porsche.

KOMODO: Siódemka to eksploracja, zagadki i groza, ósemka to mroczna przygodówka akcji, dziewiątka to więc balans pomiędzy jednym a drugim. Świetny ruch! A poza tym, skoro Leon, to i Ada. Może bohater wreszcie zakisi...

Left 4 PlayStation

Sony i Bad Robot Games odsłoniły nowe IP – 4:LOOP. To czteroosobowy kooperacyjny shooter w klimacie science fiction, za który odpowiada Mike Booth,



współtwórca Left 4 Dead. Gra stawia na intensywną współpracę, ale zamiast liniowych poziomów oferuje otwarte mapy, gdzie drużyna sama decyduje, kiedy ryzykować, walczyć lub się wycofać. Każda wyprawa działa w formie pętli – misje zwiększają uwagę przeciwników, pozwalają ulepszać ekwipunek i budować unikatowe zestawy zdolności. Elementy roguelike sprawiają, że każda rozgrywka wygląda inaczej, a kreatywne użycie przedmiotów potrafi całkowicie odmienić przebieg walk. Twórcy obiecują szybki start bez zbędnego przygotowania i dużą regrywalność, a kolejne szczegóły poznamy już wkrótce – testy ruszą w najbliższych miesiącach.

KOMODO: Dylogia Left 4 Dead to dla mnie najlepsze gry online siódmej generacji konsol, jednak ich duchowy spadkobierca (Back 4 Blood) nie dał rady wywrzeć na mnie równie wielkiego wrażenia. Może tym razem będzie lepiej?

Twórca Yakuzy powrócił

Gang of Dragon to nowa, brutalna gra akcji od Nagoshi Studio, rozgrywająca się na prawdziwych ulicach tokijskiego Kabukicho. Wcielimy się w Shina Ji-seonga – wysoko postawionego członka koreańskiego syndykatu, granego przez Ma Dong-seoka. Gameplay stawia na walkę wręcz, podkreślając fizyczną siłę bohatera, ale nie zabraknie też mieczy, broni palnej i zaawan-



sowanych technik. Całość uzupełnią dynamiczne pościgi samochodowe po neonowych ulicach Shinjuku oraz ciężka, ludzka historia w stylu Yakuzy... co w zasadzie nie jest zaskakujące, bo nad całym projektem czuwa Toshihiro Nagoshi, czyli twórca wyjątkowej serii.

KOMODO: No i tak właśnie powinna wyglądać Yakuza/Like a Dragon nowej generacji, bo z całym szacunkiem dla dorobku studia Ryu Ga Gotoku, ich ikoniczny cykl zatrzymał się w rozwoju co najmniej generację wstecz.

Diablo chce na szczyt

Diablo 4: Lord of Hatred to drugi dodatek i jednocześnie najambitniejsza aktualizacja od premiery. Rozszerzenie zadebiutuje 28 kwietnia 2026 r. i rozwinie zarówno fabułę, jak i kluczowe systemy rozgrywki. Gracze trafią do Skovos – mrocznej, legendarnej krainy powiązanej z narodzinami Sanktuarium. To właśnie tam Mephisto, Władca Nienawiści, działa pod postacią fałszywego proroka, popychając świat ku całkowitemu skażeniu. Jeśli zamówicie dodatek, to już teraz sprawdzicie w akcji Paladyna, a druga klasa trafi do gry pod koniec kwietnia. Lord of Hatred to również rewolucja w systemach: przebudowane drzewka umiejętności, nowe warianty skilli, Loot Filter, talizmany oraz gruntownie odświeżony endgame z nowymi trybami. To ma być najciemniejszy i najbardziej rozbudowany rozdział Diablo 4.

GRUCHA: Blizzard nie zaoferował dużego dodatku w 2025 r., więc przynajmniej otrzymaliśmy nową klasę. Jeśli dzięki temu Lord of Hatred zaprezentuje nową jakość, to możemy zrobić z tego przyjemną tradycję – dodatek co dwa lata, a w międzyczasie kolejna postać.

eprasa.pl efd9242e20



Ohayo Nippon



MAZZI: Pierwszy dzień po przegranej na gali Gry Roku wyglądał pewnie tak: Tokio obudziło się jak zawsze, automaty mrugały neonami, ale Hideo siedział w studiu, patrzył w ekran i myślał, że świat najwyraźniej nie był jeszcze gotowy na ten rodzaj geniuszu.



Kontynuując ten nastrój lekkiej frustracji i twórczej przekory: w „Zootopii 2" w japońskim dubbingu usłyszysz charakterystyczny, spokojny głos Hideo Kojimy. Twórca najbardziej zakręconych gier tej dekady wciela się w Paula Moledebrandta, zrzędliwego kreta kierującego działem IT w policji Zootopii, czyli dokładnie taką postać, przy której trudno uwierzyć, że to przypadek. W wersji angielskiej głosu użycza mu Josh Gad, ale w Japonii to Kojima kradnie całe przedstawienie. I co ważne: nie jest to żaden PR-owy numer ani marketingowa wrzutka. Reżyser filmu, Jared Bush, zaprosił go osobiście, a Kojima, zakochany w pierwszej „Zootopii", wszedł w temat bez chwili wahania. Mimo że pojawia się tylko w kilku scenach, potraktował je śmiertelnie serio. Po nagraniach mówił, że jako reżysera absolutnie zachwyciło go to, jak wiele zależy od drobiazgów w pracy aktora głosowego: oddechu, pauzy, a nawet dźwięku przewracanej kartki, który potrafi zabić całe ujęcie. Japoński X eksplodował komentarzami w stylu: „Kiedy Kojima gra gadającego kreta, wiesz, że żyjesz we właściwym wszechświecie".

W świecie bijatyk właśnie wybrzmiał gong, który zapamiętamy na długo. Katsuhiro Harada – twarz, dusza i serce serii Tekken – ogłosił, że z końcem 2025 r. opuszcza Bandai Namco. Schodzi z ringu jako mistrz, który przez trzy dekady kształtował nie tylko jedną z najważniejszych serii w historii gier, ale i całą kulturę wokół niej. To człowiek, który nosił automaty arcade własnymi rękoma, błagał przechodniów: „Zagrajcie w Tekkena", i z każdą premierą kolejnej części tej legendy stawał się ikoną. Jego historia to podróż od zakurzonych hal turniejowych do światowych finałów Tekken World Tour, gdzie dziś witany jest jak stary przyjaciel – z uściskiem dłoni i wspólnym toastem po finałach. W emocjonalnym oświadczeniu Harada wspomniał o osobistych stratach i przemijaniu czasu – rzeczy, które skłoniły go do przemyślenia przyszłości. Decyzja ta dojrzewała latami. Już od czterech–pięciu lat przekazywał pałeczkę młodszym twórcom, oddając im nie tylko projekty, ale i świat, który sam budował – piksel po pikselu, klatka po klatce. Jego ostatni tytuł pod banderą Bandai Namco, Tekken 8, okazał się sukcesem i hołdem dla całej serii. Co dalej? Na razie milczy. Ale znając jego pasję, to raczej pauza niż epilog.

JR Kyushu postanowiło połączyć dwie narodowe dumy – Shinkansen (pociąg-kula) i Super Mario – w ramach akcji „Let's Go Kyushu", tworząc coś więcej niż kolejową promocję. To pełnoprawna gra



na szynach. Kamome Shinkansen między Nagasaki a Takeo Onsen przemalowano na czerwono-niebieską barwę Mario, a piąty wagon zdobi bohater z mocą ognistego kwiatu. Ale to dopiero początek. Na trasie Tsubame między Fukuoką a Kagoshimą lub Kumamoto do zabawy dołącza cała ferajna: kolorowa armia Yoshi, księżniczki Peach, Daisy i Rosalina, Donkey Kongowie, a nawet cała rodzina Bowsera ma swój wagon. Pociągi wyglądają jak żywcem wyjęte z poziomu Super Mario – są nawet flagi na końcu składu! W Mario-podobnej szacie pojawią się również inne pociągi JR Kyushu, jak Relay Kamome, Kirameki czy Sonic. Nie znajdziesz tych pociągów na klasycznej trasie Tokio–Kioto. To atrakcja wyłącznie dla podróżujących po wyspie Kyushu – zapraszam w moje strony, by zwiedzić mniej znane, a równie urokliwe rejony Japonii!

Pojawiasz się na rozmowie o pracę w japońskim studiu gier, a rekruter wręcza Ci kartkę i mówi: „Rysuj". To rzeczywistość, którą dziś testuje jedno z japońskich studiów, próbując bronić się przed zalewem kandydatów podszywających się pod artystów, a w rzeczywistości korzystających z generatywnej sztucznej inteligencji. Wspomniane średniej wielkości studio (po-



zostające anonimowe) zmieniło zasady naboru po tym, gdy kilkukrotnie zatrudniło osoby, których portfolio – stworzone przez AI – nijak nie przekładało się na realne umiejętności. Zmarnowane miesiące, niedokończone projekty i frustracja zespołu. Obecnie każdy kandydat musi udowodnić swoje zdolności, rysując na żywo podczas rozmowy. To desperacki, ale zrozumiały ruch w branży, gdzie autentyczność staje się towarem deficytowym. Mr B, główny grafik studia, mówi wprost: „To kłopotliwe, czujemy się, jakbyśmy cofnęli się w czasie, ale to jedyny sposób, by oddzielić ludzi od algorytmów".

TOP 10

NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER

WEDŁUG FAMITSU.COM

01. Mario Kart World	Nintendo / Switch 2
02. Kirby Air Riders	Nintendo / Switch 2
03. Pokémon Legends: Z-A – Nintendo Switch 2 Edition	The Pokémon Company / Switch 2
04. Octopath Traveler 0	Square Enix / Switch
05. Metroid Prime 4: Beyond – Nintendo Switch 2 Edition	Nintendo / Switch 2
06. Momotaro Dentetsu 2: Ansata no Machi no Kitto Aru – Higashi Nihon Hen + Nishi Nihon Hen	Konami / Switch 2
07. Minecraft	Microsoft / Switch
08. Hyrule Warriors: Age of Imprisonment	Koei Tecmo / Switch 2
09. Dragon Quest I & II HD-2D Remake	Square Enix / Switch 2
10. Donkey Kong Bananza	Nintendo / Switch 2



Momotaro Dentetsu 2 to zwariowana planszówkowa gra ekonomiczna, w której rywalizujesz o bogactwo, podróżując pociągami po całej Japonii. Edycja Higashi Nihon + Nishi Nihon dzieli kraj na wschód i zachód, zamieniając prawdziwe miasta w pole gry. To lekka, bardzo japońska seria, która uczy geografii i lokalnych ciekawostek, nawet jeśli przegrywasz przez jeden fatalny rzut kością.

eprasa.pl efd9242e20



MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: Koniec roku to okazja do małego podsumowania, zwłaszcza że polscy twórcy są wyjątkowo płodni. Było kilka hitów, sporo tytułów dobrych, masa średnich i od metra przeciętnych, czyli jak zawsze. Ważne jest to, że mamy wybór. A rok 2026 też zapowiada się interesująco, bo kilka potencjalnych hitów jest w drodze.

Gdy czytam, że wychodzi coraz mniej polskich gier, są coraz gorsze, przyszłość rysuje się w czarnych barwach i nie ma w co grać, to coś we mnie pęka. Oczywiście każdy ma prawo do swojego zdania, ale gdy to piszę, jest połowa grudnia, a moje zestawienie pokazuje, że mieliśmy w tym roku blisko 550 premier. Nie każdego roku wychodzi Wiedźmin 3: Dziki Gon czy Cyberpunk 2077, ale jest mnóstwo udanych tytułów. Szczególnie że nie samymi AAA człowiek żyje. Trzeba też przyjąć, co jest dla nas ważne. Liczba sprzedanych kopii, może oceny branży, werdykt wydany przez graczy lub gatunek, który Wam podchodzi. Weźmy taki Crime Simulator. Dobra, jest to kalka innej polskiej gry Thief Simulator, która odniosła gigantyczny sukces. Sprzedaż powyżej 2 mln kopii, potem wersja VR (ponad 300 tys.), część druga, a niedawno zapowiedziano trzecią. Na przykładzie tego sukcesu studio CookieDev stworzyło Crime Simulator i znów siadło. Sprzedaż 300 tys. kopii, dobre oceny, peak równocześnie grających powyżej tysiąca.

I takich gier jest sporo. Może nie schodzą w takich liczbach, ale zbierają bardzo dobre oceny, czyli graczom się podobają. Futurystyczny Metal Eden, totalna rzeź w Maniac, rozbudowane wyścigi #DRIVE Rally, przegadane Kamikaze Lassplanes, najlepsza logiczna gra w historii Hook: Complete Edition czy zaskakująco dobre Police Shootout. Dokładamy do tego rodzime pecetowe gigahity, które wyszły na konsole: Crime Scene Cleaner, Contraband Police, Against the Storm, Frostpunk 2. Nawet małe, choć z wielkim ładunkiem emocjonalnym Bad Cheese warto ograć. Inne dobre gry, ale mające dużo większe budżety? Klimatyczny Cronos: The New Dawn, podobno dobre Dying Light: The Beast (nie grałem jeszcze), świetne The Alters, Tainted Grail: The Fall of Avalon, a nawet Donkey Kong Country Returns HD. Wymienione wyżej tytuły już starczą na miesiące grania, ale „nie ma w co grać".

Niestety jak co roku na całym świecie są też gry, które zawiodły. Weźmy Painkillera. Wizja wydawcy nie trafiła do graczy i mamy sporą klapę, na szczęście bez większych konsekwencji dla twórców. Wyścigi RENNSPORT miały namieszać w gatunku sim racingu, a szorują po dnie, Chernobylite 2: Exclusion Zone nie spełniło oczekiwań po rewelacyjnej jedynce, platformówka Castle of Heart: Retold okazała się niepotrzebnym remasterem,



a RoboCop: Rogue City – Unfinished Business znacząco odbiega od oryginału. Ale spokojnie, w przyszłym roku też będą gry, które nie spełnią oczekiwań i okażą się klapą.

Miejsca mało, więc omówię teraz kwestię polskich gier na znanych licencjach. Jak chyba każdy słyszał, rodzime Flying Wild Hog wraz z Crystal Dynamics tworzy remaster kultowego pierwszego Tomb Raidera z podtytułem Legacy of Atlantis. Swoją drogą tytuł ten zostanie odświeżony po raz... trzeci. W 2007 r. był remake Tomb Raider: Anniversary, a w 2024 r. remaster w ramach zestawu Tomb Raider I–III Remastered. To się nazywa odcinanie kuponów. Co ciekawe, rodzimi twórcy od dawna zajmują się odświeżaniem starych i znanych gier. Tu bezapelacyjnym liderem jest spółka Forever Entertainment. Oni sami, ich wewnętrzne studia lub współpracujące z nimi ekipy (MegaPixel Studio i Storm Trident) stworzyły m.in. Panzer Dragoon: Remake (powstaje Panzer Dragoon Zwei: Remake), trylogię Front Mission Remake czy dwie części The House of the Dead. Każda nie tylko odświeżona, ale też z dodatkową zawartością. Co prawda oficjalnie studia pracują nad jednym kolejnym odświeżonym kotletem, ale nie zdziwię się, gdy w przyszłym roku ogłoszą kolejne. Sega ma w portfolio jeszcze dwie pozycje z serii Panzer Dragoon, beat 'em upy Altered Beast (a polskie Forever Entertainment w tym gatunku zrobiło Night Slashers: Remake), jest też kolejny railshooter Virtua Cop. Jeśli chodzi o innych rodzimych twórców, to jest jeszcze ten nieszczęsny Painkiller, o którym pisałem w pozycji „zawód roku"... Osobna kwestia to gry na licencjach, bo powstaje survival horror Star Trek: Infection, ale na urządzenia VR, czy świetnie wyglądająca strzelanina **Mouse: P.I. For Hire**, inspirowana czarno-białą Myszką Miki, do której prawa autorskie „stracił" Disney (trafiły do domeny publicznej). W tej drugiej grze pokładam spore nadzieje.

Na koniec zrobię coś, czego podobno nie lubicie (tak mi zrzędzi naczelny), czyli wyliczankę. Trudno na jednej stronie polecić kilka polskich gier, a co dopiero kilkanaście. W przyszłym roku mamy kilku pewniaków, które już teraz zapewne są na Waszych radarach czy wishlistach. Gwarancje sukcesu ma Valor Mortis, dużą szansę na sukces mają Lords of the Fallen II, The Blood of Dawnwalker czy House Flipper: Remastered Collection. Ale to głośne gry, często z wielkimi budżetami. Warto więc zwrócić uwagę na te dużo mniejsze, często niezależne lub od małych zespołów. O wielu z nich pewnie nie słyszeliście. O takich jak czarno-biały i klimatyczny Kosmosis z monochromatyczną pikselową grafiką, a także o strzelaninie Jackal, będącej nieślubnym dzieckiem Hotline Miami i The Hong Kong Massacre. Zobaczcie, jak prezentuje się roguelite autoshooter Arms of God, „cataclysm extraction survival" Into the Fire, turowa figurkowa strategia Table Tactics, taktyczny Shardpunk 2 czy pixelartowy jRPG SacriFire. Jest też szansa, że w 2026 r. w końcu wyjdzie gra-ukłon do czasów PRL-u Martial Law: Our Spring, mocno wyczekiwany, klimatyczny i piękny Holstin, moje GotY HELLREAPER, lovecraftowski bilard w stylu retro z elementami roguelite'a Pool of Madness i retrofuturystyczny western Exe-Killer. A przecież są jeszcze tytuły we wczesnym dostępie: Yet Another Zombie Survivors, Witchfire, Chernobylite 2: Exclusion Zone, Davy x Jones... Jeśli więc ktoś Wam powie, że nie ma ciekawych polskich gier, możecie przekonać go, pokazując mu kilka z powyższych. A to przecież tylko kilkanaście z kilkuset tytułów, które wyjdą w 2026 r.

PREMIERY

GRUDNIA: Crime Simulator (XSX), Everdream Village (PC), Fort Solis (XSX), Layers of Fear: The Final Masterpiece Edition (SWITCH 2), Tank Mechanic Simulator (PS5, XSX), Treasure Drop (PS4, XONE, PC)

STYCZNIA: Cooking Simulator 2: Better Together (PC, konsole), Dwarf Legacy (PC), I Hate This Place (PS5, XSX, SWITCH, PC), SimRail – The Railway Simulator (XSX), StarRupture (PC), Vampires: Bloodlord Rising (PC)

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

eprasa.pl efd9242e20



„CHCĘ WIĘCEJ”

WYWIAD Z DAMIANEM MATYASIKIEM

Scenarzystą i reżyserem filmu „Chcę więcej” jest Damian „Mashter” Matyasik, łamacz wielu ogólnoświatowych rekordów ery PSX-a, jeden z najbardziej utytułowanych graczy w historii polskiego Tekkena i zasłużony redaktor magazynu PSX Extreme.

Roger: Przede wszystkim wytłumacz mi, jak z pisania o grach i robienia gier zrobiłeś film za 10 mln zł z gwiazdorską obsadą?



Damian: Moją największą pasją, poza grami, zawsze było kino. Odkąd tylko pamiętam, zawsze marzyłem o tym, żeby robić filmy. Już w wieku 15 lat montowałem na kasetach wideo filmiki z jugglami z Tekkena 3. Później realizując dla wrocławskiej telewizji program o grach „Game Time” wspólnie z Afrem i Myszaqiem też kręciliśmy filmowe scenki, niejednokrotnie siedząc nad ich montażem, scenariuszem czy reżyserią. Wtedy to wszystko było w większym stopniu zabawą niż poważną pracą, ale tysiące godzin spędzonych przy tych wszystkich funkcjach, które musieliśmy pełnić, spowodowały, że nauczyłem się sporo z rzemiosła filmowego. Do tego 15 lat spędzonych w gamedevie jako game designer i reżyser sporo nauczyło mnie w kwestii prowadzenia narracji, pisania dialogów i rozpisywania dramaturgii. Od ponad 20 lat piszę scenariusze do gier i opowiadania. Od 25 lat zajmuję się montażem dźwięku i obrazu. W międzyczasie pisałem scenariusze i reżyserowałem reklamy topowych brandów. W 2022 r. zadebiutowałem krótkim metrażem „Mama umiera w sobotę”. Film wygrał 36 nagród na festiwalach międzynarodowych. Nic nie stało się z dnia na dzień. Obejrzałem także sporo filmów. Te ulubione po kilkadziesiąt razy. Wiem, że w tym momencie większość osób uśmiecha się z politowaniem, bo kto w dzisiejszym świecie, w dobie platform streamingowych, nie obejrzał tysiąca filmów? A oglądał ktoś „Incepcję” lub „Mrocznego Rycerza” z wyłączoną muzyką, żeby sprawdzić, jakie pełni ona funkcję w tych filmach? To bardzo ciekawe doświadczenie. Polecam wszystkim kinomaniakom. Mógłbym się jeszcze rozpisać o tym, jak pobijanie rekordów w najtrudniejszych grach w czasach PlayStation nauczyło mnie, jak szybko rozwiązywać problemy na planie filmowym, ale to już wątek na osobny wywiad. (śmiech)

W twoim filmie grają Julia Wieniawa, Maciek Musiałowski, Jan Frycz, Piotr Stramowski, Sebastian Dela, Przemysław Bluszcz, Jarosław Boberek, Piotr Cyrwus. Jak to w ogóle możliwe, że udało ci się przy debiucie pełnometrażowym przekonać tyle znanych nazwisk?

Przede wszystkim wydaje mi się, że napisałem całkiem niezły scenariusz z ciekawym głównym wątkiem fabularnym. Zaczęło się od tego, że od razu złapaliśmy flow z Piotrem Stramowskim. Piotr zarekomendował scenariusz Julii, a ta wiedząc, że chcę obsadzić w głównej roli Maćka, przekazała mu scenariusz. Później były spotkania i jakoś mój urok hardkorowego gracza musiał ich przekonać. (śmiech) A tak serio, to nigdy ich nie pytałem, co było dla nich najważniejsze. Wydaje mi się, że każdy czynnik miał znaczenie. Wierzę w to, że moja determi-

nacja i wiara w to, że wszystko jest możliwe, powoduje, że rzeczy po prostu się udają. Może jest to naiwne myślenie, ale nie wstydzę się tego, w co całe życie wierzę i dzięki czemu udało mi się dojść tu, gdzie jestem teraz.

Spędziłeś z Julią Wieniawą sporo czasu przy tworzeniu tego filmu. Czy możesz wszystkim wytłumaczyć, na czym polega jej fenomen?

Proponując Julii pierwszoplanową rolę żeńską, od początku wiedziałem, że sobie z nią poradzi. Oglądając ją w jej wcześniejszych rolach, w których nie pokazała wielkiego talentu aktorskiego, ja i tak widziałem spory potencjał, bo Julia ma coś, czego nie da się nauczyć. Jest charyzmatyczna i kamera ją uwielbia. Do tego jest ambitna i jest tytanem pracy. Ale te wszystkie pochlebstwa i tak nie oddają w pełni tego, co zobaczyłem już w trakcie pierwszego dnia zdjęciowego. Większość osób będzie bardzo zdziwiona, jak dobrą aktorką jest Julia, kiedy ma porządnie napisaną postać.



Produkowałeś gry, a teraz produkujesz filmy. Jakie są największe różnice i czy jeszcze planujesz kiedyś wrócić do gamedevu?

Zdecydowanie największa różnica jest w zauważalnym postępie prac. W tworzeniu gry czasami mijają miesiące, zanim możemy cokolwiek sprawdzić i zobaczyć, czy coś działa zgodnie z designem, czy mechanika walki jest taka, jak sobie ją ktoś wymyślił itp. W produkcji filmowej postęp bardzo często widać z dnia na dzień, a na pewno z tygodnia na tydzień. I to nieważne, czy to preprodukcja, czy plan zdjęciowy, czy postprodukcja. Średni czas produkcji też jest różny w przypadku filmu i gry. Kiedy mamy scenariusz, film można zrobić w rok. Dużą grę tworzy się minimum dwa lata, a w wielu przypadkach nawet trzy i więcej. Czy wrócę jeszcze do gamedevu? Na pewno tak. Chciałbym zrobić remake jednej z moich ulubionych gier z lat 90., ale mam także pomysł na wysokobudżetowy tytuł z pewnymi patentami w mechanice walki, których nigdy jeszcze nigdzie nie widziałem.

Film „Chcę więcej" wchodzi do kin 30 stycznia, czyli w okres walentynek. Na plakacie widzimy Julię Wieniawę przytuloną do Macieja Musiałowskiego. Ze zwiastuna wynika, że jest w tym filmie mocny wątek romantyczny. Powiem szczerze, że wygląda to trochę jak romans na walentynki z przekrętem w tle. Możesz powiedzieć, co ten film wyróżnia od innych polskich filmów o przekręcie?

To ani nie jest komedia, ani tym bardziej komedia romantyczna o przekręcie. To przede wszystkim film o gamerach, którym los spuścił na głowę wyzwanie przewyższające 100 najtrudniejszych platyn ze wszystkich generacji PlayStation. To film o trudnych wyborach (miłość czy lojalność?), dylematach moralnych i największym cyberprzekręcie w historii naszego kraju. Jest to historia oparta na faktach, o chłopaku z Katowic, który jako pierwszy w Polsce zaczął praktykować przestępczy proceder polegający na przejmowaniu kont na portalach społecznościowych i wyłudzaniu pieniędzy. Historia jest arcyciekawa i mam nadzieję, że udało mi się w atrakcyjny sposób przenieść ją na duży ekran. No ale ja jestem ostatnią osobą na świecie, która powinna oceniać ten film. (śmiech) Mogę tylko obiecać, że na pewno nikt nie będzie się nudził.

WIĘKSZOŚĆ OSÓB BĘDZIE BARDZO ZDZIWIONA, JAK DOBRĄ AKTORKĄ JEST JULIA, KIEDY MA PORZĄDNIE NAPISANĄ POSTAĆ

Chyba mnie przekonałeś. Chyba. (śmiech)

Każda osoba, która mnie zna, wie, że nigdy nie zrobiłbym miękkiego romansidła na walentynki. To zupełnie nie klei się z moją twórczością i nijak się ma do mojego gustu filmowego, na którego czele stoi David Fincher. Resztę można sobie dopowiedzieć.

Dzięki za rozmowę.

Zapraszam wszystkich do kina 30 stycznia!

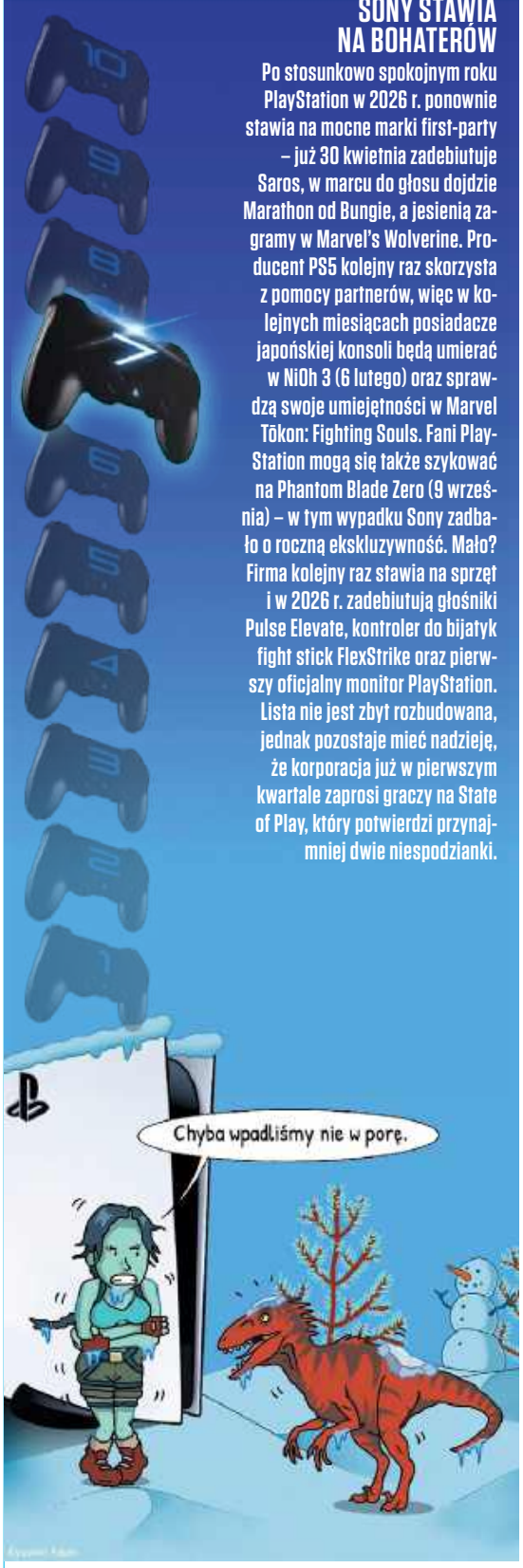
Kondycja konsoli w tym miesiącu

PS5 / PS4

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 86,27 (dane vgchartz.com)

SONY STAWIA NA BOHATERÓW

Po stosunkowo spokojnym roku PlayStation w 2026 r. ponownie stawia na mocne marki first-party – już 30 kwietnia zadebiutuje Saros, w marcu do głosu dojdzie Marathon od Bungie, a jesienią zagramy w Marvel's Wolverine. Producent PS5 kolejny raz skorzysta z pomocy partnerów, więc w kolejnych miesiącach posiadacze japońskiej konsoli będą umierać w Nioh 3 (6 lutego) oraz sprawdzą swoje umiejętności w Marvel Tōkon: Fighting Souls. Fani PlayStation mogą się także szykować na Phantom Blade Zero (9 września) – w tym wypadku Sony zadbało o roczną ekskluzywność. Mało? Firma kolejny raz stawia na sprzęt i w 2026 r. zadebiutują głośniki Pulse Elevate, kontroler do bijatyk fight stick FlexStrike oraz pierwszy oficjalny monitor PlayStation. Lista nie jest zbyt rozbudowana, jednak pozostaje mieć nadzieję, że korporacja już w pierwszym kwartale zaprosi graczy na State of Play, który potwierdzi przynajmniej dwie niespodzianki.



Super Meat Boy 3D



PS5, XSX, PC | I KWARTAŁ 2026 | SLUGGERFLY/TEAM MEAT

Żadne tam mięsne jeże z Tokio. Swojskie mięsne chłopy! W 3D! Oto czego nam trzeba, szanowni państwo.

Samobieżny krwisty befsztyk ze szczerbatym uśmiechem wraca w nowym wymiarze. Super Meat Boy 3D stał się faktem, a od premiery dzieli nas już tylko kilka miesięcy. Czy kultową markę 2D udało się z powodzeniem przenieść do zbudowanego z polygonów środowiska Unreal Engine 5?

Wszystko wskazuje na to, że kultowe IP znalazło się w dobrych rękach. Tommy Refenes, twórca Meat Boya, zwrócił już w 2022 r. uwagę na obscenicznie zwariowane Hell Pie. Rzeczona platformówka 3D tak bardzo spodobała się deweloperowi, że ten powierzył jej autorom zadanie przeniesienia „mięsnego chłopca" w nowy wymiar.

Zespół Sluggerfly udostępnił już solidną porcję rozgrywki z Super Meat Boya 3D. I co tu dużo mówić – studio świetnie odtworzyło ogromną szybkość ruchów i dokładność sterowania charakterystyczną dla krwistego protagonisty. Na modłę klasycznych platformówek 2,5D nie można tutaj poruszać kamerą, by nic nie zakłócało chirurgicznej precyzji skoków i biegania po ścianach między wszędobylskimi piłami tarczowymi, laserami, szpikulcami i zgniatarkami.

W celu zwiększenia czytelności autorzy dorzucili wyraźny pierścień, który wskazuje na ziemi pozycję rozpędzonego befsztyku. Akcja jest dzięki temu przewidywalna, nawet gdy wykonujemy najdalsze skoki, wspomagane horyzontalnym „dashem".

Szykowany tytuł zachowuje gameplayową esencję gry z 2010 r. Słowem – SMB 3D jest wolny od zbędnego balastu. Autorzy nie znęcają się nad graczami metroidvaniowym backtrackingiem, oklepanym zdobywaniem zdolności postaci, eksploracją czy prozaicznym wzmacnianiem HP. Nowy mięsny chłop to kwintesencja totalnie linowej, platformówkowej formy. Tutaj szalony pęd jest wszystkim. Po kątach lokacji rozrzucono co prawda sporadycznie plastry/opatrunki, które można kolekcjonować (nie wiadomo jeszcze, dla jakich nagród), ale to totalnie drugoplanowa sprawa.

Zademonstrowane pierwsze etapy Super Meat Boya 3D nie są zbyt trudne, ale to tylko miłe złego początki. Niemieccy deweloperzy już stwierdzili, że nie mogą się doczekać, aż wykonamy ragequit, rzucając gamepadem o ścianę z powodu frustrującego hardkoru. W istocie cała rozgrywka jest przystosowana do ciągłych zgonów bohatera i dziesiątek, a nawet setek błyskawicznych powtórek danego etapu. Uwidacznia się to nawet w genialnie wykonanych replayach, gdzie na ekranie podziwiamy chmarę mięsnych chłopów, złożoną z wyświetlanych równocześnie duszków-zapisów naszych poprzednich prób zaliczenia poziomu. Coś pięknego!

Nawet poza replayami wygląda to ślicznie. Nie tylko na pierwszym planie, bo Super Meat Boy 3D imponuje bogactwem graficznym również w tle, gdzie widać chociażby szalejącego robota-bossa, który robi totalną demolkę otoczenia, czy pracę ogromnej, zautomatyzowanej fabryki. Szykuje się hit. ⊗ **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- bo grę tworzą eksperci od platformówek 3D
- bo tytuł zachowuje esencję klasyka z 2010 r.
- bo sterowanie jest bardzo precyzyjne
- bo poziom trudności może być przegięty dla wielu osób

eprasa.pl efd9242e20

The Sinking City 2



PS5, XSX, PC | I POŁOWA 2026 | FROGWARES

Ostatnie lata nie były łatwe dla ukraińskiej ekipy Frogwares. Plany studia krzyżowała rosyjska inwazja, a jednocześnie zespół prowadził prawną batalię z firmą Nacon, która spowodowała w pewnym momencie usunięcie The Sinking City z cyfrowej dystrybucji. Z wydawniczego sporu udało się jednak wyjść obronną ręką, dzięki czemu Frogwares może samodzielnie wprowadzić na rynek sequel gry z 2019 r.

Od razu trzeba powiedzieć, że The Sinking City 2 nie jest typową kontynuacją. Ukraińcy przebudowali bowiem fundamenty rozgrywki, co nie wszystkim przypadnie do gustu. Od przygodowego kryminału ze sporą liczbą dialogów studio przeszło do survival horroru z masą strzelania w stylu Resident Evil. Porzucono też żywe miasto, wrzucając gracza do zrujnowanych urbanistycznych pustkowi, prawie kompletnie pozbawionych NPC-ów.

Marka odchodzi nawet w dużej mierze od detektywistycznego kombinowania. Motywy związane z dedukcją zostały zepchnięte na drugi plan i takie aktywności nie są już konieczne do zaliczenia głównego wątku fabularnego. Wszystko ustawiono tak, by nic nie zaburzało dynamicznej akcji wypełnionej strzelaniem. Frogwares nie kryje zresztą swojej nowej fascynacji. Najważniejszym zagadnieniem dla autorów The Sinking City 2 jest jak najlepsza realizacja walk w ujęciu TPP. I tutaj faktycznie mamy do czynienia z przełomem. Obleśni przeciwnicy w realistyczny sposób reagują na trafienia pociskami. Dobrze animowane modele 3D stworów ulegają częściowej destrukcji i pokrywają się ranami w zależności od miejsca, w które strzelamy. Adwersarze potrafią przy tym uciekać, gdy upuścimy im trochę krwi, by spróbować się zregenerować i uderzyć ponownie znienacka. Gdy tylko robi się gorąco, kamera przykleja się do prawego ramienia protagonisty, by jeszcze lepiej ukazywać brutalny spektakl zniszczenia, prowadzony również przy użyciu broni białej.

Autorzy postawili przy tym na nową technologię Unreal Engine 5, ale pewne rzeczy mimo wszystko zostają po staremu. Akcja wciąż rozgrywa się w latach 20. XX w., a Frogwares nadal inspiruje się grozą znaną z opowiadań H.P. Lovecrafta. Głównym środkiem transportu pozostaje też mała łódka, dzięki której można śmigać po podtopionych ulicach spowitego mrokiem miasta. W miarę postępów akcji morskie wody będą się podnosić, co odetnie dostęp do części lokacji, ale pozwoli jednocześnie na eksplorację wyższych kondygnacji budynków.

The Sinking City 2 to w dużej mierze survival, gdzie ciągle borykamy się z małą ilością amunicji i leczniczych specyfików. Właśnie ten niedobór ma stanowić motywację do zbaczania z utartej ścieżki i gromadzenia poukrywanych fantów w ikonicznym dla prozy Lovecrafta mieście Arkham, które wydaje się znacznie większe od Oakmont z pierwszej odsłony marki. Na śmiałków uważnie przeczesujących ruiny czekają m.in. fakultatywne logiczne wyzwania, za które zgarniemy najcenniejszy ekwipunek w grze. **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- bo wykonanie walk to przełom dla studia Frogwares
- bo w grze pojawią się detektywistyczne wątki
- bo autorzy odchodzą od gameplayu z części pierwszej
- bo silnik UE5 potrafi sprawiać duże problemy

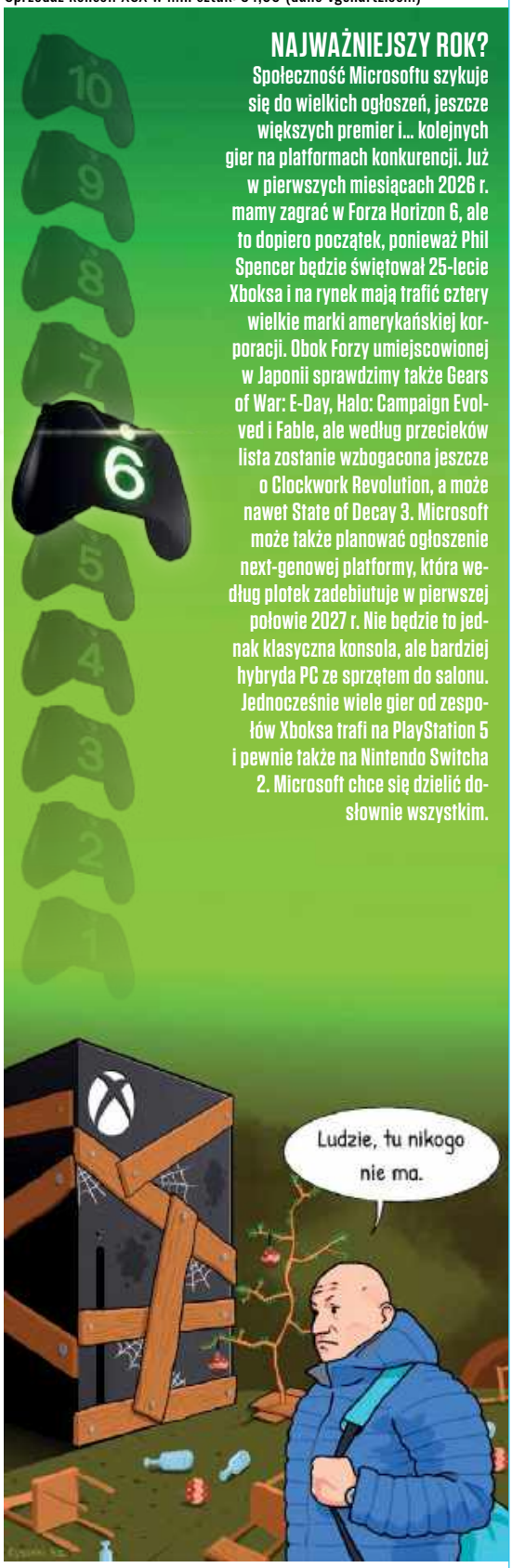
Kondycja konsoli w tym miesiącu

XSX / XONE

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 34,09 (dane vgchartz.com)

NAJWAŻNIEJSZY ROK?

Społeczność Microsoftu szykuje się do wielkich ogłoszeń, jeszcze większych premier i... kolejnych gier na platformach konkurencji. Już w pierwszych miesiącach 2026 r. mamy zagrać w Forza Horizon 6, ale to dopiero początek, ponieważ Phil Spencer będzie świętował 25-lecie Xboksa i na rynek mają trafić cztery wielkie marki amerykańskiej korporacji. Obok Forzy umiejscowionej w Japonii sprawdzimy także Gears of War: E-Day, Halo: Campaign Evolved i Fable, ale według przecieków lista zostanie wzbogacona jeszcze o Clockwork Revolution, a może nawet State of Decay 3. Microsoft może także planować ogłoszenie next-genowej platformy, która według plotek zadebiutuje w pierwszej połowie 2027 r. Nie będzie to jednak klasyczna konsola, ale bardziej hybryda PC ze sprzętem do salonu. Jednocześnie wiele gier od zespołów Xboksa trafi na PlayStation 5 i pewnie także na Nintendo Switcha 2. Microsoft chce się dzielić dosłownie wszystkim.

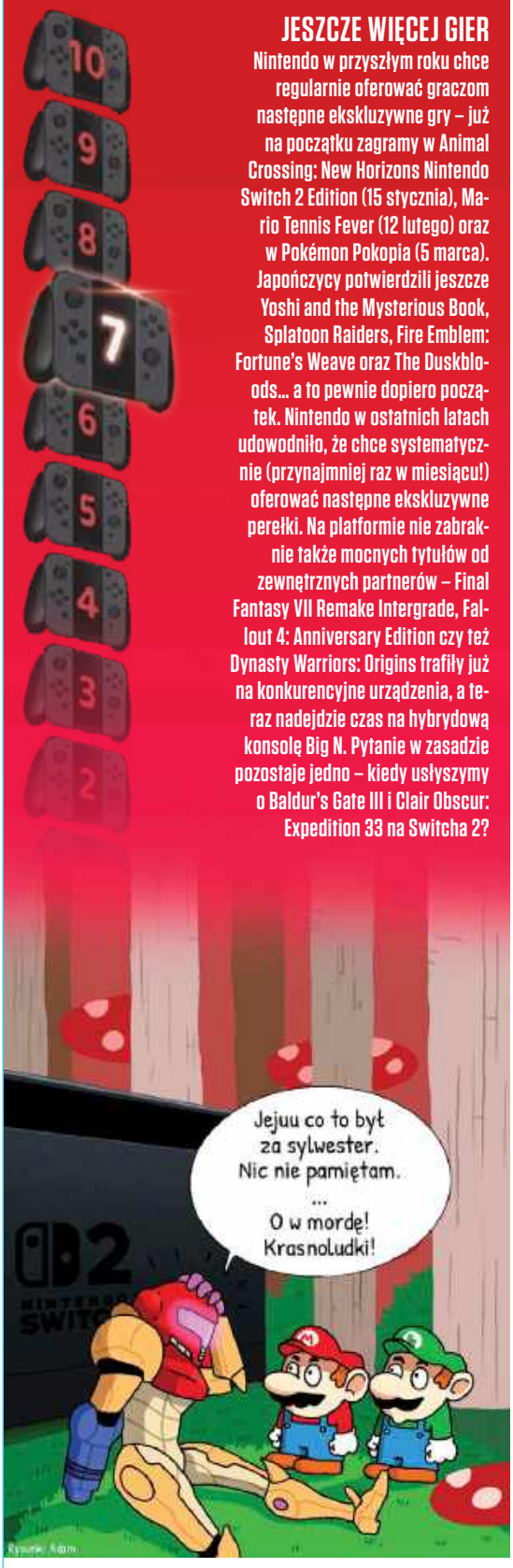


eprasa.pl efd9242e20

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 12,48 (dane vgchartz.com)



JESZCZE WIĘCEJ GIER

Nintendo w przyszłym roku chce regularnie oferować graczom następne ekskluzywne gry – już na początku zagramy w Animal Crossing: New Horizons Nintendo Switch 2 Edition (15 stycznia), Mario Tennis Fever (12 lutego) oraz w Pokémon Pokopia (5 marca). Japończycy potwierdzili jeszcze Yoshi and the Mysterious Book, Splatoon Raiders, Fire Emblem: Fortune's Weave oraz The Duskbloods... a to pewnie dopiero początek. Nintendo w ostatnich latach udowodniło, że chce systematycznie (przynajmniej raz w miesiącu!) oferować następne ekskluzywne perełki. Na platformie nie zabraknie także mocnych tytułów od zewnętrznych partnerów – Final Fantasy VII Remake Intergrade, Fallout 4: Anniversary Edition czy też Dynasty Warriors: Origins trafiły już na konkurencyjne urządzenia, a teraz nadejdzie czas na hybrydową konsolę Big N. Pytanie w zasadzie pozostaje jedno – kiedy usłyszymy o Baldur's Gate III i Clair Obscur: Expedition 33 na Switcha 2?

Pokémon Pokopia



SWITCH 2 | 5 MARCA 2026 | OMEGA FORCE

Po co jedynie pozywać, kiedy można samemu zerżnąć? Nintendo najpierw wytoczyło swoich prawników grubego kalibru przeciwko autorom Palworld, a teraz samo inspiruje się gameplayowymi koncepcjami z konkurencyjnego dzieła studia Pocketpair.

Z Palworld producent Switcha 2 wyciągnął wątek przymuszania słodkich stworków do bezpłatnych, niewolniczych robót. Pozyskiwane w Pokémon Pokopia zwierzaki wykorzystamy do automatyzowania różnych codziennych obowiązków, takich jak chociażby zapalanie lamp ulicznych nocą (tu wykaże się Pikachu) lub do podlewania wodą upraw rolnych (w czym specjalizuje się Squirtle).

Z tą pracą przymusową to był żart. Chyba. Sytuacja wygląda bowiem tak, że poksy wydają się podjarane wizją zbudowania cudnej wioski na dzikich pustkowiach, w których egzystują. Głównym bohaterem nie jest nawet człowiek, tylko słynny „transformer" Ditto, który tym razem przybrał ludzką postać, by skrzyknąć okolicznych tubylców i zagonić ich do konstruktywnej aktywności. A zatem do pracy, pokérodacy!

Nasz protagonista sam musi się zresztą najpierw natrudzić. Zabawę rozpoczynamy od przeczesywania okolicznych traw i zarośli, by znaleźć podstawowy zestaw pomagierów, od których przejmujemy zdolności takie jak tryskanie życiodajnymi płynami (Squirtle), wyciąganie nasionek i korzeni z ziemi mackami (Bulbasaur), rozwalanie przeszkód terenowych bokserskimi ciosami (Hitmonchan) i wiele innych. W ten sposób zaczynamy robić porządek z panującą na wyspie gemelą. Spalone słońcem chwasty zamieniamy w soczyste łąki, ususzone badyle w zielone drzewa, a bagna w oczka wodne. Dzięki ciężkiej pracy w okolicach pojawiają się kolejne pokémony, zwabione odradzającymi się ekosystemami.

Wśród takich przybyszów pojawiają się czasami rodzynki takie jak Lapras, od którego przejmujemy umiejętność wpływania na szerokie morze, dzięki czemu można dotrzeć do innych wysp archipelagu. A to jeszcze nie szczyt możliwości. Gdy przybędzie do nas Dragonite, to nauczymy się od niego latać, co pozwoli np. na zbieranie cennych surowców w wysokich górach.

Budowanie własnych ulic, mostów, szałasów, chatek, a w końcu nawet pałaców i zamków kojarzy się mocno z Dragon Quest Builders. Zbierane przedmioty przeznaczamy na działania rzemieślnicze, wytwarzając m.in. meble i dekoracje do swojej hacjendy. To konstrukcyjne szaleństwo można uskuteczniać z innymi graczami. W kooperacji online pobawią się razem maksymalnie cztery osoby.

Pokémon Pokopia zapowiada się fajnie, ale obawiam się jednego: że taki rzemieślniczy relaks, pozbawiony walk i zewnętrznych zagrożeń, może nudzić. Autorzy Hyrule Warriors szykują zmieniające się warunki atmosferyczne w następujących po sobie czterech porach roku, co pewnie pokrzyżuje nam część planów. Już w marcu się przekonamy, czy takie urozmaicenie rozgrywki wystarczy. ⊗ **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- bo autorzy Hyrule Warriors są doświadczeni
- bo pomysły i estetyka kojarzą się z DQ Builders
- bo dostaniemy kooperację dla czterech graczy (z funkcją Game Share)
- bo to tytuł Game-Key Card (bez netu nie zaczniesz zabawy)

eprasa.pl efd9242e20

Naucz się **grafiki 3D i animacji**

w Akademii Drimagine

DRIMAGINE
3D Animation & VFX Academy



Już w **3 semetry** | RealTime Online | Tylko **13 000 zł**

Możliwość rat

WYŻSZA SZKOŁA BIZNESU
NATIONAL-LOUIS UNIVERSITY

www.wsb-nlu.edu.pl +48 18 44 99 100



MARVEL TOKON: FIGHTING SOULS

PS5, PC | 2026 | ARC SYSTEM WORKS

TEKST: KONSOLITE

Po tym, gdy Capcom skopał Marvel vs. Capcom: Infinite oraz po licznych popierdółkach udających bijatyki na urządzenia mobilne można było uznać, że nastąpił koniec pełnoprawnych bijatyk z postaciami ze stajni Marvela. Jednak w naturze nic nie ginie, Arc System Works po cichu pracowało nad grą, która zawstydza dawnego giganta automatów, a to tylko beta.

Let's Go CRAZY!

Od samego początku Marvel Tokon pokazuje, że to będzie, a raczej jest istne szaleństwo. Wybieramy cztery postacie, z czego jedna to dowódca zespołu i jako pierwsza wkracza na pole walki, a po spełnieniu odpowiednich warunków dołączają kolejne. Pierwsza runda każdej potyczki to swoiste wprowadzenie, gdzie mamy tylko jedną dodatkową postać, którą możemy wezwać do pomocy. Daje ona dodatkowy atak, który wydłuża combo, a po odpowiedniej sekwencji może się ona zamienić miejscami z dowódcą. W każdej chwili można wykonać combosa łączonego, choć robi on największe wrażenie, gdy cała czwórka serwuje plaskacze przeciwnikowi, wymieniając się, kto czym przywali. Cudo, istne cudo, podobnie jak łączenie Superów, których są dwa typy. Jeden zabiera sporą ilość energii, natomiast drugi, mocniejszy może wyczyścić nawet i 50% życia przeciwnika. Natomiast połączenie przy pełnym pasku trzech Superów to istny chaos, który daje banana na twarzy. Do tego są oczywiście dodatkowe techniki – crossover sprawia, że nasz partner wypłaca karę za nietrafiony cios w naszym kierunku, ale przeciwnik może odpłacić swoim atakiem. Do tego jest znane z Guilty Gear wybicie w powietrze i powietrzne combo, dashowanie na ziemi i w powietrzu oraz ostre tempo. Niektóre areny mają po kilka wariantów i ulice Nowego Jorku są niszczone, gdy odpowiedni atak przebija przeciwnika przez samochody w inny rejon. Towarzyszą temu także ujęcia stylizowane na panele z kart komiksów.



System walki to swoista mieszanka Guilty Gear -Strive-, Dragon Ball FighterZ oraz trochę zapomnianego i zaniedbanego DNF Duel. Wszystkie ataki są z automatu uproszczone, każdy Special lub Super wykonuje się, wciskając kierunek i odpowiedni atak, gatling combosy są trzy, ale można je łączyć z różnymi atakami. Możemy klepać słaby, mocny, średni albo zrobić małą mieszankę, z czego średnia i mocna siła kończy się atakiem specjalnym lub Superem. Można to odpowiednio przerywać i stosować zagrywki psychologiczne, więc mimo pozornej prostoty systemu głębia jest.

Anime Marvel extravaganza

Wizualnie nie można się do niczego przyczepić. Ekipa Arc opanowała do perfekcji technikę cel shading, wszystko wygląda, jakby było filmem animowanym, postacie są pięknie wymodelowane i animowane – po prostu wizualne cudo. „Żywy komiks", ciśnie się na usta, również dzięki stylistyce paneli oraz elementów z szablonów do druku, zanim zostaną nałożone cienie i kolory. Po sieci wszystko śmiga gładko niczym guinness nalewany do gardła. Rollback działał perfekcyjnie, ale to Arc, więc nie ma co się dziwić. Dostępnych postaci było zaledwie osiem: Captain America, Doctor Doom, Ghost Rider (Robbie Reyes), Iron Man, Ms. Marvel (Kamala Khan), Spider-Man, Star-Lord oraz Storm. W pełnej wersji będzie ich więcej, więc z pewnością pojawi się Wolverine, a reszta? Zobaczymy. Na potrzeby bety ta liczba w zupełności wystarczyła, by sprawdzić różnice w stylach walki postaci oraz jak Arc zaprojektował ich ataki. Mamy pełne spektrum, od kontaktowych, zwinnych, poprzez dystansowe i te pośrodku. Kombinowania jest naprawdę sporo, a uproszczony system sprawia, że można się bardziej skupić na strategii niż tym, czy udało się nam wykonać odpowiednią kombinację w danym momencie.

Jedyne, co jest mocno niepewne, to balans – pewne postacie mają niesamowity zasięg, natomiast klepanie przeciwnika pod ścianą ma swój urok, jednak brak ucieczki z opresji dla wielu może być problemem. Zasada, że dostęp do pełnego zespołu jest ograniczony, także sprawia, że pierwsza runda może być nieco mniej szalona. Jednak mimo tego Marvel Tokon: Fighting Souls zapowiada się na fenomenalną bijatykę zarówno dla fanów Marvela, jak i fanów gatunku oraz dobry wstęp dla początkujących. Nie mogę się doczekać kolejnych potyczek z moim gundamowym Iron Manem oraz tego, jakie absurdalne akcje będzie można odstawiać w pełnej wersji. ⊗

Ekipa Arc opanowała do perfekcji technikę cel shading

Ocena wstępna
8+

eprasa.pl efd9242e20



HEGEMONIA HERCÓW

DLACZEGO EWOLUCJA GAMINGU WYMAGA REDEFINICJI PŁYNNOŚCI

W dyskusji o sprzęcie dla entuzjastów przez lata dominował jeden, nadrzędny parametr: rozdzielczość. Był to wyścig zbrojeń łatwy do skwantyfikowania, jednak współczesna scena gamingowa, napędzana zarówno przez dynamiczny e-sport, jak i coraz bardziej wymagające produkcje dla jednego gracza, przeszła znaczącą metamorfozę. Dziś punkt ciężkości przesuwa się z prostego zagęszczenia pikseli na precyzję odświeżania obrazu w czasie. To właśnie w tym newralgicznym segmencie Lenovo dzięki wprowadzeniu nowej linii monitorów Legion stawia sprawę jasno: koniec z koniecznością wyboru między jakością wizualną a responsywnością.

Analizę warto rozpocząć od mniejszej konstrukcji, modelu Legion 24-10. Dla laika specyfikacja oparta na matrycy o przekątnej 23,8 cala i rozdzielczości Full HD (1920 × 1080) może wydawać się zachowawcza w dobie wszechobecnych ekranów 4K. Jest to jednak błędna interpretacja przeznaczenia tego sprzętu. Mamy tu do czynienia z urządzeniem wysoce wyspecjalizowanym, swoistym narzędziem chirurgicznym przeznaczonym dla graczy rywalizacyjnych. W tytułach e-sportowych, takich jak Counter-Strike czy Valorant, ograniczenie pola widzenia do niespełna 24 cali pozwala na zachowanie pełnej kontroli peryferyjnej bez konieczności wykonywania ruchów głową. To kluczowe, by utrzymać absolutne skupienie w momentach najwyższego napięcia.

Prawdziwą siłą tego modelu jest jednak panel IPS o częstotliwości odświeżania wynoszącej 240 Hz. W połączeniu z czasem reakcji na poziomie 0,5 ms (mierzone w standardzie MPRT) monitor ten zdecydowanie redukuje opóźnienia sygnału i eliminuje niepożądane zjawisko powidoków, znane szerzej jako smużenie. Co istotne, zastosowanie technologii IPS z 99-procentowym pokryciem przestrzeni barw sRGB gwarantuje, że e-sportowa szybkość nie odbywa się kosztem jakości kolorów, co było bolączką starszych matryc typu TN.

GRACZ HYBRYDOWY

Po drugiej stronie osi mamy model Legion 27Q-10, który idealnie wpisuje się w definicję złotego środka nowoczesnego gamingu. Zastosowano tu 27-calowy panel o rozdzielczości QHD (2560 × 1440). Przy tej przekątnej zapewnia to optymalne zagęszczenie pikseli i gwarantuje obraz ostry i szczegółowy, a jednocześnie nie obciąża układu graficznego w tak drastycznym stopniu jak formaty UHD. Jest to propozycja dla gracza hybrydowego, który oczekuje głębokiej immersji w fabularnych grach akcji, a nie chce rezygnować z wyczynowych osiągów w strzelankach sieciowych.

Parametry techniczne modelu Legion 27Q-10 imponują wszechstronnością. Poza standardowym dla tej serii odświeżaniem 240 Hz i błyskawicznym czasem reakcji 0,5 ms MPRT otrzymujemy fabryczną kalibrację kolorów. Wierność odwzorowania barw z parametrem Delta E < 2 oraz pokrycie 90% kinowej przestrzeni DCI-P3 sprawiają, że oprawa graficzna w tytułach wysokobudżetowych wygląda dokładnie tak, jak zaplanowali to dyrektorzy artystyczni. Dodatkowo, obsługa standardu HDR10 pozwala na wydobycie detali z cieni i prześwietleń oraz buduje niesamowitą atmosferę w ciemniejszych lokacjach gier. Płynność animacji jest dodatkowo zabezpieczona przez NVIDIA G-SYNC oraz AMD FreeSync Premium.



Wspólnym mianownikiem dla obu konstrukcji jest bezkompromisowe podejście do ergonomii i higieny pracy – aspektów często pomijanych w sprzęcie gamingowym. Lenovo zaimplementowało technologię Natural Low Blue Light, potwierdzoną certyfikatem EyeSafe 2.0 instytutu TÜV Rheinland, chroniącą nasze oczy przed szkodliwym światłem niebieskim.

WSPÓLNYM MIANOWNIKIEM DLA OBU KONSTRUKCJI LENOVO JEST BEZKOMPROMISOWE PODEJŚCIE DO ERGONOMII I HIGIENY PRACY

Obudowy obu modeli, utrzymane w estetyce Raven Black, osadzono na podstawach zapewniających pełną swobodę regulacji mechanicznej. Użytkownik może dostosować wysokość, kąt nachylenia, obrót w poziomie, a nawet pracować w trybie portretowym (funkcja pivot). Nowoczesne zaplecze komunikacyjne, obejmujące dwa porty HDMI 2.1 oraz DisplayPort 1.4, zapewnia bezproblemową współpracę zarówno z komputerami PC, jak i konsolami nowej generacji, co umożliwia wykorzystanie potencjału wysokiego klatkażu na każdej wiodącej platformie. Całość spina autorskie oprogramowanie Lenovo Artery, pozwalające na precyzyjne zarządzanie profilami wyświetlania bezpośrednio z poziomu systemu operacyjnego. Z takimi monitorami osiągane wyniki będą w pełni zadowalające.

2025
podsumowanie



ROGER: Kolejny rok za nami, na torcie można zapalić kolejną świeczkę, a branża zasuwa nieuchronnie ku końcowi tej szalonej i pełnej niespodziewanych rozwiązań generacji. Minione 12 miesięcy to z pewnością nie był dla świata gier najlepszy okres w historii, gdyż fala zwolnień, restrukturyzacji i zamknięć ponownie przejechała się po naszym poletku niczym walec po asfalcie. Ale zanim poczytacie o najważniejszych wydarzeniach i trendach 2025 r., zapraszamy Was na nasz redakcyjny ranking najlepszych gier. Redaktorzy, praktykanci i orbitanci wybierają swoje TOP 10 gier, na podstawie których powstało też TOP 100 najlepszych tytułów minionego roku (w topce nie uwzględnialiśmy jedynie portów na nowe platformy, jeśli ich pierwotne wersje pojawiły się przed 2025 r.). Oczywiście jest to nasze autorskie zestawienie, które nie musi zgadzać się z branżowymi nagrodami, ale w tym roku wyjątkowo jesteśmy blisko wyborów ogółu. Zwłaszcza jeśli chodzi o jedną produkcję – Clair Obscur: Expedition 33. Czy to ona została naszą grą roku? I jak wyglądała walka o podium?

Odpowiednia punktacja podesłanych przez redaktorów topek, zarówno tych suchych bez opisów, jak i tych, które znalazły się z opisami na kolejnych stronach, pozwoliła jak co roku urozmaicić naszą zabawę, a pierwsza dziesiątka zmieniała się co chwila i nawet ostatnia topka nadesłana przez redaktora Piechotę trochę w tym zestawieniu namieszała. Jednocześnie chciałbym przypomnieć, że z racji tego, iż gatunki gier coraz bardziej się zacierają, a gusta redaktorów są różne i trudno im wybierać na siłę tytuły z każdej kategorii, nasze podsumowanie skupia się po prostu na najlepszych grach, w jakie mieliśmy okazję zagrać. Dla osób, które pozostają jednak mocno przywiązane do gatunków, przygotowaliśmy też ponownie stosowne oznaczenia, które pokazują, które tytuły były wedle naszych skromnych opinii najlepsze w danej kategorii. Miłej lektury i mamy nadzieję, że znajdziecie w naszym rankingu przynajmniej kilka perełek, o których nie słyszeliście lub które warto nadrobić.

eprasa.pl eid9242e20

Roger



1. GRA ROKU
Silent Hill f
Miasteczko, w którym kwiaty mają więcej zębów niż uroku. Klimat, postacie, miejsce, muzyka, historia – to wszystko pięknie (za)grało. A że system walki kulał? Idealna to jest tylko pogoda na tapecie Windowsa.

2. Kingdom Come: Deliverance II
Gra, w której nawet prosta misja potrafi skończyć się mordobiciem na weselu, zgubionym koniem czy naprutym rycerzem oddającym mocz pod drzewem. Niezmiennie kocham.

3. Clair Obscur: Expedition 33
Zachwyca mrocznym, malarskim stylem, wciągającą historią i systemem walki. Tytuł, który przypomniał mi, jak dobre były kiedyś francuskie gry RPG. Przepraszam – japońskie.

4. Donkey Kong Bananza
Matematyka nie zawsze się zgadza, ale destrukcyjny świat + transformacje Donkey Konga + kooperacja + bogactwo eksploracji i zbierania = JEDNA WIELKA MIŁOŚĆ!

5. Jurassic World 3
Dinozaury uciekają, ludzie krzyczą, ekolodzy szukają kleju do asfaltu, a Ty próbujesz ogarnąć chaos. W 1997 r. po seansie „Jurassic Park" mogłem tylko pomarzyć o takiej perełce.

6. Inazuma Eleven: Victory Road
Połączenie zbierania pokémonów (zawodników) z bitwami rodem z jRPG-a, szalonymi meczami, ogromnym trybem story i świetnymi wstawkami anime. Tsubasa naszych czasów.

7. Suikoden 1 and 2 HD Remaster
Zbierz 108 bohaterów, planuj epickie bitwy, bierz udział w politycznych intrygach i rozbudowuj swoje zamczysko. Déjà vu w HD, ale smakuje lepiej niż pierogi w kosmosie.

8. Ghost of Yotei
Zemsta Atsu nie jest już tak świeża jak Tsushima, ale zachwyca krajobrazami, złożonym systemem walki, eksploracją i oprawą godną 2025 r. Mokry sen twórców AC: Shadows.

9. Metroid Prime 4: Beyond
Strzelasz, skaczesz, testujesz mózg i wzdychasz do Samus. Warto było czekać 8 lat? Patrząc na sekcje pustynne, mógłbym mieć wątpliwości, ale reszta to „Seal of Quality".

10. Ender Magnolia: Bloom in the Mist
NieR: Automata w 2D? Trochę tak, trochę nie, ale to piękna metroidvania 2D, z klimatycznymi lokacjami, swobodą eksploracji i rozgrywką opartą na zrekrutowanych „homunculusach".

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: ASSASSIN'S CREED: SHADOWS
Przykład tytułu, który tak wymęczył mnie zaliczaniem pierdyliarda ikonek, że nie miałem ochoty na śledzenie dalej fabuły.

Butcher



1. GRA ROKU
ARC Raiders
Niespodzianka. ARC Raiders wskoczyło na mój radar miesiąc przed premierą (beta). Nie spodziewałem się detronizacji BF6 jako GotY. Ale „niespodzianka" to także drugie imię ARC Raiders. A to w grach uwielbiam.

2. Battlefield 6
Seria powróciła w glorii i chwale, wskoczyłem niczym w stare, wygodne kapcie. 200 godzin na liczniku i wciąż świetnie się bawię. Shooter FPP roku.

3. ReMatch
Idealny miks arcade, skilla i efekciarstwa. Tylko takie gry sportowe trawię, a takiej piłki nie było od czasów LiberoGrande na PSX-a.

4. Metal Eden
Kolejny królik z kapelusza. Nie znałem, nie czekałem, więc niespodzianka była kompletna. Świetny skill-shooter z rewelacyjną oprawą.

5. Dying Light: The Beast
Formuła się wyczerpuje – jak napisałem w recenzji – ale czasu z Bestią nie uznaję za zmarnowany. Ta rzeźnia z Wrocka wciąż ma swój urok.

6. Lost Records: Bloom & Rage
Twórcy Life is Strange ponownie dowożą. Wciągająca opowieść, pomysłowy gameplay i nostalgiczna stylówka lat 90. to wyborna mieszanka.

7. Gears of War: Reloaded
Nie potrzebowaliśmy kolejnego odświeżenia Gyrosów. Co nie zmienia faktu, że „dobre gry są dobre" i po 20 latach to wciąż masakrator.

8. Wheel World
Chwila oddechu po setkach godzin strzelania i mordowania. Wirtualny rowerek z lekką fabułką, fajnymi zadaniami i znajdźkami. Cozy.

9. Cronos: The New Dawn
„Polacy nie gęsi" odc. 2137. Fantastyczne środowiska i lokacje prosto z Krakowa, a horror i survival wzorowany na najlepszych.

10. Sword of the Sea
Dla mnie to duchowy spadkobierca Journey z PS3. Eteryczna, enigmatyczna przygoda bez słowa narracji, w pięknych środowiskach.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: KONSOLOWA ZADYSZKA
Źle się dzieje. Microsoft oszalał, Nintendo skopiowało własną konsolę, a Sony robi swoje (czyli nic). Koniec exów, konkurencji. Marazm.

Dżujo



1. GRA ROKU
Clair Obscur: Expedition 33
Ze względu na numery specjalne wiele czasu poświęcam starociom. Expedition 33 przeniosło mnie do czasów PS2 i takich produkcji jak trylogia Shadow Hearts. Piękny świat, historia i gra. Jeu de l'année!

2. Dispatch
Gra na jeden weekend? Owszem, ale za to jaka! Dawno się tak nie śmiałem. Dawno nie zżyłem się tak z bohaterami. Poproszę o więcej.

3. Absolum
Przeżywamy renesans chodzonych bijatyk, ale król w 2025 r. mógł być tylko jeden – Absolum. Mechanika, wykonanie i pomysł – zagrało wszystko.

4. Blue Prince
Kto mógł się spodziewać, że ta gra zawładnie tyloma umysłami. Godziny prób i kombinowania, jak dotrzeć do celu. Majstersztyk designu.

5. Kingdom Come: Deliverance II
„Chwała Polsce!". Czesi dali nam „Wiedźmina 3 naszych czasów". Historyczne realia i rozmach robią wrażenie. Cudowny RPG.

6. Donkey Kong Bananza
Najlepsza gra na Switcha 2? Moim zdaniem tak. Platformer, w który ludzie będą grać przez kolejne lata, i pokaz tego, na co stać nową konsolę.

7. Lumines Arise
Lumines to instytucja sama w sobie, a studio Enhance zawsze dowozi ciekawe projekty. I przy okazji wyszła z tego naprawdę dobra gra VR.

8. Hollow Knight: Silksong
Co mogę napisać? Jest to boski tytuł. Czysta magia. Nawet moje zmęczenie metroidvanią jako podgatunkiem nie mogło mi go obrzydzić.

9. Ghost of Yotei
Esencja udanego i „bezpiecznego" sequela. Za sprawą kosmicznego budżetu i utalentowanego zespołu dostaliśmy wizytówkę PS5 na ten rok.

10. Shinobi: Art of Vengeance
Shinobi to dla mnie klasyk. Cieszę się, że nowa wersja wyszła tak dobrze, łącząc starą i nową szkołę tego typu produkcji. Nostalgia na całego.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: CALL OF DUTY: BLACK OPS 7
Uwielbiam, dla relaksu, ograć kampanię w CoD. Rok temu Black Ops dowiózł świetny tryb dla jednego gracza – teraz otrzymałem byle co. Wstyd.

eprasa.pl efd9242e20

Adamus



1. GRA ROKU
Clair Obscur: Expedition 33
Gra głębsza, niż może się to z początku wydawać, o sile której stanowi nie tylko kierunek artystyczny. Dzieje się tu tyle w sferze meta, że do dziś potrafię zadumać się nad niektórymi rozwiązaniami fabularnymi.

2. Silent Hill f
Tak, też mam problem z tą walką i niepotrzebnie rozwleczonymi sekcjami w tutejszym Otherworld. Natomiast poruszana tematyka i sposób jej prezentacji to najwyższa liga.

3. Hades II
Czy da się stworzyć kontynuację idealną? Taką, która i rozwija pomysły z jedynki, i je równocześnie nicuje? Jeśli wydaje się Wam, że nie, zagrajcie w Hadesa 2.

4. Jurassic World Evolution 3
Szlifowanie formuły, kilka ciekawych pomysłów i jeszcze więcej dinozaurów. Wybaczcie, nie potrafię tak na chłodno... no po prostu kocham te prehistoryczne gady.

5. Cronos: The New Dawn
Będę bronił tego tytułu jak lew. „Krakoski" lew. To miks znanych z ery post-RE4 rozwiązań z twistem, w dodatku serwujący nam wyborny kierunek artystyczny.

6. The Alters
Kolejne polskie doświadczenie wysoko w zestawieniu. Tym razem za etyczną niejednoznaczność i wyważone podejście do kwestii ekonomii wewnątrz gry.

7. Ghost of Yotei
Nie może być wyżej. To wciąż piękna, relaksująca gra, jednak formuła zdaje się powoli wyczerpywać. Ale i tak splatynowałem – żeby nie było!

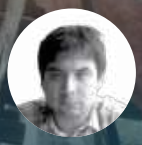
8. Split Fiction
Zawsze należy doceniać kanapową kooperację. No i plusik za fabułę traktującą o okołoliterackich perypetiach bohaterek. Żona potwierdza, że jest dobrze.

9. KARMA: The Dark World
Miesza ta gra tropy, zaskakuje na wielu polach, miejscami zachwyca estetycznym rozmachem. Czarny koń tego zestawienia. Jeśli się wahacie, dajcie proszę szansę.

10. Mafia: The Old Country
Brakowało w ostatnim czasie mniejszych, nastawionych na filmową narrację doświadczeń. Nowa Mafia jest powrotem na stare śmieci i daje nadzieję na rewitalizację serii.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: ASSASSIN'S CREED: SHADOWS
Miała być to przyjemna, cyfrowa wycieczka, a na zmianę ziewałem, przysypiałem i myślałem o jutrzejszym obiedzie.

Mielu



1. GRA ROKU
Clair Obscur: Expedition 33
Tu zgadza się wszystko (muzyka, voice acting, fabuła, rozgrywka, głębia systemu). Ponadto jest to cenna lekcja, że wydawcy nie są wszystkowiedzący. Takich anomalii w systemie potrzebujemy.

2. Elden Ring: Nightreign
From nie rozczarowuje, nawet gdy eksperymentuje. Zabrakło tylko większej różnorodności przeciwników, bossów i map, ale i tak splatynowałem ochoczo.

3. Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles
Poważna historia, kapitalna intryga, rewelacyjny system, mistrzowski soundtrack. Najlepszy Final świetnie odświeżony. Platyna? Jeszcze jak.

4. Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii
Mistrzowski recykling gotowych rozwiązań i materiałów, a także pokaz, jak wpleść absurdalną tematykę (piraci) do współczesnej historii. Platyna wbita!

5. Lumines Arise
Może nie są to najlepsze Luminy, a tryby i muzyka są ciekawsze w Tetris Effect, ale wciąż wsysa jak bagno i wygląda cudownie. Platyna już blisko.

6. Tainted Grail: The Fall of Avalon
Wy mówicie „remake Obliviona", a ja jako lokalny patriota mówię „pierwszoosobowy erpeg prosto z Wrocławia". Ci szaleńcy zrobili taką grę na Unity. Nierealne.

7. Cronos: The New Dawn
Zaczyna się średnio, od Huty jest świetnie. Ciekawsze poziomy, lepsze flow rozgrywki, trudniejsze walki i kapitalny klimat nie pozwalają odejść od konsoli.

8. Blue Prince
Jestem rozdarty, bo rogalikowość psuje mi zabawę, ale bez niej ta gra nie ma sensu. Doceniam za niezwykłą głębię zagadek i pomysłową rozgrywkę.

9. Lies of P: Overture
Świetny dodatek do porządnej gry. Pokazał, że nie trzeba bać się trybu easy w soulslike'ach. A ostatni boss do teraz mi się śni.

10. Despelote
Były lepsze tytuły, ale po pierwsze, w nie nie grałem, a po drugie, doceniam wykorzystanie gier do opowiadania osobistych historii.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: PAINKILLER
To nie atak na katowickie Anshar, ale na wydawcę 3D Realms, który wymyślił, by z Painkillera zrobić co-opowego shootera. Bez sensu.

Zax



1. GRA ROKU
Kingdom Come: Deliverance II
KCII to najlepsza produkcja o średniowieczu obok Medieval 2 oraz CK3. To też część nowej fali immersyjnych gier. Dojrzały, ambitny roleplay, który w poważne motywy zgrabnie wplata świetny humor.

2. Avowed
Avowed to najbardziej niesprawiedliwie krytykowany tytuł 2025 r. Gra miała pewne problemy graficzne na starcie, ale obecnie, po kilku poprawkach, to must have.

3. Atomfall
Atomfall jest przełomem dla autorów Sniper Elite, którzy wyszli w końcu ze swojej strzeleckiej strefy komfortu. Wciągająca brytyjska przygoda inspirowana Falloutem.

4. Clair Obscur: Expedition 33
Nie jestem fanem fabuły w Clair Obscur, ale mimo wszystko miło widzieć tak dobrze zrealizowany turowy system walki. Warto zagrać.

5. ARC Raiders
ARC Raiders to nie tylko najlepszy extraction shooter, ale w ogóle najbardziej udana strzelanka roku. Świetna implementacja UE5!

6. Keeper
Keeper to chyba największe pozytywne zaskoczenie 2025 r. Ta gra ma czar kultowego ICO i graficzny artyzm dzieła sztuki.

7. Roadcraft
Roadcraft nie jest lepszy od wspaniałego SnowRunnera, ale... i tak go kocham i spędziłem z nim już ponad 70 godzin. Wyborna, relaksująca zabawa.

8. Assetto Corsa EVO
To wciąż tylko wczesny dostęp (PC), ale jakże udany! Niedawna aktualizacja, z cudnie zrealizowanym torem Nordschleife, po prostu daje radę.

9. The Outer Worlds 2
Nie jest to na pewno poziom Fallout New Vegas, ale i tak doceniam wysiłki Obsidian. Sequel przebija część pierwszą marki pod każdym względem.

10. Wuthering Waves
Styczniowa premiera na PS5 skusiła mnie do zagrania w WuWa i nie żałuję! Piękna darmowa gra, która pod pewnymi względami przebija Genshin Impact.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: ASSASSIN'S CREED SHADOWS
Realistyczna, piękna grafika to nie wszystko. Jakimś cudem Ubisoftowi udało się zrobić grę z gorszą fabułą i z jeszcze większymi pokładami nudy niż w rozwleczonej Valhalli.

eprasa.pl efd9242e20

Koso



1. GRA ROKU
Blue Prince
W 2025 r. tylko ten jeden tytuł jednocześnie zachwycił świeżą mechaniką, poruszył historią i wywrócił gatunek do góry nogami. A tego właśnie szukam w grach, więc z zachwytu nie wyszedłem do teraz.

2. Kingdom Come: Deliverance II
Mistrzostwo „sielskiego RPG-a", w którym zamiast ratowania świata malujemy wiejskiego byka. Pięknie wymyślona i napisana gra o życiu w XV w.

3. Silent Hill f
Wiele lat przyszło czekać, aż japońska seria przeniesie akcję do Japonii, ale udało się. I to od razu z dobrym skutkiem, bo atmosferę można tu kroić nożem.

4. Sonic Racing CrossWorlds
Jak mi tu jakiś kolega obok wstawi nudne i wolne Mario Kart, to znaczy, że nie pograł za dużo w Sonica. Ładna i intensywna arcade'ówka.

5. Clair Obscur: Expedition 33
Wspaniały system walki (a w zasadzie wiele systemów, jeden per postać) i świeże realia, a wszystko skąpane w dekadencji.

6. Ghost of Yotei
Nie planowałem zabawy z Yotei, bo Tsushima mnie wynudziła, ale ku własnemu zdumieniu spędziłem tu furę miłego czasu, mszcząc się z uśmiechem na ustach.

7. Death Stranding 2: On the Beach
Najlepsze chodzenie w historii gier. I najmniej angażująca historia w karierze Kojimy, ale najwyraźniej nie można mieć wszystkiego.

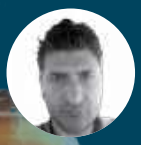
8. The Roottrees are Dead
Tylko PC. Kapitalna detektywistyczna zabawa z drzewem genealogicznym i rodzinnymi tajemnicami w tle. Niepozorna, acz satysfakcjonująca.

9. The Alters
Pomysłowa i zrealizowana z zębem koncepcja, wrzucająca do tygla pomysły z różnych gatunków. Efekt zaskakuje wizją i oryginalnością.

10. Ball x Pit
Arkanoid, ale roguelike. A do tego rozwój „miasteczka" również z wykorzystaniem elementów odbijających się od otoczenia. Perełka.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: BATTLEFIELD 6
Było, minęło. Duże mapy mogły imponować 20 lat temu, a nie w erze battle royali. Do których notabene BF6 dołączyło za sprawą REDSEC, który paradoksalnie kręci bardziej niż klasyczne granie w beefa.

HIV



1. GRA ROKU
Battlefield 6
Solidne pieprznięcie i powrót na tron zarazem. Tak się robi strzelaniny dla dużych chłopców, a CoD ma teraz małego pisiorka.

2. ARC Raiders
Swoboda działania, ciekawy świat, giełda zdrady i zaufania, satysfakcjonujące drzewko umiejętności, pożeracz życia. Pozdro dla PUBG. Loot, bejbe!

3. Super Mario Galaxy + Super Mario Galaxy 2
Najlepsze platformery w historii w skondensowanej i unowocześnionej formie. Skromne, a złote. I gotowe do akcji w Twoim plecaku.

4. Donkey Kong Bananza
Przygoda świetna, niekoniecznie cukierkowa, nieco prostacka, ale zasysanie materii potrafi – nomen omen – pochłonąć. W kolejne warstwy świata wpijałem się niczym Drakula w szyje dziewic.

5. Forza Horizon 5 (PS5)
Kwintesencja samochodowej wolności, przytłaczająca mnogość możliwości, wspaniałe nagrody, piękne wykonanie i online jak ta lala. Nie mogę się doczekać kolejnej odsłony.

6. DOOM: The Dark Ages
Doom Slayer ma powera, szlachtuje szatańskie pomioty z gracją godną baletnicy, tworząc widowiskowe combosy. W pełni kontrolowany chaos to kwintesencja zabawy. Miodzio.

7. Dying Light: The Beast
Kyle jest fanem gore, nocne eskapady stawiają włosy na plecach, samochody to zmarnowany potencjał, a walka wywołuje sadystyczną satysfakcję. Skondensowana i bardziej oskryptowana rozgrywka byłaby w punkt.

8. Gears of Wars: Reloaded
Odgrzewany kotlet, ale na oleju z nasion opuncji figowej. Niezmiennie doskonała, mimo że nieco archaiczna zabawa, szczególnie w co-opie.

9. Mario Kart World
Solidna porcja cukierkowego ściganctwa, choć jazda po ścianach i grindowanie to już za wiele (acz dobra zabawa dla wariatów męczących grę latami). Chcę więcej zawartości, bo World wypada blado na tle MK8.

10. Call of Duty: Black Ops 7
CoD oraz Destiny 2 to obecnie cienie swoich sukcesów, niedbale odcinane kupony spadające na ziemię. Niemniej wciąż warto się schylić.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: FAST & FURIOS: ARCADE EDITION
Gra tak słaba i chaotyczna, że dosłownie za darmo nie warto. Kicha na wysokich obrotach, która bez licencji jest goła i wesoła.

Komodo



1. GRA ROKU
Clair Obscur: Expedition 33
Rzadko kiedy tak dobrze działa niemal wszystko – od stylistyki, przez obłędną oprawę AV i system walki, po genialny scenariusz pełen odważnych zwrotów akcji. Tak się właśnie powinno robić gry!

2. Silent Hill f
Nad dyskusyjnymi pojedynkami i przynudnymi świątyniami góruje bogactwo narracji przemawiające przez sceny, wizerunki potworów i lokacje. Piękna i ważna gra.

3. Cronos: The New Dawn
Za trudne? Nie, jeśli grasz zgodnie z zasadami tutejszych mechanik. Genialny klimat, tło historyczne i scenariusz, a do tego nietuzinkowy motyw scalania się wrogów.

4. Monster Hunter Wilds
Jedni narzekają, inni bawią się świetnie. Owszem, to najprzystępniejszy MonHun w historii, ale mnie zmiany przyniosły masę frajdy.

5. Split Fiction
Ostatnie słowo w dziedzinie kanapowej kooperacji? Niewykluczone, tutejsze natężenie pomysłów na platformową współpracę trudno będzie już przebić.

6. Mario Kart World
Idealny tytuł na start platformy. Dziesiątki godzin wyjeżdżone z żoną w sieciowej wersji Knockout Tour nie mogły nie otrzymać ode mnie wyróżnienia.

7. Hell Is Us
Całkiem współczesny technologicznie powrót do czasów, gdy przygodówki stawiały na myślenie, a nie zręczne palce. Małe studia deweloperskie FTW!

8. DOOM: The Dark Ages
DOOM taki sam jak zawsze, a jednak zupełnie inny. Futurystyczne średniowiecze przyniosło narzędzia i motywy, jakich w gatunku jeszcze nie było!

9. South of Midnight
A jednak wielkie korporacje są w stanie wydać coś o mniejszej skali, pachnącego stylistyczną i narracyjną pomysłowością ery szóstej generacji konsol. Mała perełka.

10. Metal Gear Solid Delta: Snake Eater
Z jednej strony leniwy remake, z drugiej zaś niemal nienaruszone odkurzenie wspomnień w obłędnej formie graficznej. Wciąż chwyta za serce!

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH
Po sequelu nie oczekuje się wywrócenia mechanik i fabuły do góry nogami, tu jednak doszło do przesady. To „ta sama" gra, co w 2019 r., tyle że w nowej skórce.

eprasa.pl efd9242e20

Ural



1. GRA ROKU
Mario Kart World
Czy to najlepsza gra roku? Zdecydowanie nie. Ale wrzucam ją tu z przekory, bo nic mnie przez ostatnich 12 miesięcy nie zachwyciło. Oj, brakuje mocarnych gier od Sony i Microsoftu... Może wszyscy zostali strollowani przez GTAVI, które miało zadebiutować w tym roku?

2. Shinobi: Art of Vengeance
Wychowałem się na konsolach Segi i dla mnie to powiew nostalgii w nowym, wypasionym wydaniu, jakim ongiś było dla mnie równie udane Ultimate Ghosts 'n Goblins.

3. Silent Hill f
Mroczny klimat i ciary na plecach, choć seria już tak nie poniewiera psychicznie jak ćwierć wieku temu. Ale mam słabość do japońskiego anturażu.

4. Kingdom Come: Deliverance II
Jedynka mną nie pozamiatała, ale w dwójce poprawiono wszystkie rzeczy, które mnie irytowały, więc pozycja godna polecenia. Choć i tak wolę trzeciego Wieśka.

5. Escape Simulator 2
Człowiek coraz starszy, to szuka ćwiczeń dla umysłu, a przecież nie będę grał w bingo... Jeśli lubicie pomysłowe zagadki i wytężać szare komórki, to polecam!

6. Mafia: The Old Country
Nie jest to gra idealna, ale znów poczułem ten klimat, co przy jedynce i dwójce. Fajnie, że po beznadziejnej Mafii 3 seria wraca na właściwe tory.

7. Anno: 117: Pax Romana
Jedna ze strategii, które przykleiły mnie w tym roku na dłużej do ekranu. Wciąga i ma swój klimacik, a o to przecież chodzi.

8. Donkey Kong Bananza
Bez dwóch zdań najlepsza gra na Switcha 2, przynajmniej w mojej skromnej opinii. Szkoda, że tak pierońsko droga, no i co-op mógłby być lepszy.

9. Hades II
Mimo że nie wiedzieć czemu nazwa kojarzy mi się głównie z „sedesem", to mam słabość do tej naparzanki. Jedynka była świetna i dwójka jej nie ustępuje.

10. Sid Meier's Civilization VII
Uwielbiam tę serię i jestem w stanie wiele jej wybaczyć. Mimo że jest to najgorsze wydanie w historii, to i tak przyjemnie się klika.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: THE ALTERS
Nastawiałem się na intensywną emocjonalną podróż jak w pierwszym Frostpunku i TWOM, a dostałem płytkie i cringowe dialogi oraz pełną absurdów historię.

Majk



1. GRA ROKU
Metroid Prime 4: Beyond
Warto było tyle czekać na Samus i jej nowe kozackie moce oraz motocykl. Pozostaje jedynie żal, że gra mogłaby być jeszcze lepsza, gdyby nie hamulec technologiczny w postaci pierwszego Switcha.

2. Shinobi: Art of Vengeance
Fantastyczny system walki i elementy metroidvanii w bajkowej oprawie okazały się strzałem w dziesiątkę przy powrocie Joe Musashiego.

3. Absolum
Kamień milowy w chodzonych bijatykach, udowadniający, że ten gatunek sprawdzi się również w rogalikowej formule.

4. Cronos: The New Dawn
Dead Space osadzony w Polsce zarwał u mnie niejedną nockę i wbrew pozorom nie jest tak trudny, jak wszyscy go malują.

5. DOOM: The Dark Ages
Z pewnością nie jest to coś, o czym marzyli fani DOOM Eternal, ale jednak wciąż rajcowna rozwałka z kozacką tarczą na czele.

6. Lumines Arise
Każda odsłona Lumines jest gwarancją uzależnienia i nie inaczej jest tym razem. A doznania potęguje obcowanie z VR.

7. Donkey Kong Bananza
Wolę klasyczne Donkey Kongi „od boku", ale klon Super Mario Odyssey okazał się całkiem dobry i kopanie w ziemi potrafi mocno wciągnąć.

8. Ninja Gaiden: Ragebound
U mnie zawsze 2D > 3D, a Ragebound to godna kontynuacja klasycznych Gaidenów, choć mogłaby być dłuższa.

9. Ninja Gaiden 4
Trochę za mało w niej Ryu Hayabusy, ale dynamika starć i system walki urywa łeb, więc jednym słowem warto.

10. Guns of Fury
Metroidvania w klimatach Metal Sluga uprzyjemniła mi kilka wieczorów i myślę, że każdy fan gatunku powinien ją sprawdzić.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: SILENT HILL F
Japończycy spłodzili dziwny horror, który nie miał szans na dobrą sprzedaż, więc postanowiono go przemianować na Silent Hill, żeby hajs się zgadzał.

Konsolite



1. GRA ROKU
Ninja Gaiden 4
Znakomity system, płynna rozgrywka, masa krwi i prawdziwe wyzwanie. Megapłynna walka nie nudzi się nawet po wielu godzinach. Prawdziwa gratka dla fanów akcji i mordowania na ekranie.

2. Ender Magnolia: Bloom in the Mist
Piękna, ciekawa i cholernie dobra metroidvania, którą można polecić każdemu, zarówno weteranom gatunku, jak i tym, którzy chcą go skosztować.

3. Clair Obscur: Expedition 33
Jeśli nie graliście, to na co czekacie? Fantastyczna, artystyczna zabawa formułą znaną z japońskich RPG-ów, po prostu francuski Final Fantasy.

4. Death Stranding 2: On the Beach
Mistrz Kojima nie zawiódł, rozgrywka mniej męcząca, natomiast scenariusz i scenki to czyste Zło(to). Hideo, nigdy się nie zmieniaj!

5. Ninja Gaiden: Ragebound
Znakomite połączenie tego, co znamy z kilkoma nowymi rozwiązaniami, skąpane w pięknym pixel arcie. Nie ma Ryu, ale i tak jest zajebiście.

6. Absolum
Chodzona bijatyka w połączeniu z rogalikiem? Zadziwiająco cholernie dobrze się to sprawdza, płynna, choć chaotyczna walka daje masę frajdy.

7. Sonic Racing: CrossWorlds
Lepsze Mario Kart pod każdym względem. Śliczna oprawa, fajne trasy, prędkość i szaleństwo na ekranie. Ucz się, Nintendo, od swych rywali.

8. Guilty Gear -Strive- Switch Edition
Najlepsza bijatyka od lat, z prawie wszystkimi dodatkami, nadal wygląda fenomenalnie, system to poezja, a muzyka? OST permanentnie leci u mnie w tle.

9. Blade Chimera
Futurystyczna metroidvania z kilkoma mechanikami, które powinny być na stałe częścią tego gatunku. Świetni bossowie i mapa, idealna metroidvania na kilka wieczorów.

10. Metroid Prime 4: Beyond
Dobra metroidvania, poprawny Metroid, jednak kilkanaście godzin pękło i nie żałuję, choć po tylu latach czekania oczekiwałem więcej...

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: SHADOW LABYRINTH
Metroidvania z mechanikami Pac-Mana mogła być czymś, czego ten gatunek potrzebował, jednak dostaliśmy nudną i słabą grę, która zdecydowanie nie była przemyślana ani zrobiona przez ludzi znających gatunek.

eprasa.pl efd9242e20

Mazzi



1. GRA ROKU
Clair Obscur: Expedition 33
Ciemna baśń o stracie, pamięci i walce z losem. Gra, która boli, zachwyca i nie daje o sobie zapomnieć długo po napisach. Gorąco polecam!

2. Silent Hill f
Horror utkany z traumy, winy i rozpadu więzi. Na japońskiej prowincji strach rodzi się z człowieka.

3. Death Stranding 2: On the Beach
Samotność, droga i ciężar istnienia. Kojima znowu sprawił, że „chodzenie" stało się emocją.

4. Cronos: The New Dawn
Horror przyszłości, w którym każda decyzja ma cenę. Smaczki dla krakusów to bonus, ale jaki smaczny!

5. Ghost of Yotei
Duch, miecz i cisza gór. Samotna droga wojowniczki mnie ujęła, podobnie jak Tsushima, na długie godziny.

6. Kingdom Come: Deliverance II
Brud średniowiecza bez filtrów. Żadnych skrótów, żadnych bohaterów, tylko człowiek i konsekwencje.

7. Donkey Kong Bananza
Energia, rytm i czysta radość. Gra, która przypomina, po co gramy na konsolach i jednocześnie najlepsza pozycja na Switcha 2.

8. Hades II
Perfekcyjny loop gniewu, stylu i mitu. Każda śmierć boli, każda jeszcze bardziej wciąga. Sequel idealny.

9. Shinobi: Art of Vengeance
Powrót klasycznego ninja: szybka, techniczna walka, skradanie i precyzja zamiast chaosu. Magia 2D.

10. Mario Kart World
Chaos, śmiech i kontrolowane wypadki. Niezmiennie idealne, gdy życie robi się zbyt poważne.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: MINDSEYE
Wielkie ambicje, płytka treść. Obiecywano głębię, a zaserwowano pustkę i zmęczenie. Serdecznie odradzam.

Walkiewicz



1. GRA ROKU
Split Fiction
Sorry, ale Josef Fares ma największe przyrodzenie w branży. 15 godzin czystej ekscytacji cudzą wyobraźnią. I stymulowania własnej.

2. Death Stranding 2: On the Beach
Od opowieści o społecznej atomizacji do historii o poświęceniu jako najwyższej z cnót. Piękna i – mam wrażenie – niedoceniona gra.

3. Battlefield 6
We're back baby! Proteza kampanii singlowej nie zmienia faktu, że o takiego Battlefielda nic nie robiliśmy przez ostatnią dekadę.

4. Clair Obscur: Expedition 33
Najlepszy scenariusz roku. Co do reszty – doceniam, szanuję i rozumiem, ale nie potrafię pokochać.

5. Blue Prince
Mam nadzieję, że lubicie zagadki. Te z Blue Prince potrafią się przyśnić. Gra zbyt wielka jak na mój mikroumysł, ale doceniam.

6. Hades II
Nieco zbyt przekombinowany względem oryginału jak na mój gust. Ale nie będę narzekał – to wciąż kawał pysznego rogalika.

7. Silent Hill f
Mechanicznie – gehenna. Fabularnie – złoto. Silent Hill jako rzecz o inicjacji, kobiecości i gorsecie konwenansów? Czemu nie!

8. Ninja Gaiden 4
Nie udało się zrobić tak dobrej gry jak Ninja Gaiden 2. Udało się za to wskrzesić ducha serii, a to już całkiem sporo.

9. The Alters
Co by było gdyby: The Game. Przepiękna opowieść o wszystkich niepodjętych decyzjach, niewykorzystanych szansach i długich cieniach przeszłości.

10. Cronos: The New Dawn
Dead Space w domu? Raczej w zatęchłej piwnicy w wielkiej płycie. Miejsce w topce należy się już za podsycanie tego uniwersalnego lęku.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: HELL IS US
Co za bubel. Orka na ugorze w nudnym, płaskim i wyzutym z życia świecie plus system walki rozpisany na kolanie.

Norby



1. GRA ROKU
Split Fiction
Od czasu ukończenia It Takes Two nie bawiłem się tak dobrze! Cudowna oprawa, mnóstwo fajnych pomysłów i jeszcze więcej dobrego humoru. I te amigowe smaczki, musiałem tłumaczyć Roxi, kto to jest Lizard King i skąd go znam. Petarda, chcemy więcej!

2. Ghost of Yotei
Znakomita gra, która udźwignęła jakość swego poprzednika, a poprzeczka postawiona przez Tsushimę była wysoko. Powoli się rozkręca, ale potem trudno się oderwać.

3. Clair Obscur: Expedition 33
Chociaż nie przepadam za tego typu grami, to jednak po wielu rekomendacjach od znajomych skusiłem się, aby zagrać, i nie żałuję. Zdecydowanie TOP 3 tego roku!

4. Battlefield 6
Tuż za podium, znakomita premiera, chociaż brakuje lepszej i dłuższej kampanii dla jednego gracza, ale cała reszta to po prostu znakomita robota. BF wraca na dobre tory.

5. Mafia: The Old Country
Dla jednych zbyt podobna do pierwszej części. Dla drugich kończy się za szybko i zostawia niedosyt. Ale to znakomita gra.

6. Gears of War: Reloaded
A niech cię, Microsofcie! A niech cię drzwi ścisną! Co robisz z tym Xboksem? Ale co robić? Trzeba się po prostu cieszyć dobrymi grami na PS5! A te Gearsy są po prostu świetne!

7. Ninja Gaiden 4
Długo się zastanawiałem, czy zagrać w nowego Ninja Gaiden. Niepotrzebnie. Gra wciąga i urzeka, zwłaszcza genialną oprawą arcade. Może jest tylko troszeczkę zbyt mroczna.

8. DOOM: The Dark Ages
Do nowego DOOM-a nikt nie musiał mnie zbytnio zachęcać i dostałem dokładnie to, czego się spodziewałem. Znowu troszeczkę zbyt mrocznie, no ale to przecież DOOM.

9. Death Stranding 2: On the Beach
Fantastyczna oprawa, mnóstwo pięknych widoczków i ciekawe zadania. Nie wszystko jest tutaj idealne, ale gra i tak jest wspaniała.

10. Kingdom Come: Deliverance II
Nie jest to może najlepsza gra dla mnie, walka mi nie leży, ale za świat, klimat, bohaterów i zadania zasługuje na obecność w TOP 10.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: CALL OF DUTY: BLACK OPS 7
Call of Duty można lubić mniej lub bardziej, bywały edycje słabsze, bywały lepsze, ale to, co odwaliło się w tym roku, to jakaś kpina. Czy można zepsuć TAKĄ markę? Można!

eprasa.pl efd9242e20

Kali



1. GRA ROKU
Dynasty Warriors Origins
Na pewno trochę nostalgia, bo czekałem na powrót ukochanej serii przez dekadę. To wspaniały slasher do masterowania. Pomimo 250 godzin rozegranych bitew i wyrżnięciu z 1/4 populacji Państwa Środka – gram dalej.

2. Hollow Knight: Silksong
To niemalże przykład, jak indie mogą pójść drogą godną Rockstara. Nie jestem w stanie zliczyć, ile razy premiera była przesuwana. Ale jak w końcu weszło: „aj laj dadi daj" słyszy się w głowie.

3. Death Stranding 2: On the Beach
Jasne, można zarzucać, że to najmniej potrzebny sequel, że Hideo Kojima to olał, szykując coś nowego i wyśrubowanego. Ale... pomimo odtwórczości to wciąż unikat, który pochłonął mnie na ponad 200 godzin.

4. Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles
Normalnie rozpłynąłem się na samą wieść. To tytuł w moim topie gier, które chciałbym zabrać na bezludną wyspę. Zanurzyłem się w remasterze jak dziecko ;)

5. Metal Gear Solid Delta: Snake Eater
Z dziką rozkoszą powróciłem do kultowego, najlepszego MGS-a ever. Zmiany drobne, zaskoczyło mnie tylko, jak ta gra jest krótka, kiedyś wydawała się większa. Wspaniały powrót!

6. Dying Light: The Beast
Nie wymasterowałem podstawki (a komuś się to udało?;), ale The Beast miło mnie zaskoczyło. Dzięki Dying Light zabijanie zombie chyba nigdy się nie znudzi.

7. Where Winds Meet
To mógł być azjatycki Wiedźmin. Tylko gra podążyła własną drogą: tego free-2-play, aż grzech nie sprawdzić „za darmoszkę".

8. Wuchang: Fallen Feathers
Chińczycy szarżują, a ta gra udała się najbardziej od czasów Wukonga. FromSoftware ciągle rzeźbi swój styl, a tymczasem wychodzą udane klony

9. Warriors Abyss
Klon Hadesa w świetnej formie. Bawiłem się wyśmienicie, póki nie odblokowałem wszystkich postaci.

10. Tekken 8
„Ale jak, to gra, na którą rok wcześniej głosowałeś!". Tyle od Rogera, ale TK8 to wręcz idealny przykład, jak można rozwijać tytuł po premierze. Tłukę do dziś, nie mogę się oderwać.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: ZASTÓJ NA WSZYSTKICH FRONTACH
Czy branża boi się GTAVI? Nie pokazała wiele w tym roku, bo znów był zasyp remasterów.

Zabłocki



1. GRA ROKU
Kingdom Come: Deliverance II
Bezapelacyjnie najlepsza gra roku, bo gdzie indziej prosty wypad do karczmy kończy się epickim mordobiciem na weselu. Udowadnia też, że Czechy to stan umysłu.

2. Clair Obscur: Expedition 33
jRPG z malarskim stylem to czarny koń 2025 r., który urzekł mnie taktyczną głębią, postaciami i wciągającą historią, chociaż po napisach końcowych nie mam ochoty do niego wracać.

3. Hades II
Kontynuacja najlepszego roguelike'a, która wciągnęła mnie na nowo dzięki nowej bohaterce, magicznym systemom i rozbudowanej mitologii, zapewniając niekończącą się frajdę.

4. Ghost of Yotei
Mimo że nie jest już tak świeży jak przygoda na Tsushimie, ten sandboks to nadal absolutna uczta wizualna z rozbudowanym systemem walki i krajobrazami obecnej generacji.

5. Death Stranding 2: On the Beach
Tylko Kojima potrafi połączyć intrygującą, skomplikowaną i emocjonalną fabułę z tak dziwnymi, ale wciągającymi mechanikami kurierowania. Lepsza od jedynki.

6. Anno 117: Pax Romana
Jestem kupiony! Połączenie złożonego zarządzania i strategii w antycznym Rzymie z intrygującą dyplomacją i handlem sprawiają, że to idealna gra na setki godzin.

7. Battlefield 6
Wreszcie mam gigantyczne, multiplayerowe bitwy, gdzie destrukcja otoczenia i totalny chaos na ogromnych mapach sprawiają, że każda rozgrywka wygląda nieco inaczej.

8. Hollow Knight: Silksong
Warto było czekać, bo to absolutnie mistrzowska metroidvania 2D, która oferuje jeszcze większą, przepiękną krainę do eksploracji i zręcznościową walkę Hornet.

9. DOOM: The Dark Ages
To moja osobista topka FPS-ów, która udowadnia, że szybki i brutalny system walki Slayera w mrocznej, quasi-średniowiecznej otoczce, to dokładnie to, czego mi było trzeba.

10. ARC Raiders
Jeśli szukasz znakomitego looter shootera, to ten kooperacyjny TPP z dynamiczną walką przeciwko maszynom jest idealny do grania ze znajomymi i nie tylko. Świetna gra.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: ASSASSIN'S CREED: SHADOWS
Odbiłem się od tej gry zarówno na PC, jak i na PS5. Przytłaczająca liczba ikonek, nudna fabuła i nijakie postacie sprawiły, że nie byłem w stanie się w nią wkręcić.

Graba



1. GRA ROKU
Hollow Knight: Silksong
Piękna podróż w głąb spaczonego królestwa Pharloom, powstawała w ciszy, weszła z hukiem. O przygodzie Hornet długo nie zapomnę, trudna, zjawiskowa i prawie za darmo.

2. Death Stranding 2: On the Beach
Już nie tylko kraj, ale i świat potrzebuje samotnego kuriera, Sama Portera, by połączył węzły komunikacji. Kojima uczy, jak sparaliżowani jesteśmy bez łańcucha dostaw.

3. Cronos: The New Dawn
Podróż w przeszłość naszego kraju okraszona mroczną fantastyką. Oszczędność w zasobach i wykorzystywanie otoczenia to klucz do przeżycia.

4. Clair Obscur: The Expedition 33
Połączenie pięknej grafiki, poruszającej reżyserii, mocnego systemu walki i standardów rodem z Japonii. Kiedy każdy spodziewa się skromnej przygody AA – pojawia się Expedition 33 i pożera zmysły.

5. DOOM: The Dark Ages
Slayer w roli gladiatora. W DOOM-ie zawsze tańczyliśmy z bronią, teraz walczymy czołgiem, a system parowania i obrony tarczą rządzi niczym w klasycznym Hexenie.

6. Silent Hill f
Opowieść o przemocy rodzinnej eskaluje w koszmar japońskiego miasteczka z lat 60. Nowy Silent Hill stawia w równym stopniu na atmosferę, co rozgrywkę.

7. Mafia: The Old Country
Seria wróciła do korzeni mafii, umieszczając fabułę na Sycylii. W zalewie dużych, otwartych gier Hangar 13 oferuje historię rozłożoną na 10 godzin, nie pozwalając na nudę.

8. Dying Light: The Beast
Twórcy połączyli najlepsze cechy pierwszej i drugiej części, tworząc grę podobną do DLC, The Following. To wizualnie najpiękniejsza i najbrutalniejsza odsłona cyklu o zombie.

9. Super Mario Galaxy & Super Mario Galaxy 2
Fruwanie po galaktykach, zdobywanie gwiazdek i struktura poziomów nie pozwalają oderwać się od ekranu Switcha. Oryginalny Switch jeszcze pociągnie, tylko grajcie w OLED.

10. Metal Eden
Połączenie Returnala z DOOM-em? Z tej niebezpiecznej koncepcyjnie produkcji wyszedł tytuł bardzo grywalny, szybki i trudny.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: MGS DELTA: SNAKE EATER
Tytuł powstał z legendy, lecz kompletnie nic nie dodał od siebie. Czy takiego nowego początku chciałem? Nie.

eprasa.pl efd9242e20

TEMAT NUMERU

Piechota



1. GRA ROKU
Hollow Knight: Silksong
Brutalnie trudny, nie zawsze etyczny, ale skonstruowany z niesamowitym rozmachem, opowiadający swym światem tak ważną, elektryzującą historię, że trudno będzie mi przez lata go nie wspominać z zachwytem.

2. Donkey Kong Bananza
Nowe oblicze Nintendo („po Zeldzie BotW") spotyka się z ikonicznym bohaterem. Autorzy Odyssey dalej przesuwają granice platformówek 3D.

3. Silent Hill f
To odważny (nawet jeśli głęboko nieperfekcyjny) horror, który zasłużył na miano reprezentowanej serii. Z fabułą, o której można rozmawiać godzinami.

4. Deep Rock Galactic: Survivor
Co zrobić, nie można się wstydzić – formuła Vampire Survivors na tyle rozbudowana, bym wtopił w to dziesiątki godzin. Jeszcze jeden run?

5. Blue Prince
Od logicznej nirwany „Księcia" odgradza tylko roguelike'owa mechanika, która baaardzo wydłuży to doświadczenie. Momenty przełomowe jednak naprawdę „przełomują".

6. Metroid Prime 4: Beyond
Z Prime'ami to jest tak, że stworzyły własny podgatunek, którego nikt nie umie naśladować. Dobrze więc, że wróciły. Świetny mały krok naprzód po Corruption.

7. Dispatch
Tak, to powrót do Telltale. Ale nieudający już gry wideo. Interaktywny serial wysokich (super)lotów. Z najlepszym voice actingiem roku!

8. Fast Fusion
Kocham future racery. Wielbię Fasta. Muzyka, prędkość, trasy, eskapizm, narkotyki. Szok, że tak mało ludzi o nim mówi.

9. And Roger
Bo lubimy, gdy gry wideo opowiadają o ważnych tematach w ciekawy sposób. Mechaniki z Florence nabierają nowych kontekstów.

10. Trails in the Sky 1st Chapter
Fani japońskich RPG-ów muszą wiedzieć, że Trailsy to dzisiejsze Final Fantasy! Najlepsza saga w gatunku ma nowy punkt wejścia.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: MICROSOFT
I skończyło się. Xbox Phila Spencera wygląda obecnie jak fanatyczny pilot kamikaze. Które studio zamkną następne?

SoQ



1. GRA ROKU
Kingdom Come: Deliverance II
Uwielbiam gry z otwartym światem i czasem trafi się taka, że zapominam o świecie realnym i całkiem zatapiam się w tym wirtualnym. I dokładnie tak było z drugim Kingdom Come, a ja nawet nie przepadam za średniowieczem.

2. Forestrike
Jeśli za dzieciaka oglądałeś filmy kung-fu, to zakochasz się w Forestrike. To bodaj pierwsza roguelite'owa bijatyka i trudno się od niej oderwać.

3. Blue Prince
Kolejny rogalik, tym razem połączony z grą logiczną. Nie udało mi się jeszcze dojść do końca, ale nadal bawię się świetnie.

4. Baby Steps
Satyra to rzecz w grach niespotykana, stąd tym bardziej imponujące, że „gra o chodzeniu" jest też komiczną metaforą życia.

5. Ball X Pit
Zadziwiające, że nikt do tej pory nie wpadł na pomysł takiej wariacji Arkanoida. Efekt – gra z mocnym syndromem „jeszcze jednej partyjki".

6. Clair Obscur: Expedition 33
Nie padam przed tą grą na kolana jak niektórzy. Niemniej to nadal bardzo solidna produkcja i chyba pierwszy tak udany jRPG w europejskim settingu.

7. Old Skies
Czasem dopada mnie nostalgia i sięgam po gry z klasycznych gatunków. To świetna przygodówka 2D od mistrza gatunku – Dave'a Gilberta.

8. Skate Story
Unikatowa przygoda i przy okazji gra o deskorolce, która uproszczenia nadrabia poetycką narracją i osobliwymi zadaniami, zamiast polegać na rywalizacji i punktach.

9. DOOM: The Dark Ages
Czasem człowiek musi pograć w coś odmóżdżającego i nowy DOOM ze swą krwistą, urywającą łeb tempem akcją sprawdził się tu idealnie.

10. Eriksholm: The Stolen Dream
To ciekawa gra fabularno-skradankowa, która na dodatek wygląda jak ożywiona diorama.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH
Nie to, żebym czekał z utęsknieniem, ale gra oferuje z grubsza to samo, a ludzie oszaleli.

Pisarion 3000



1. GRA ROKU
Clair Obscur: Expedition 33
Wspaniała historia, muzyka i system walki podwędzony z erpegów z Mario – kocham całym serduszkiem. Widać wystarczy zmniejszyć trochę „j" w jRPG, by Zachód patrzył z ekscytacją, a nie konsternacją.

2. Hades II
Następca w stylu Zeldy: TOTK czy Spider-Mana 2. Bezpieczny, ale na tyle lepszy, że trudno wrócić po nim do poprzednika.

3. Donkey Kong Bananza
Przez miesiąc po skończeniu łapałem się na tym, że chciałem podobnie rozwalać wszystko w każdej innej grze. Miło być potężnym małpiszonem.

4. Metroid Prime 4: Beyond
Bez rewolucji, chyba że uznać za nią 120 FPS-ów i „poważną" grafikę na konsoli Nintendo ;) Ale wciąż nieziemski (dosłownie) klimat i zagadki.

5. Ghost of Yotei
Kolejna trzecioosobowa opowieść o zemście od PlayStation nie uderzyła z siłą The Last of Us: Part II, ale podeszła mi zdecydowanie bardziej niż Tsushima.

6. Mario Kart World
Pewnie dam je wyżej w rankingu gry dekady, po setkach turniejów z rodziną. Na razie – super, ale chciałbym więcej... wszystkiego!

7. Super Mario Galaxy + Super Mario Galaxy 2
Leniwy remaster, ale nic nie poradzę, że Galaxy to nadal najlepsze platformówki w historii i mogą je odświeżać leniwie jeszcze przez parę dekad.

8. Dispatch
Zabawna, wciągająca, czasem nawet coś tam trzeba sobie kliknąć od niechcenia. Trochę jeszcze się da z tych superbohaterów wyciągnąć.

9. Kirby Air Riders
Ja tej różowej kulki-obżartusa nawet nie lubię, ale twórca Super Smash Bros. odwalił tak miodną i pełną dobra grę, że klękajcie, nintendziarze.

10. Ninja Gaiden 4
Ciach, ciach i do przodu – to ich hasło. Ostatni raz siekałem tyle w serii Cooking Mama. Niewspółczesna w najlepszym możliwym znaczeniu.

NAJWIĘKSZE ROZCZAROWANIE: NINTENDO SWITCH 2 WELCOME TOUR
Darowanemu nie zagląda się w... CO? TO KOSZTOWAŁO KASĘ? Nawet za darmo byłoby marne. Wrzucam jako symbol ponadprzeciętnej chciwości Big N.

eprasa.pl efd9242e20

TOP 100 2025



ROGER, ADAMUS, KOMODO: Przed Wami nasze redakcyjne TOP 100 gier. Przypominam – to nasze subiektywne TOP 100, więc jest więcej niż pewne, że nie znajdziecie tu niektórych tytułów, które sami umieścilibyście w takim zestawieniu. Król w tym roku mógł być tylko jeden, ale walka o drugie miejsce na podium trwała do samego końca. Aby poprawić czytelność naszego zestawienia, zdecydowaliśmy się pokazać liczbę punktów tylko dla pierwszej dziesiątki gier, bo w tym przypadku jest ona najważniejsza. Miłej lektury.

100. Tormented Souls II

Platformy: PS5, XSX, PC

Mroczny survival horror w klasycznym stylu lat 90. Intrygujące zagadki, krwawa atmosfera oraz uczucie bezradności i frustracji godne starych odsłon Resident Evil.

99. The Hundred Line: Last Defense Academy

Platformy: Switch, PC

Uczniowie broniący szkoły przed potworami? A wszystko to ze sporą dozą japońskiego kampu, wyzwaniami taktycznymi, setką zakończeń (sic!) i elementami visual novel? Brzmi jak dzień z życia Piechoty, naszego redakcyjnego belfra!

98. Kirby and the Forgotten Land + Star-Crossed World

Platformy: Switch 2

Udany powrót jednej z fajniejszych gier poprzedniej generacji Nintendo. Sześćdziesiąt klatek, odświeżone lokacje i nowy, choć krótki dodatek to lep dla fanów, nawet jeśli finalnie chciałoby się tego więcej.

97. Promise Mascot Agency

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch, PC

Członek yakuzy w niełasce, podupadająca agencja maskotek i przeklęte miasto. A wszystko to w przygodowo-menedżerskim sosie. Brzmi jak kogel-mogel z wkładką, ale okazuje się – o dziwo! – spójne i szalenie grywalne.

96. The Rogue Prince of Persia

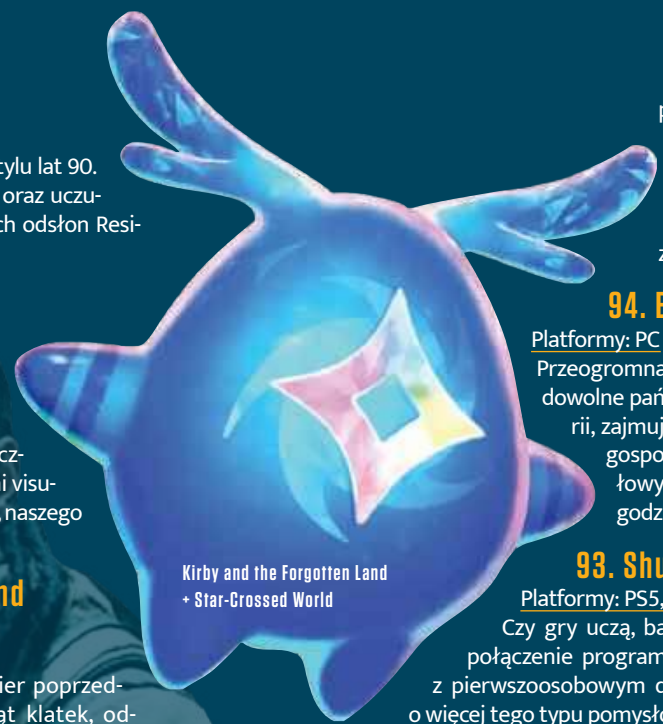
Platformy: PS5, XSX, Switch 2, Switch, PC

Bawi się tym księciem Ubisoft, oj bawi. Po udanym The Lost Crown przyszedł czas na eksperyment z formułą mocno stylizowanego roguelike'a. Za projekt odpowiada Evil Empire znane z fenomenalnego Dead Cells.

95. Dune: Awakening

Platformy: PS5, XSX, PC

Chyba mało kto spodziewał się po tym uniwersum stricte survivalowej gry od twórców Conan Exiles. Zbieramy surowce i poszerzamy możliwości eksploracji, by ostatecznie mierzyć się z innymi graczami.



Kirby and the Forgotten Land + Star-Crossed World

94. Europa Universalis 5

Platformy: PC

Przeogromna strategia, w której prowadzisz dowolne państwo przez prawie 500 lat historii, zajmując się polityką, handlem, wojną, gospodarką i dyplomacją na szczegółowych mapach świata. Gra na setki godzin.

93. Shujinkou

Platformy: PS5, PC

Czy gry uczą, bawiąc? Shujinkou na pewno. To połączenie programu do nauki języka japońskiego z pierwszoosobowym dungeon crawlerem. Poprosimy o więcej tego typu pomysłów w przyszłości.

92. Bionic Bay

Platformy: PS5, PC

Niewiele tytułów – wbrew szumnym zapowiedziom producentów kolejnych sprzętów do grania – obudowuje swój gameplay wokół fizyki. Bionic Bay czyni z niej rdzeń zabawy, a całość ubiera w pixelartowe szaty z akcentami science fiction.

91. Call of Duty: Black Ops 7

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, PC

Jedna ze słabszych odsłon serii w ostatnich latach, z przekombinowaną kampanią singleplayerową i chaotycznym omnimovementem, ale wciąż dająca ogrom frajdy fanom multiplayera i trybu Zombies.

90. LEGO Voyagers

Platformy: PS5, PS4, XSX, Switch 2, Switch, PC

Kooperacyjna gra przygodowa z elementami platformowymi i logicznymi plus klocki LEGO – czy można sobie wymarzyć lepsze połączenie? A do tego zabawa we dwoje jest możliwa przy posiadaniu tylko jednej kopii.



Dune: Awakening

89. Sunderfolk

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Gra z antropomorficznymi bohaterami, którzy łączą siły, aby ochronić wioskę przed mrocznymi zagrożeniami. Wszystko to w formule turowej gry RPG z elementami karcianki, lokalnym co-opem i... smartfonami, bo należy pobrać darmową aplikację towarzyszącą. Ciekawe.

88. The Drifter

Platformy: PC

Przygodówka point-and-click, w której kierujemy bohaterem niesłusznie oskarżonym o morderstwo, powracającym do życia, by oczyścić swoje imię. Thriller w stylu Stephena Kinga i estetyką grindhouse'u z lat 70.

87. Mandragora: Whispers of the Witch Tree

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Opowieść o utraconym człowieczeństwie pióra Briana Mitsody znanego z Vampire: The Masquerade – Bloodlines. To odtwórcza, ale bardzo dobrze wyglądająca mieszanka rozwiązań z metroidvanii i soulslike'ów.

86. Little Nightmares III

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch 2, Switch, PC

Po oddaniu sterów innemu studiu – Supermassive Games – Little Nightmares zaczęło troszkę inaczej rozkładać akcenty. Więcej tu nostalgii i smutku niż społecznej krytyki. Co nie oznacza, że jej w trójce nie ma. No i w bonusie dostaliśmy tryb kooperacji.

85. Citizen Sleeper 2: Starward Vector

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Zbiegły android z problemami z pamięcią – dla jednych cyberpunkowa sztampa, dla innych klasyczny punkt wyjścia do rozważań na temat transhumanizmu. To głębokie, oparte na kościach RPG o rozbudowanych systemach. W sam raz dla fanów stołowego grania.

84. Chronicles of the Wolf

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch, PC

Hołd dla klasycznej Castlevanii w gotyckim stylu, oferujący wciągającą atmosferę, wymagających bossów i przyjemną eksplorację. Byłoby jeszcze lepiej, gdyby nie toporne sterowanie i powtarzalne elementy.

83. NBA 2K26

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch 2, Switch, PC

Kolejna odsłona cyfrowej interpretacji koszykówki od 2K. Najlepsza koszykarska liga świata po prostu musi mieć coroczny symulator skierowany do fanów rzucania za trzy. Novum w tej odsłonie jest technologia ProPLAY, zapewniająca jeszcze lepsze animacje.

82. Two Point Museum

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Każdy, kto zna serię, dokładnie wie, czego się po Two Point Museum spodziewać. Największą siłą cyklu jest bez wątpienia jego humor – pocieszny, ciepły i niewymuszony. Kto kocha slapstick i kulturowe referencje, ten będzie się szczerzył do ekranu.



Little Nightmares III

81. Dragon Quest 1&2 HD-2D Remake

Platformy: PS5, XSX, Switch, 2 Switch, PC

Dwa kultowe tytuły, które stanowią fundament gatunku jRPG lat 80. Wzbogacone o nowe elementy fabularne, dodatkowe lokacje, nowe grywalne postacie czy przepiękną oprawę graficzną w 2D-HD. Mimo że momentami archaiczne, tak powinno się robić remaki.

80. Deltarune

Platformy: PS5, PS4, Switch 2, Switch, PC

Epizodyczne doświadczenie od Toby'ego Foksa, będące spin-offem Undertale, indyka, który swego czasu narobił niemało szumu. Jak to u Toby'ego, spodziewajcie się formalnych eksperymentów i minimalistycznej oprawy.

79. The First Berserker: Khazan

Platformy: PS5, XSX, PC

Kolejny soulslike z nieco slasherowym sznytem oraz charakterystyczną, cel-shadingową oprawą. Spora doza brutalności, gęsty klimat i quasi-średniowieczny setting nadają tytułowi odpowiedni stylistyczny ciężar.



Chronicles of the Wolf

78. Deep Rock Galactic: Survivor

Platformy: XSX, PC

Survivor auto-shooter osadzony w uniwersum Deep Rock Galactic. Kierujesz krasnoludem, który walczy z falami obcych, wydobywa surowce i ulepsza sprzęt, przemierzając proceduralnie generowane jaskinie planety.

77. Forestrike

Platformy: Switch, PC

Jeśli ktoś się jarał filmami kung-fu, to jest to po prostu bajka. Taktyczny system walki, pixelartowa oprawa, formuła roguelite i unikalna umiejętność pozwalająca przećwiczyć walki w umyśle bohatera, zanim stoczy je na serio.

76. Monster Train 2

Platformy: PS5, XSX, PC, Switch

Anioły ramię w ramię z demonami w tej szalonej grze taktycznej na przemian zagrywają karty i – jak przystało na dobry roguelike – umierają. Monster Train 2 robi to, co część pierwsza, tyle że intensywniej.



Monster Train 2

75. F1 25

Platformy: PS5, XSX, PC

Poza szeregiem drobnych zmian w mechanice i strukturze zabawy tegoroczna Formuła 1 pozwala wcielić się w bohaterów kinowego przeboju „F1", a także dodaje wątek fabularny rozpoczęty w edycji 21 i kontynuowany w wersji 23.

74. Cabernet

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch, PC

Rysunkowa, narracyjna produkcja 2D w realiach XIX-wiecznej Europy Wschodniej. Jako młoda wampirzyca stajemy przed wyborem przeła-

eprasa.pl efd9242e20

mania toczącej postać klątwy lub poddania się jej demonicznej naturze.

73. Wuchang: Fallen Feathers

Platformy: PS5, XSX, PC

Tylko i aż kolejny „chiński" soulslike. Nic nie wnosi do gatunku, ale fani docenią osadzenie akcji w alternatywnej wersji historii późnej dynastii Ming nękanej przez zarazę i potwory oraz nieliniową drogę do finału.



Wheel World

72. Wheel World

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch, PC

Przygodowa gra kolarska z widokiem TPP, gdzie w roli rowerzystki o wdzięcznym imieniu Kat gracze muszą uratować świat. Tytuł łączy jazdę na rowerze z otwartym światem, wyścigami i odkrywaniem „duchowych" sekretów.

71. LEGO Party!

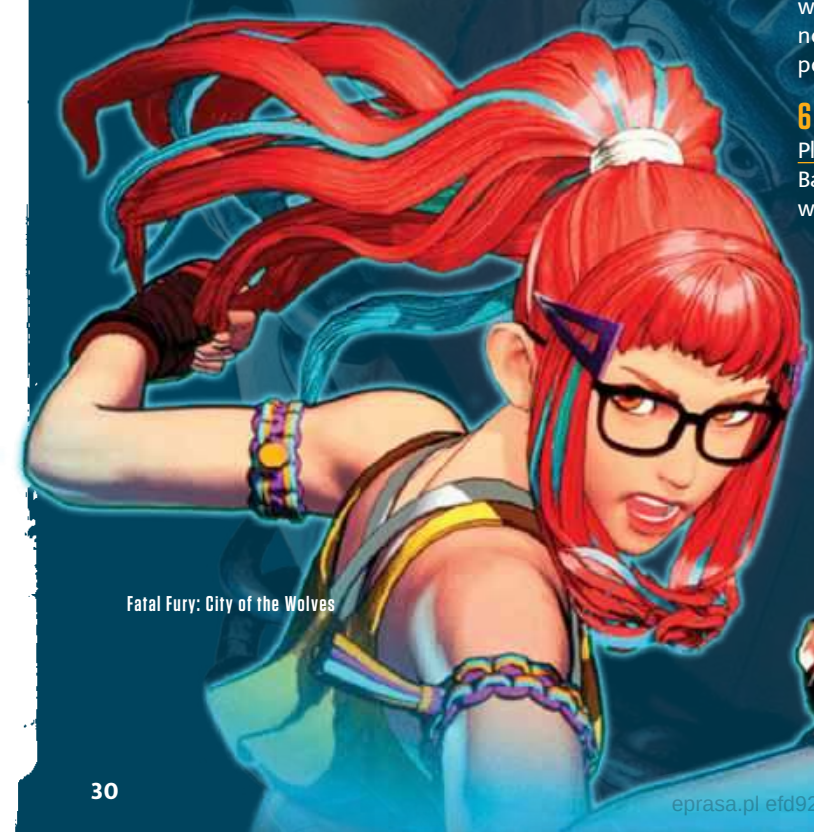
Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch, PC

Wraz z internetowymi bądź kanapowymi przeciwnikami bawimy się, rywalizując w serii minigier. Walczymy o złote klocki i wieczną chwałę zwycięzcy oraz odblokowujemy kosmetykę i figurki. Urocza ciekawostka.

70. Inazuma Eleven: Victory Road

Platformy: PS5, PS4, XSX, Switch 2, Switch, PC

Długo przyszło czekać fanom na nową Inazumę, ale znakomity tryb fabularny z masą pięknych wstawek animowanych to spełnienie marzeń fanów tego piłkarskiego RPG-a. Bogactwo trybów, możliwość tworzenia własnej drużyny i rekrutowania setek zawodników z wcześniejszych części.



Fatal Fury: City of the Wolves



Keep Driving

69. The Midnight Walk

Platformy: PS5, PC

Stworzona z użyciem 700 glinianych modeli przygoda od twórców Lost in Random zapiera dech w piersiach swoim wykonaniem. Ten obsługujący technologię wirtualnej rzeczywistości horrorek sprawnie bawi się motywami światła i ciemności, także (a może głównie) w sferze symbolicznej.

68. The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered

Platformy: PS5, XSX, PC

W oczekiwaniu na zapowiedzianą wieki temu szóstą odsłonę The Elder Scrolls wydawca ni stąd, ni zowąd zrzucił bombę w postaci remastera legendarnego Obliviona, opracowanego na silniku Unreala piątej generacji.

67. Abiotic Factor

Platformy: PS5, XSX, PC

Pierwszoosobowa gra survivalowa utrzymana w stylistyce trójwymiarowego retro i otoczeniu korytarzy podziemnej placówki naukowej gdzieś na pustkowiach Australii. Zalatuje Half-Life'em i to powinno wielu osobom wystarczyć za rekomendację.

66. Fatal Fury: City of the Wolves

Platformy: PS4, PS5, XSX, PC

Opracowana przez KOF Studio i wydana przez SNK siódma główna odsłona serii o bogatej historii może i ginie w gąszczu większych marek ze świata mordoklepek, ale za to ma Cristiano Ronaldo. Fani Messiego mogą teraz własnoręcznie sklepać portugalskiego piłkarza.

65. Trails in the Sky 1st Chapter

Platformy: PS5, XSX, PC

Bardzo udany remake cenionego jRPG-a. Zmieniono grafikę i system walki, lokacje stały się większe, dodano też nowe zadania poboczne, choć główna fabuła pozostała niezmieniona.

64. Lies of P: Overture

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, PC

Rozszerzenie, podążające tą samą drogą, co podstawka, które nie miesza w formule. Fani Pinokia, który częściej gnaty łamie, niż kłamie, otrzymali w tym prequelu dokładnie to, za co pokochali pełną wersję gry.

63. Keep Driving

Platformy: PC

Gra drogi stanowiąca mieszankę przygodówki i RPG-a z silnym nastawieniem na zarządzanie zasobami. To pojedynek człowieka z maszyną i specyfiką podróży – autostopowiczami, innymi użytkownikami drogi czy złą nawierzchnią.

eprasa.pl efd9242e20

62. ReMatch

Platformy: PS5, XSX, PC

Sieciowa gra piłkarska od twórców Sifu z perspektywy trzeciej osoby, gdzie sterujesz jednym zawodnikiem. Zręcznościowy charakter zabawy, brak fauli, efektowne triki i nieoceniona współpraca z innymi graczami. Po problemach na premierę gra złapała wiatr w żagle.

61. Sword of the Sea

Platformy: PS5, PC

Tytuł, który wyróżnia się płynnym systemem ruchu na hoverswordzie, artystycznymi krajobrazami, tajemniczym, piaskowym światem i zjawiskową muzyką, które razem tworzą relaksującą, niemal medytacyjną podróż rodem z kultowego Journey.

60. Eriksholm: The Stolen Dream

Platformy: PS5, XSX, PC

Kolejny przykład po Clair Obscure, że świetne gry mogą dostarczyć małe zespoły. Tę izometryczną skradankę z mocnym naciskiem na fabułę, z piękną oprawą i taktycznym podejściem do rozgrywki osadzono w fikcyjnym mieście Eriksholm, inspirowanym nordyckimi miastami z początku XX w.

59. EA Sports FC 26

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch 2, Switch, PC

Tradycyjna doroczna ewolucja (czytaj tasiemiec) najlepszej gry piłkarskiej na rynku. Tym razem większych szlifów doczekały się sztuczna inteligencja zawodników, możliwości dryblingu oraz tryb kariery.

58. Tainted Grail: The Fall of Avalon

Platformy: PS5, XSX, PC

RPG nazywany polskim Elder Scrollem graficznie może niedomagać, ale zachwyca mroczną fabułą, questami, ścieżką dźwiękową oraz klimatem legend arturiańskich i celtyckich.

57. Borderlands 4

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Seria strzelankowego RPG-a nieszczególnie lubi gruntowne zmiany, mimo to proponuje garść nowości, z czego na pierwszy plan wysuwa się nareszcie w pełni otwarty teren działań oraz patenty na płynniejsze przemieszczanie się pieszo. Fani co-opa będą zadowoleni.

56. South of Midnight

Platformy: XSX, PC

Amerykańskie głębokie Południe, pradawna magia, lokalne podania i stylizowana oprawa o fantastycznym kierunku artystycznym. Gameplay może i był szeroko dyskutowany, ale duszy tej grze odmówić nie można.

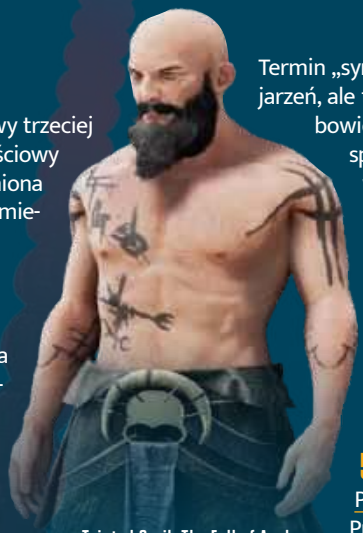
55. Despelote

Platformy: PS5, PC

Ekwador, rok 2001, piłka nożna. Ta stylowa gra przygodowa z pierwszoosobową perspektywą traktuje sport jako przyczynek do snucia głęboko ludzkich opowieści.

54. Baby Steps

Platformy: PS5, PC



Tainted Grail: The Fall of Avalon

Termin „symulator chodzenia" nie wywołuje najlepszych skojarzeń, ale ten tutaj przełamuje negatywny trend. Sterujemy bowiem postacią dosłownie uczącą się chodzić, gdzie sprawne stawianie każdego kroku to wyzwanie samo w sobie. Szalony tytuł.

53. Fast Fusion

Platformy: Switch 2

Pod nieobecność serii F-Zero i Wipeout cykl Fast wyrasta na ich ciekawą alternatywę. Mimo że zasady zabawy nie zmieniły się od ostatniego razu, całość wypiękniała, dobijając do upscalowanego 4K przy 60 klatkach na sekundę.

52. Keeper

Platformy: XSX, PC

Przygodówka, w której wcielamy się w samobieżną latarnię morską drepczącą w towarzystwie ptaka przez abstrakcyjne realia barwnej postapokalipsy? Na coś takiego mogli wpaść chyba tylko ludzie z Double Fine. Artystyczna perełka.

51. Skate Story

(Najlepsza gra sportowa)

Platformy: PS5, Switch 2, PC

Tytuł łączący niezwykle satysfakcjonujące mechaniki rodem z gier skateboardowych z eksploracją abstrakcyjnego, neonowego świata. Szalona podróż po zaświatach, której celem jest pościg za... księżycem.

50. Where Winds Meet

Platformy: PS5, PC

Chiny w natarciu. Darmowa gra RPG akcji z otwartym światem, osadzona w świecie wuxia w Chinach z X w. Walki na miecze, personalizacja, bogaty świat oraz zabawa zarówno solo, jak i z innymi graczami. Tytuł bił rekordy popularności.

49. Hell Is Us

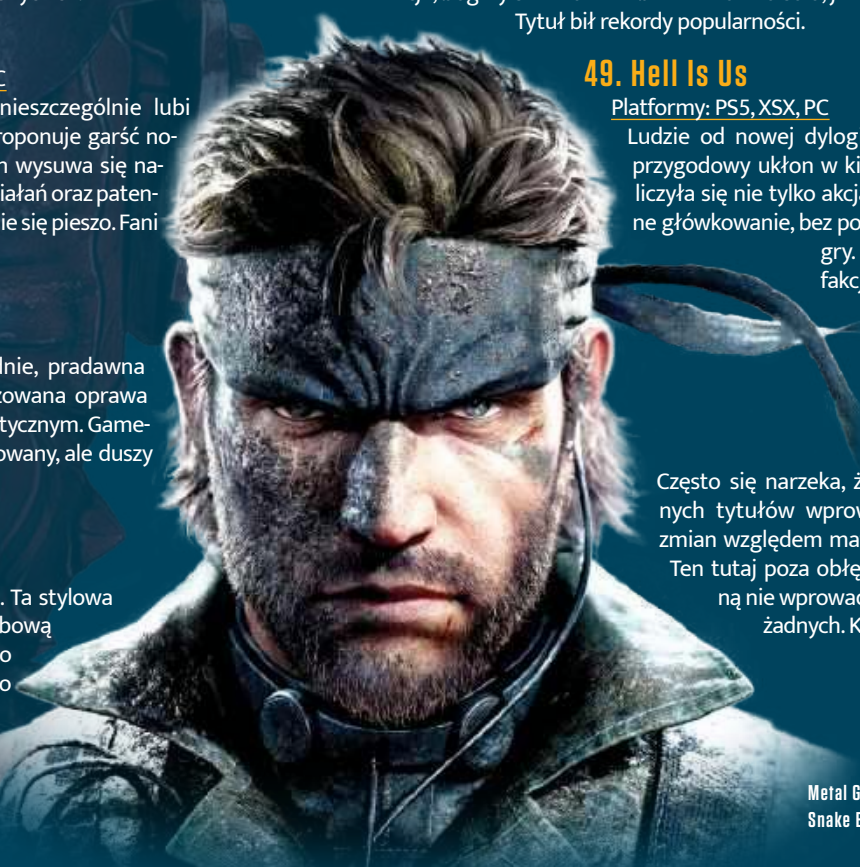
Platformy: PS5, XSX, PC

Ludzie od nowej dylogii Deus Ex dowieźli przygodowy ukłon w kierunku czasów, gdy liczyła się nie tylko akcja, ale też samodzielne główkowanie, bez podpowiedzi ze strony gry. Klimatyczna i satysfakcjonująca rzecz.

48. Metal Gear Solid Delta: Snake Eater

Platformy: PS5, XSX, PC

Często się narzeka, że remaki legendarnych tytułów wprowadzają zbyt wiele zmian względem materiału źródłowego. Ten tutaj poza obłędną oprawą wizualną nie wprowadza więc praktycznie żadnych. Kochaj albo rzuć.



Metal Gear Solid Delta: Snake Eater

eprasa.pl nr 09/2025

47. Assassin's Creed Mirage: Dolina pamięci

(Najlepsze DLC)

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, PC

Fabularne rozszerzenie do dwuletniej gry było niespodzianką, ale zaskakująco udaną. No i co najważniejsze – darmową! DLC przedstawia świeży wątek fabularny osadzony w ramach całkiem nowej mapy – pustynnej krainy Al-Ula.

46. Sid Meier's Civilization VII

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch 2, Switch, PC

Strategiczna klasyka od mistrzów gatunku, jak zawsze skupiająca się na budowie własnej cywilizacji. Nowością jest jednak system epok dzielący kampanię na trzy odrębne fragmenty, z unikatowymi rozwiązaniami dla każdego z nich.

45. Suikoden I & II HD Remaster Gate Rune and Dunan Unification Wars

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch 2, Switch, PC

Dobrych powrotów nigdy dość. Zwłaszcza gdy mamy do czynienia z dwoma tytułami naraz i to takimi z serii Suikoden! Mimo że odświeżenie proponuje zupełnie nowe tła oraz scenki, całość nadal trzyma się staroszkolnej, dość umownej stylistyki.

44. Pokémon Legends: Z-A

Platformy: Switch 2, Switch

Ciekawy i całkiem udany eksperyment osadzenia przygody wyłącznie w ramach zabudowy miejskiej. A przy tym śmiało zrywający z archaicznymi zasadami zabawy, stawiający tym razem na dynamiczną walkę w czasie rzeczywistym.

43. Assassin's Creed Shadows

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Ostatecznie to nie przynależność rasowa jednego z bohaterów okazała się tutaj najtwardszym orzechem do zgryzienia, ale potężne rozwleczenie wątku fabularnego. Wciąż jednak Assassin's Creed w klimatach feudalnej Japonii to spełnienie marzeń niektórych fanów cyklu.

42. Atomfall

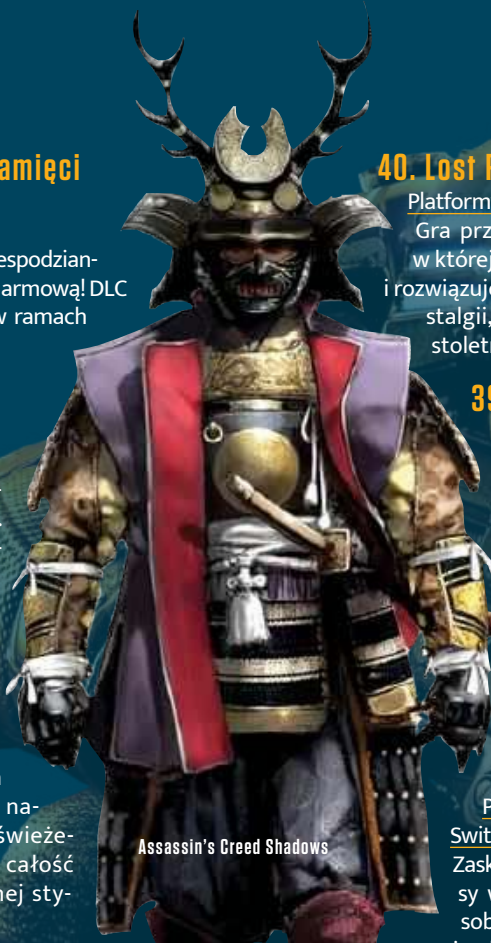
Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, PC

Brytyjska, zimnowojenna paranoja obudowana survivalowymi mechanikami, szanującymi inteligencję gracza. Atomfall obok Hell Is Us udowadnia, że skondensowane tytuły o mniejszym budżecie, ale z pomysłem na siebie mogą stawać w konkury z hitami AAA.

41. Dynasty Warriors: Origins

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

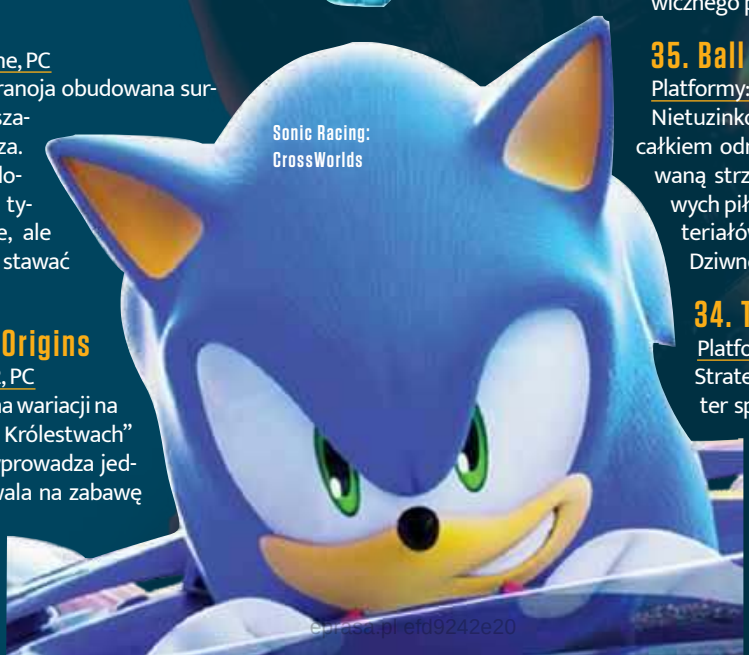
Kolejna (która to już?) odsłona wariacji na temat „Opowieści o Trzech Królestwach" od Omega Force. Część ta wprowadza jednak sporą innowację – pozwala na zabawę własnoręcznie wykreowanym bohaterem.



Assassin's Creed Shadows



Pokémon Legends: Z-A



Sonic Racing: CrossWorlds

40. Lost Records: Bloom & Rage

Platformy: PS5, XSX, PC

Gra przygodowa od twórców Life Is Strange, w której przeżywasz niezapomniane lato 1995 r. i rozwiązujesz mroczny sekret sprzed lat. Pełna nostalgii, emocjonalnej narracji przygoda z nastoletnimi bohaterkami.

39. Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, PC

Rok bez odcinka Like a Dragon rokiem straconym, jednak tym razem postawiono na szalony spin-off kanonicznej ósemki (Infinite Wealth) w postaci pirackiej przygody z bitwami morskimi i przywoływaniem magicznych rekinów-ludożerców. Ech, Japończycy...

38. Sonic Racing: CrossWorlds

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch 2, Switch, PC

Zaskakująco udane wyścigi kartów, gdzie trasy w dynamiczny sposób przecinają się ze sobą, przeskakując z jednej do drugiej. No i całość oferuje również zawodników z różnych uniwersów.

37. The Outer Worlds 2

Platformy: PS5, XSX, PC

Większy, ładniejszy i bardziej rozbudowany sequel całkiem udanego startu nowej marki Obsidian Entertainment. Coś dla miłośników lżejszej odmiany RPG, a także amatorów kosmosu i osobliwego humoru.

36. Metal Eden

Platformy: PS5, XSX, PC

Rodzimi twórcy znakomitego Ruinera powrócili do futurystycznych klimatów, choć tym razem z projektem o zdecydowanie większej skali. Metal Eden to efektowny FPS z dopracowanym systemem błyskawicznego przemieszczania się po świecie gry.

35. Ball X Pit

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, Switch, PC

Nietuzinkowy roguelike przeplatający dwa całkiem odmienne sposoby zabawy – scrollowaną strzelaninę z wykorzystaniem tytułowych piłek, a także budowanie miasta z materiałów zdobytych podczas naparzanki. Dziwne, ale działa!

34. The Alters

Platformy: PS5, XSX, PC

Strategiczny survival w typie Fallout Shelter spotyka tutaj przygodę TPP z silnym nastawieniem na eksplorację i zbieractwo. Nietuzinkowy miszmasz różnych rozwiązań łączy się jednak w spójną, angażującą całość.

egresa.pl efd9242e20

33. Anno 117: Pax Romana

Platformy: PS5, XSX, PC

Najnowsza odsłona historycznej strategii ekonomicznej zabiera graczy do czasów starożytnego Rzymu, pozwalając przy tym wybrać jeden z kilku różnych punktów startowych, co nie pozostaje bez znaczenia dla przebiegu początkowej fazy zabawy.

32. Avowed

Platformy: XSX, PC

Klasyczne cRPG w stylu The Elder Scrolls, osadzone w uniwersum Pillars of Eternity, a przy tym stworzone przez mistrzów gatunku z Obsidian Entertainment. Wszystko jest więc na swoim miejscu, choć nic szczególnie nie wybiło się ponad normy.

31. Monster Hunter Wilds

Platformy: PS5, XSX, PC

Przejście z szeregu odrębnych map w quasi-otwartą dzicz bijącą w rytm zmiennych pór roku i warunków pogodowych przeszło nie tylko gładko, ale także otworzyło cykl na całkiem nową publiczność.

30. Gears of War: Reloaded

Platformy: PS5, XSX, PC

Wprawdzie to nie remake opracowany od podstaw, ale raptem remaster remake'u z 2015 r. (co za czasy!), ale stał się on symbolem początku końca konsolowej wojny pomiędzy PlayStation a Xboksem. A że przy tym jest nadal grywalny, to tylko lepiej!

29. Dying Light: The Beast

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, PC

Może to bardziej duże, samodzielne DLC do Dying Light 2 niż pełnoprawna część cyklu, ale nikt nie obiecywał niczego więcej. Nowa mapa, wątek fabularny i elementy rozgrywki, a do tego powrót dawno niewidzianego bohatera.

28. Ninja Gaiden: Ragebound

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch, PC

Co za rok dla fanów Ninja Gaiden! Obok remake'u drugiej części i debiutu czwartej dostali wszak jeszcze platformowy spin-off 2D utrzymany w stylistyce 16-bitów. Szybki, efektowny i dość wymagający.

27. Elden Ring: Nightreign

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, PC

FromSoftware nadal monetyzuje swój największy sukces komercyjny, proponując jego roguelike'owy spin-off. Zabawa kładzie nacisk na kooperację i zasady rodem z gier battle royale, ze stale kurczącą się powierzchnią mapy.



Dying Light: The Beast

26. Ender Magnolia: Bloom in the Mist

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch, PC

Sequel udanego Ender Lilies: Quietus of the Knights z 2021 r. To zatem kolejna prześlicznie oprawiona, klimatyczna i całkiem wymagająca metroidvania w klimatach dość ponurego dark fantasy.

25. Jurassic World Evolution 3

(Najlepsza strategia)

Platformy: PS5, XSX, PC

Budowanie jurajskich parków, czy tam światów, ma się świetnie i choć w żadnym stopniu nie rewolucjonizuje zasad serii, to poprawia, rozwija i zwiększa skalę tych już sprawdzonych. I tylko trybu Chaos Theory szkoda...

24. Super Mario Galaxy + Super Mario Galaxy 2

Platformy: Switch

To dość leniwe odświeżenie, ale Galaxy wciąż pozostaje jedną z najlepszych platformówek w historii. Perfekcyjne projekty poziomów, pomysłowo wykorzystana grawitacja oraz oryginalne planety składają się na absolutną czołówkę gatunku.

23. Mafia: The Old Country

Platformy: PS5, XSX, PC

Zamiast kolejnego gangsterskiego sandboksa zwarta, liniowa struktura stawiająca na filmową narrację. No i do tego osadzona na początku XX w. na Sycylii, w kolebce organizacji przestępczych działających na wielką skalę.

22. Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles

(Najlepszy remake & remaster)

Platformy: PS5, PS4, XSX, Switch 2, Switch, PC

Pozornie leniwy powrót do legendy oryginalnego Final Fantasy Tactics przyniósł szereg interesujących zmian. Od aktualizacji jakości obrazu, przez pełny voice acting, po usprawnione tempo pojedynków czy wybór poziomu trudności.

21. Lumines Arise

(Najlepsza gra logiczna, Najlepsza gra na VR))

Platformy: PS5, PC

Bardzo udany powrót logiczno-zręcznościowo-rytmicznej układanki, tym razem w wykonaniu ludzi od genialnego Tetris Effect. Klasyczny model zabawy doczekał się drobnej aktualizacji mechanik i jest równie grywalny, co w czasach swojej świetności.



Mafia: The Old Country

eprasa.pl

20. Dispatch

Platformy: PS5, PC

Odcinkowa animacja interaktywna opowiadająca o byłym superbohaterze pracującym aktualnie na dyspozytorni biura wysyłającego do akcji aktywnych nadal w zawodzie herosów. Świetna komedia sytuacyjna w gwiazdorskiej obsadzie.

19. Ninja Gaiden 4

Platformy: PS5, XSX, PC

Brutalnie widowiskowy powrót do historii porzuconej 13 lat temu. Wciąż wymagający, a przy tym zróżnicowany bardziej niż kiedykolwiek dzięki udziałowi nowego bohatera oraz unikatowego dla niego stylu walki.

18. Shinobi: Art of Vengeance

Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch, PC

Obrodziło w tym roku w tytuły utrzymane w klimatach wojowników ninja, choć tutaj mamy do czynienia z dwuwymiarową platformówką akcji o wyjątkowo przyjemnej dla oka, rysunkowej oprawie graficznej.

17. Absolum

(Najlepsza bijatyka /beat 'em up)

Platformy: PS5, PS4, Switch, PC

Chodzona bijatyka w kreskówkowej stylistyce i otoczce fantasy. Klasyczną dwuwymiarową rozwałkę różnicują elementy roguelite, nadające każdemu podejściu unikaty charakter.

16. Mario Kart World

(Najlepsze wyścigi)

Platformy: Switch 2

Z zamkniętych dotychczas tras prosto do piaskownicy przepastnej mapy pełnej zróżnicowanych tematycznie krain. Bezpieczny, ale jakże grywalny system seller na start nowej platformy.

15. DOOM: The Dark Ages

Platformy: PS5, XSX, PC

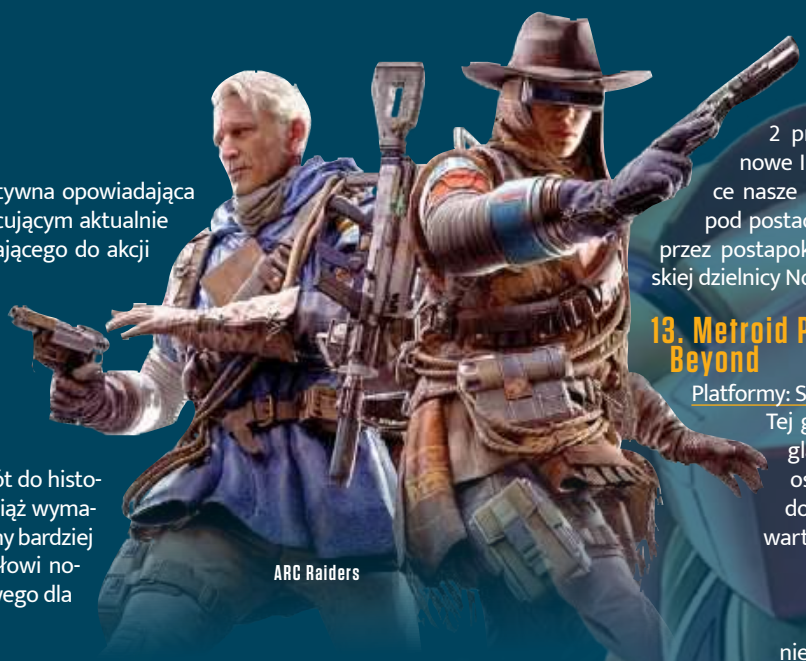
Futurystyczne średniowiecze to nie tylko stylistyka, ale także całkiem inny ciężar zabawy. Z potężną tarczą w jednej ręce i niszczycielskim sprzętem w drugiej, Doom Slayer jeszcze nigdy nie gromił piekielnych zastępów z taką mocą.

14. Cronos: The New Dawn

(Najlepsza polska gra)

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Po sukcesie remake'u Silent Hill 2 przyszedł czas na zupełnie nowe IP, choć ponownie promujące nasze rodzime realia. Tym razem pod postacią wymagającej przeprawy przez postapokaliptyczną wersję krakowskiej dzielnicy Nowa Huta.

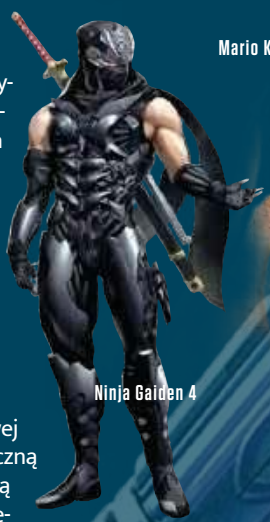


ARC Raiders

13. Metroid Prime 4: Beyond

Platformy: Switch 2, Switch

Tej gry posiadacze Switcha wyglądali przez całą generację, ostatecznie doczekali się jej dopiero u sprzętowej zmiany warty. Cierpliwość się opłaciła, choć nie należy się spodziewać gruntownych zmian względem wcześniejszych odsłon. Ma to swoje zalety, gra szlifuje bowiem do perfekcji sprawdzone rozwiązania, a przy tym dorzuca coś nowego od siebie, ze szczególnym wskazaniem na pustynny hub zwiedzany z poziomu motocykla. Wspaniały prezent pożegnalny dla zasłużonej konsoli. Albo powitalny dla jej następcy. Jak kto woli.



Ninja Gaiden 4



Mario Kart World

12. ARC Raiders

Platformy: PS5, XSX, PC

Całkiem świeże podejście do kooperacyjnej strzelaniny, nawet jeżeli sklecone z elementów przepracowanych już wcześniej gdzie indziej. Maksymalnie trzyosobowe drużyny graczy mają każdorazowo 30 minut na gromadzenie zasobów niegościnnej planety, patrolowanej zarówno przez wrogie roboty, jak i przeciwne ekipy graczy. Każdy zgon to utrata zgromadzonych przedmiotów i powrót do punktu wyjścia, a że tylko dzięki nim można rozwijać postać i asortyment, rozgrywka szybko staje się intensywna i wyjątkowo zażarta.

11. Split Fiction

Platformy: PS5, XSX, Switch 2, PC

Stylistyczna przeplatanka science fiction i fantasy wybiła kanapową kooperację na poziom jeszcze wyższy niż w genialnym It Takes Two. Hazelight Studios po prostu nie kończą się pomysły.

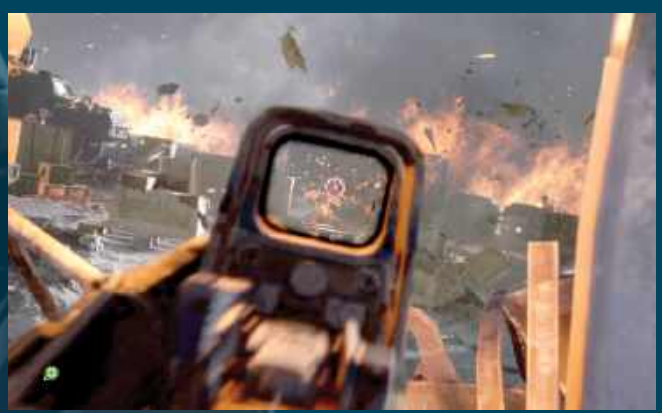


DOOM: The Dark Ages



10. Hades II

(Najlepszy roguelike)
85 punktów
Platformy: Switch 2, Switch, PC
Mimo że wcześniej Supergiant Games słynęło z kreacji wyłącznie nowych marek, gigantyczny sukces pierwszego Hadesa nie pozostawił im innego wyjścia, jak przygotować jego sequel. I to taki, który ponownie rozbił bank, rozchodząc się w nakładzie 2 mln egzemplarzy jeszcze w fazie wczesnego dostępu. Gra nie wyważa otwartych drzwi, ponownie korzystając z założeń stojących na przecięciu dungeon crawlera i roguelike'a, usprawniając jednak bodaj komplet elementów mechaniki. Może już nie rewolucyjna, ale bardzo solidna robota.



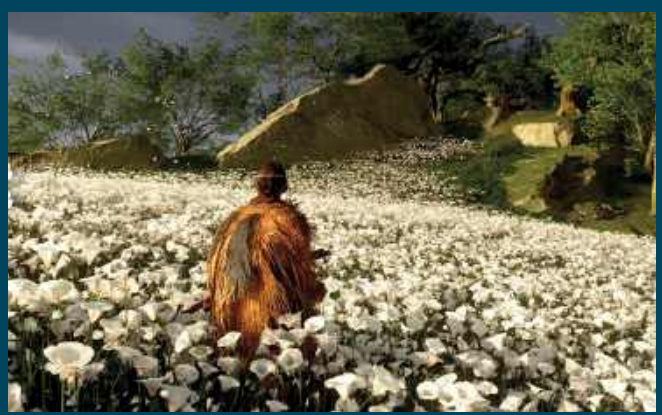
9. Battlefield 6

(Najlepsza strzelanina)
88 punktów
Platformy: PS5, XSX, PC
Cztery lata intensywnej pracy trzech różnych studiów dało wspaniałe owoce. Nowy Battlefield broni się zarówno pod kątem kampanii fabularnej, jak i epickich trybów wieloosobowych, bijąc na głowę tegoroczne wydanie konkurencyjnego Call of Duty pod każdym względem.

8. Hollow Knight: Silksong

95 punktów
Platformy: PS5, PS4, XSX, XOne, Switch 2, Switch, PC
Projekt pierwotnie planowany raptem jako dodatek do oryginalnego Hollow Knighta z 2017 r. z czasem rozrósł się do rozmiarów pełnoprawnej gry, przebijając pod każdym względem swojego poprzednika. Olbrzymi, znakomicie zaprojektowany labirynt pomieszczeń, ekstremalnie wysoki poziom wyzwania, a także doskonała oprawa audiowizualna czynią z Silksong nową definicję wzorcowej metroidvanii. Niemal same perfekcyjne noty i 5 mln sprzedanych egzemplarzy w ciągu trzech dni od premiery mówią same za siebie.





7. Ghost of Yotei

101 punktów
Platformy: PS5
Najbardziej wyczekiwana tegoroczna produkcja ze stajni PlayStation stanęła na wysokości zadania, spotykając się z równie ciepłym przyjęciem, co Ghost of Tsushima przed pięcioma laty i ucierając przy tym nosa tematycznej konkurencji od Ubisoftu. Od ostatniego razu znacząco rozwinięto arsenał, obejmujący teraz m.in. dwuręczny miecz, włócznię czy sierp łańcuchowy, stąd i przebudowy doczekał się system walki, oparty teraz na blokowaniu ataków za pomocą właściwego rodzaju oręża. Piękny tytuł w pełni ukazujący potencjał technologiczny sprzętu Sony.

6. Blue Prince

(Najlepsza przygodówka)
105 punktów
Platformy: PS5, XSX, PC
Jeżeli sądziliście, że w dzisiejszych czasach jedna osoba nie jest w stanie stworzyć czegoś unikatowego na skalę gatunku, to patrzcie na Blue Prince. Projektowana przez osiem lat logiczna przygodówka przedstawia olbrzymią posiadłość o losowo zmieniającej się strukturze pomieszczeń dzięki dobieranym każdego dnia kartom. Roguelike'owe naleciałości w tym wypadku jednak nie oznaczają ka-



eprasa.pl efd924e20

rania wysokim poziomem trudności, ale po prostu większe zróżnicowanie zabawy, dzięki czemu mogą się nią cieszyć wszyscy gracze, niezależnie od zręczności palców.



5. Death Stranding 2: On the Beach

(Najlepsza przygodówka akcji)
108 punktów
Platformy: PS5

Bardzo bezpieczne rozwinięcie założeń pierwowzoru, powielające komplet jego składowych, tyle że w myśl zasady „więcej, lepiej, intensywniej". To jednak wciąż porywająca, nietuzinkowa narracja na poziomie kinowych blockbusterów z oprawą, która zachwyca, i postaciami, które na długo zapadają w pamięć. No i w sumie najważniejsze, co może być uznane za wadę lub zaletę – to wciąż Kojima.



4. Donkey Kong Bananza

(Najlepsza platformówka)
115 punktów
Platformy: Switch 2

Mówi się, że premiera nowej konsoli Nintendo nie może odbyć się bez platformówki z braćmi Mario. Ale to nieprawda, jeżeli w zamian dostajemy epicką przygodę z równie ikonicznym małpiszonem w roli głównej! Znakomity system skakania uzupełnia tutaj swoboda działania i niemal całkowita zniszczalność środowiska stawiająca na głowie sposób myślenia o eksploracji trójwymiarowego terenu. Absolutnie unikatowa rzecz, którą musi poznać każdy szanujący się miłośnik gatunku.

3. Silent Hill f

(Najlepszy survival horror)
125 punktów

Platformy: PS5, XSX, PC

Tak drastyczne odejście od dotychczasowej stylistyki i atmosfery cyklu nie wszystkim przypadło do gustu, nie zmienia to jednak faktu, że wciąż mamy do czynienia z jednym z najciekawszych jego odsłon. Bynajmniej nie tylko ze względu na osadzenie akcji w otoczeniu japońskiej prowincji. Grę wyróżnia wszak przede wszystkim subtelna fabuła odkrywana fragmentami bardziej za pomocą poszlak i symboli niż prostackiego karmienia łyżeczką. Zupełnie jak w najlepszych czasach serii.

eprasa.pl efd9242

2. Kingdom Come: Deliverance II

127 punktów

Platformy: PS5, XSX, PC

Potężne rozwinięcie idei zapoczątkowanej w 2018 r. Dwukrotnie większy teren działań, nowe umiejętności i rodzaje broni, usprawniony system walki czy jazdy konnej, a to wszystko w ramach znanego i uwielbianego realistycznego podejścia, niespotykanego dotąd w gatunku RPG. Świat gry reaguje nie tylko na decyzje podejmowane w kluczowych momentach, ale także na zachowanie bohatera względem NPC-ów. Moloch, w którym można z powodzeniem ugrzęznąć na 100 i więcej godzin, wciąż odkrywając coś nowego.

1. Clair Obscur: Expedition 33

(Najlepsza gra RPG), (Najlepsza gra niezależna)
175 punktów

Platformy: PS5, XSX, PC

Kolejny dowód na to, że odwaga, artyzm i odwołania do przekreślonych lata temu rozwiązań są w stanie zagrać na nosie generycznym olbrzymom od wielkich korporacji. To najlepsze jRPG od dawien dawna, na dodatek nawet nie w wykonaniu Japończyków. Epicka i poruszająca przygoda pełna wyrazistych postaci, wspaniałych zwrotów akcji, niecodziennej stylistyki, a także świetnie zbalansowanego systemu turowych pojedynków. Gra praktycznie skazana na tytuł GotY od dnia swojego debiutu.



eprasa.pl efd9242e20

2025 w kalejdoskopie

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA I TRENDY

ROGER: Rok 2025 okazał się dla branży gier prawdziwą mieszanką afer, zwolnień, kontrowersji i podwyżek cen. Jednak znalazły się w tym kotle również pozytywne wydarzenia, choć nie da się ukryć, że był to dla branży i wielu deweloperów trudny okres. Jak co roku przyglądamy się również trendom, które kształtowały cały świat elektronicznej rozrywki.



Premiera Switcha 2



Switch 2 oficjalnie zadebiutował 5 czerwca 2025 r. z nowym ekranem, wsteczną kompatybilnością, przeprojektowanymi kontrolerami (magnetyczne Joy-Cony), zachowując przy tym hybrydowe funkcje swojego poprzednika. Sporo mówiło się o tym, że premiera nie była przeprowadzona z taką pompą jak poprzednie, że gry startowe nie zachwycały, że nowa konsola to tak naprawdę trochę więcej niż wersja Pro poprzedniej i nie ma mowy o nowej jakości. Efekt? W pierwszych czterech dniach od premiery sprzedano ponad 3,5 mln egzemplarzy Switcha 2 na całym świecie, co oznaczało rekordowy start w historii wszystkich wcześniejszych konsol Nintendo. Pod koniec września liczba sprzedanych egzemplarzy nowej konsoli sięgnęła już 10,36 mln, a łączna sprzedaż gier przekroczyła 20,62 mln sztuk. Najchętniej wybieranymi tytułami okazały się Mario Kart World (9,57 mln sprzedanych kopii) oraz Donkey Kong Bananza (3,49 mln), a deweloperzy third party bardzo chętnie przenosili gry na nowy system Ninny, dzięki czemu na rynek trafiły specjalne wersje takich hitów jak Cyberpunk 2077, Hogwarts Legacy, Borderlands 4, EA Sports FC 26 czy Star Wars Outlaws. Mimo że fanom nie do końca podobała się polityka cenowa Nintendo (wysokie ceny gier, dopłaty za ulepszone wersje tytułów ze Switcha 1, zakup muzyki podczas jazdy Vi-O-La Bike w Metroid Prime 4) oraz fakt, że nie dostaliśmy tak naprawdę hitu stworzonego od podstaw dla nowej konsoli (Donkey Kong Bananza powstawało pierwotnie z myślą o Switchu 1), to jednak widać, że Nintendo po raz kolejny doskonale wyczuło rynek.

EA w rękach Arabów

Od początku 2025 r. w EA nie działo się dobrze. Najpierw zredukowano jeden z najbardziej znanych zespołów należących do firmy – BioWare – do poziomu poniżej 100 osób, następnie kolejne restrukturyzacje objęły takie zespoły jak Respawn Entertainment czy Codemasters, czemu towarzyszyło zwolnienie ponad 300 kolejnych pracowników. To wszystko było tylko przygrywką przed wiadomością, która gruchnęła jak grom z jasnego nieba we wrześniu. EA zostało przejęte przez konsorcjum, w którego skład weszły Public Investment Fund (saudyjski fundusz), firma inwestycyjna Silver Lake oraz Affinity Partners (powiązana z Jaredem Kushnerem, zięciem Donalda Trumpa). Transakcja opiewająca na 55 mld dol. wzbudziła wielkie obawy, bo konsorcjum sfinansowało przejęcie z długiem wielkości 20 mld dol., co może oznaczać kolejne zwolnienia i cięcia w 2026 r. Po wcześniejszych przejęciach Activision Blizzard i ZeniMax Media przez Microsoft oraz wielkich zakupach kolejnych deweloperów przez Embracera można zauważyć, że coraz więcej firm w trudnym dla branży okresie ucieka pod skrzydła gigantów finansowych, a część analityków wskazuje, że w kolejnym roku podobny los może spotkać kolejne studia. Zresztą Ubisoft już ogłosił powstanie Vantage Studios, spółki zależnej zarządzającej takimi markami jak Assassin's Creed i Far Cry, w której 25% udziałów ma... chiński Tencent.

Niekończąca się saga z GTAVI

Osoby, które liczyły, że Grand Theft Auto VI pojawi się w 2025 r., były naprawdę niepoprawnymi optymistami. Rockstar w swoim stylu najpierw zapowiedział, że gra pojawi się dopiero 26 maja

eprasa.pl efd9242e20



2026 r., wzbudzając popłoch wielu deweloperów gier AAA, którzy musieli zmienić swoje plany wydawnicze, by nie zostać rozjechanymi przez branżowego mesjasza, by nieco później ponownie przesunąć oficjalną premierę na 19 listopada 2026 r.

Podobno już ostateczną, ale biorąc pod uwagę, że na nowe GTA czekamy już ponad 12 lat, nic nie jest jeszcze przesądzone. Firma tłumaczyła, że opóźnienie to efekt tego, że twórcy gry potrzebowali więcej czasu, by ją dopracować i spełnić wysokie standardy jakości, ale może się za tym kryć drugie dno. Pod koniec roku pojawiły się informacje, że z Rockstara zwolniono ponad 30 pracowników, a według niektórych organizacji była to próba „rozbicia związków zawodowych" działających w firmie, czemu miały towarzyszyć również protesty przed biurami Rockstara. Autorzy GTA wydali jednak oświadczenie, że zwolnienia miały związek z „ujawnieniem poufnych informacji" i nie miały nic wspólnego z działalnością związkową. Sprawa jest rozwojowa i zapewne jeszcze o niej usłyszymy.

Netflix idzie na zakupy

2025 r., który podobnie jak zeszły obfitował w kolejne restrukturyzacje i zwolnienia, nie oszczędził również Warner Bros. Games. Firma najpierw zamknęła Monolith Productions (F.E.A.R., No One Lives Forever, Shadow of Mordor i Shadow of War), Player First Games i WB Games San Diego, by następnie trafić do nowego domu – Netfliksa. 5 grudnia 2025 r. streamingowy gigant zapowiedział przejęcie Warner Bros., w tym studia filmowe, telewizyjne, HBO Max, jak również segment gier należący do Warner Bros. Games. Wartość dealu to skromne 82,7 mld dol. W praktyce oznacza to, że studia tworzące takie gry jak Hogwarts Legacy, Mortal Kombat czy całą serię LEGO staną się częścią „imperium" Netflixa. Do tej pory producenci takich hitów jak „Stranger Things" czy „Squid Game" nie byli znani z produkcji dużych gier AAA, ale w streamingowej usłudze już od jakiegoś czasu goszczą kolejne gry. Jaką strategię obierze nowy właściciel Warner Bros. Games? Fani już żartują, że Harry'ego Pottera będzie mógł teraz zagrać nawet Michael Jordan, ale jak mawia nasz rodzimy wieszcz – czas pokaże.

Rok pożegnań



W minionym roku wielu wspaniałych twórców gier i ikon popkultury odeszło na drugą stronę. W tej grupie znalazł się między innymi David Lynch (zmarł w wieku 78 lat), surrealistyczny reżyser, twórca „Miasteczka Twin Peaks", którego twórczość wpłynęła na wiele gier jak Alan Wake, The Legend of Zelda: Link's Awakening, Silent Hill 2 czy Deadly Premonition. Był on też twórcą jednej z najbardziej charakterystycznych kampanii reklamowych promujących markę PlayStation. Pożegnaliśmy też między innymi Petera Tuiasosopo (61), aktora, który zagrał E. Hondę w „Street Fighterze" z 1994 r., Williama Robertsa (80), aktora głosowego, który użyczył głosu Vesemirowi w serii Wiedźmin, Michaela Madsena (67), wspaniałego aktora kojarzonego z kinem gangsterskim, który pojawił się w takich grach jak Grand Theft Auto III, Driver 3 czy Dishonored, Hulka Hogana (71), ikonę lat 90. i wrestlera, Tomonobu Itagakiego (58), twórcę serii Dead or Alive i Ninja Gaiden, czy Cary'ego-Hiroyukiego Tagawę (75), aktora znanego z roli Shang Tsunga w filmie „Mortal Kombat" i Heihachiego Mishimy w ekranizacji „Tekkena".

Fenomen Clair Obscur

Clair Obscur: Expedition 33 to RPG stworzone przez francuski zespół Sandfall Interactive. Tytuł już w zeszłym roku typowany był na czarnego konia, ale nikt chyba nie przypuszczał, że gra, której całkowity budżet szacowano (według różnych źródeł) na 10–30 mln dol., stanie się największym hitem tego roku. Z liczbą sprzedanych egzemplarzy przekraczającą 5 mln! Co więcej, gra trafiła przecież do usługi Xbox Game Pass, co z pewnością zapewniło jej ogromną widownię i zwiększyło rozpoznawalność. Jakby tego było mało – tytuł zdobył 12 nominacji na The Game Awards 2025, co uczyniło go najbardziej nominowaną produkcją w historii całej imprezy. Skąd taki sukces? Pomijając bardzo wysoką jakość gry, twórcy podkreślają, że pomogła autentyczność i duża autonomia studia, wszak żaden duży wydawca nie wkładał tu swoich kosmatych łapsk. Zresztą za sukcesem Kingdom Come: Deliverance II – jeśli wierzyć słowom twórców – również stała wolność artystyczna, choć w tym przypadku już u boku dużego wydawcy w postaci Deep Silver/PLAION-a.

Zakopane Perfect Dark



W 2025 r. firma Microsoft zwolniła około 4% swoich pracowników. Na pierwszy rzut oka liczba ta wydaje się dość mała, ale przy tak ogromnej korporacji – wedle różnych źródeł i szacunków – oznaczało to redukcję miejsc pracy o około 9–15 tys. osób. To oczywiście pociągnęło za sobą większe konsekwencje i choćby zamknięcie studia The Initiative oraz anulowanie kilku gier. Fanów najbardziej zabolało wyrzucenie do kosza Perfect Dark, rebootu legendarnej strzelanki z czasów Nintendo 64. Nawet mimo zaprezentowanego gameplayu koszty doprowadzenia produkcji do końca były podobno zbyt wysokie. Inny tytuł, który również trafił do grobu, to skasowana gra Rare, która powstawała od lat. Tytuł w 2021 r. doczekał się resetu, jednak nie był on do końca udany, bo twórcy mieli problemy z określeniem jasnego kierunku, w jakim podążać ma gra. Niestety skasowanie projektu – jeśli wierzyć plotkom – wpłynęło na morale w zespole, który był zdruzgotany tą informacją.

eprasa.pl efd9242e20

Minecraft jak Mario



Minecraft to już międzypokoleniowy fenomen i najlepiej sprzedająca się gra w historii branży. Po sukcesie filmu o Mario było wręcz pewne, że jest to kolejna idealna franczyza pod ekranizację. Wydawało się wprawdzie, że niekoniecznie z żywymi aktorami, ale... kosztująca 150 mln dol. produkcja z Jackiem Blackiem i Jasonem Momoą okazała się jednym z największych kinowych hitów minionego roku. W pierwszy weekend globalne wpływy wyniosły 301 mln dol., dzięki czemu film ustanowił rekord najwyższego otwarcia weekendowego w historii gier przeniesionych na ekrany kin. Ostatecznie obraz zarobił ok. 957,9 mln dol. na świecie i choć nie pobił braci Mario (1,361 mld) i nie zyskał pochlebnych opinii w oczach krytyków (średnia 45% na Metacriticu i 47 na Rotten Tomatoes), to jest to kolejny przedstawiciel coraz większej fali egranizacji. Podobnie jak debiutujące w 2025 r. drugie sezony „Fallouta" i „The Last of Us" czy animowane „Splinter Cell: Deathwatch", „Devil May Cry", „Castlevania: Nocturne" (dwa sezony) i „Guilty Gear Strive". Tylko ekranizację Until Dawn warto dla dobra naszego i Waszego przemilczeć.

Bojkot Ghost of Yōtei



Bojkoty gier nie zawsze prowadzą do załamania sprzedaży, wręcz przeciwnie – wzbudzają zainteresowanie zgodnie z zasadą „nieważne, jak mówią, ważne, że mówią". Tak było w przypadku Dziedzictwa Hogwartu i tak było również z Ghost of Yōtei. Ten drugi przypadek jest o tyle istotny, że gra bojkotowana była z obu stron barykady. Gdy sieć obiegła wiadomość, że pod główną bohaterkę Ghost of Yōtei głos podkłada Erika Ishii, która identyfikuje się jako queer/gender fluid (raz czuje się kobietą, raz mężczyzną) i dodatkowo nie raz wypowiadała się jako aktywistka wspierająca osoby LGBTQ+, część graczy uznała, że produkcja Sucker Punch przepełniona będzie treściami „woke". Nie trzeba było długo czekać, by rozpoczęła się pierwsza akcja bojkotu gry. Jest jednak i druga strona medalu. Drew Harrison – seniorka zajmująca się modelowaniem/teksturami w studiu Sucker Punch – w dniu zabójstwa prawicowego komentatora politycznego Charliego Kirka opublikowała post naśmiewający się z jego śmierci, co wywołało falę krytyki, która zalała infolinię i skrzynkę mailową studia. Kierownictwo uznało, że bagatelizowanie morderstwa to „czerwona linia" i zwolniło autorkę feralnego wpisu. To doprowadziło do nawoływania do drugiego bojkotu, tym razem z tej drugiej strony. Mimo tych wszystkich kontrowersji Ghost of Yōtei sprzedało się bardzo dobrze: 32 dni po premierze gra znalazła ponad 3,3 mln nabywców.

Taniej już było

Przyzwyczailiśmy się przez lata do tego, że wraz z kolejnymi miesiącami na rynku konsole tanieją, co zresztą było też zawsze elementem strategii marketingowej i walki z konkurencją. No więc idzie nowe – niekoniecznie lepsze. W 2025 r. sytuacja wyglądała bowiem zgoła odmiennie. Sony najpierw ogłosiło w Europie wzrost ceny wersji PS5 bez napędu (z 449,99 euro na 499,99 euro), a następnie zaczaiło się na naszych amerykańskich braci, gdzie cena PS5 z napędem wzrosła o 50 dol. Normalnie w takim wypadku Zieloni powinni dać konkurencji pstryczka w nos, obniżając ceny Xboksów. Nie tym razem. Microsoft wprowadził globalne podwyżki cen konsol dwukrotnie, w efekcie czego kosztują one teraz znacząco więcej niż przy premierze. Dla przykładu Xbox Series X startował w Polsce w cenie około 2249 zł, a po podwyżkach cena skoczyła do blisko 2800 zł. To zresztą nie koniec agresywnej kampanii Microsoftu – w październiku 2025 r. wybuchła afera związana z drastycznymi podwyżkami cen Xbox Game Pass, zwłaszcza planu Ultimate, który w Polsce podrożał o ponad 50%. Gdy dodamy do tego również wzrost cen gier, gdzie GTAVI ma ustanowić zupełnie nowy pułap – powyżej 400 zł (70 dol.) – idą ciężkie czasy dla naszych portfeli.

OKRĄGŁE ROCZNICE GIER W 2025 ROKU

Pac-Man – **45 lat** Super Mario Bros. – **40 lat** Chrono Trigger – **30 lat** Panzer Dragoon – **30 lat** Vagrant Story – **25 lat** Final Fantasy IX – **25 lat** The Sims – **25 lat** The Legend of Zelda: Majora's Mask – **25 lat** Diablo II – **25 lat** Resident Evil 4 – **20 lat** God of War – **20 lat** Devil May Cry 3: Dante's Awakening – **20 lat** Red Dead Redemption – **15 lat** Mass Effect 2 – **15 lat** Wiedźmin 3: Dziki Gon – **10 lat** Bloodborne – **10 lat** Metal Gear Solid V: The Phantom Pain – **10 lat**

eprasa.pl efd9242e20

TRENDY

SI i generatywne technologie w produkcji gier

W 2025 r. już bardzo wyraźnie widać było wpływ sztucznej inteligencji w procesie tworzenia gier – generowania światów, procedur czy dokumentacji. To z jednej strony z pewnością przyspiesza produkcję, otwierając nowe możliwości nie tylko dużym firmom, ale i tym mniejszym, których nie stać na produkcję tytułów AAA. Z drugiej strony istnieje jednak duża obawa o jakość tych pozycji i zalanie rynku podobnymi tytułami nastawionymi przede wszystkim na zysk i powielającymi obowiązujące trendy. Już teraz wśród firm, które używają lub deklarują użycie SI, znalazły się między innymi Tencent, Krafton, NetEase Games, EA czy Sega. Inna kwestia to rynek pracy – w 2025 r. temat SI stał się jednym z ważniejszych w branży, bo generatywne technologie i automatyzacja procesów mogą ograniczyć rolę wielu artystów i programistów, doprowadzając do kolejnych zwolnień. Pojawiają się również jednak głosy takie jak w przypadku Bethesdy, gdzie SI traktowane ma być jako „narzędzie wspomagające", a nie technologia mająca zastąpić kreatywność człowieka.

Zmniejszenie znaczenia exclusive'ów



Jeszcze kilka lat temu nikt by nie uwierzył, że takie serie jak Forza Horizon, Gears of War czy Halo trafią na PS5. Rok 2025 pokazał, że w dzisiejszych czasach wszystko jest możliwe, a zmiana Microsoftu z producenta konsol na multiplatformowego wydawcę pokazuje, w którą stronę zmierza dziś duża część branży. Za Microsoftem poszło zresztą samo Sony, wydając choćby Helldivers 2 na Xboksa i zapowiadając grę MMO Horizon Steel Frontiers na urządzenia mobilne i PC. Opracowana przez NCSoft pod nadzorem Guerrilla Games gra nie trafi więc na konsole z logo PlayStation, co jest precedensem. Zarówno w przypadku Zielonych, jak i Niebieskich nowo obrana strategia przyniosła solidne zastrzyki gotówki i zainteresowania, co tylko pokazuje, że w biznesie nikt jeńców nie bierze, a już tym bardziej nie przejmuje się narzekającymi nad takim stanem rzeczy fanatykami obu konsol. Wyjątek stanowi jedynie Nintendo, ale nawet firma hydraulika coraz śmielej wchodzi w rynek mobilny, więc czasy, gdy gry ekskluzywne stanowiły najważniejszą część strategii producentów konsol, powoli odchodzą do lamusa, choć oczywiście w dalszym ciągu mogą być jej ważną częścią.

Powrót do handheldowego grania



Dożyliśmy czasów, gdy gry mobilne zapełniają zyskami kolejne skarbce, a Nintendo idealnie wyczuło moment, wydając najpierw Switcha, a następnie Switcha 2. Obie te konsole są dziś synonimem przenośnego grania i aż dziw bierze, że Sony, mające na koncie PSP i PS Vitę, wolało inwestować w technologię VR. Sytuacja jest jednak dynamiczna – tylko w tym roku na rynku zadebiutowały ROG Xbox Ally X czy Lenovo Legion Go 2, a sporym zainteresowaniem cieszył się również Steam Deck OLED, który zadebiutował pod koniec zeszłego roku. Trend na przenośne granie pompowała również premiera Switcha 2, a wspomniane wcześniej Sony również zaczyna coś kombinować, wszak usprawnienie PS Portal o możliwość streamowania gier bezpośrednio z chmury zostało wprowadzone w konkretnym celu. Jakim? Przekonamy się zapewne w 2026 r.

Chiny znów rosną w siłę

W 2025 r. chińskie gry kontynuowały śmiałą ekspansję na światowe rynki. Jednym z największych hitów stało się Where Winds Meet – darmowe RPG akcji z otwartym światem w stylu wuxia, które w zaledwie dwa tygodnie od premiery przyciągnęło milion graczy na PC i PS5 (tytuł rywalizował w grudniu na Steamie z innym hitem z 2025 r., ARC Raiders). Kolejnym tytułem, który nie przeszedł bez echa, było Wuthering Waves – darmowe, wieloplatformowe RPG akcji z mechanikami gacha. Mimo że gra została wydana w 2024 r., dopiero w 2025 r. zdobyła ogromną globalną popularność, walcząc o statuetki na TGA. Chiny już bez wstydu coraz częściej sięgają po model free-to-play i gry crossplatformowe, oferując przy tym wysokiej jakości oprawę godną tytułów AAA, co stanowi spore zagrożenie dla pozycji tworzonych za ogromne budżety i wydawanych w pełnej cenie. Potwierdza to tylko wciąż ogromna popularność Genshin Impact, które w 2025 r. radziło sobie znakomicie. Warto też zwrócić uwagę na Wuchang: Fallen Feathers, soulslike wydany w lipcu 2025 r., który próbował podążać śladami innego hitu z Chin o podobnej tematyce – Black Myth: Wukong z 2024 r. Co więcej, nie zapowiada się, by Chińczycy chcieli choć na chwilę zwolnić, wszak nadchodzą już tak obiecujące tytuły jak Ananta, NTE czy Varsapura od autorów wspomnianego Genshin Impact, nazywane też „chińskim GTA".



eprasa.pl efd9242e20



PYTANIE MIESIĄCA:

Na jakie gry najbardziej czekacie w 2026 roku?

BUTCHER

AKTUALNIE: ARC Raiders, BF6, Pacific Drive



„Z Nowym Rokiem nowym krokiem". Ciekawe, co wydarzy się w 2026 r. na rynku gier. Czy Steam Machine zajmie miejsce konsol? Czy Sony wciąż będzie olewać exy na rzecz ekspansji na PC? Czy Microsoft dalej będzie nam wmawiał, że suszarka do włosów – o ile ma dostęp do sieci – to także Xbox? Czy fala zwolnień, kasacji i upadków w gamedevie w końcu się zatrzyma? „Obyś żył w ciekawych czasach" dzieje się na naszych oczach, podobnie jak „uważaj, o czym marzysz". Trochę strach życzyć Wam (i sobie) cokolwiek, bo życie pisze szokujące scenariusze. A jednak: wszystkiego dobrego w 2026 r. „Oby był lepszy" pasuje mi tu idealnie.

Saros, 007 First Light, GTAVI, Tomb Raider: Legacy of Atlantis, Replaced, Marvel's Wolverine

PEREZ

AKTUALNIE: Football Manager 26



Lubię, gdy coś się dzieje, stąd w ogóle pomysł z wydawaniem PE, bo sam etat to było za mało. Natomiast bywają takie okresy, że zaczyna brakować mocy. Grudzień to jazda bez trzymanki – zamykanie numeru, kalendarz, wysyłka Game Boy Extreme (połączona z przygodami z drukarnią i koniecznością dodruku części okładek), ale też zmiany w tej pracy, jak to mawiam, etatowej. A jeszcze spotkania ze znajomymi z okazji świąt – doby brakowało :) Na początku grudnia, po 10 latach, zmieniłem kompa, bo już nawet Football Manager nie domagał, ale jeszcze... nie przeniosłem się na nowy sprzęt, bo nie było czasu (brzmi jak plan na święta). Z drugiej strony, jak człowiek odpocznie, to jednak jest sporo satysfakcji z tego wszystkiego, więc oby w 2026 było równie ciekawie!

Tomb Raider: Legacy of Atlantis

SOJER

AKTUALNIE: CoD: Black Ops 6, FH5: Rally Adventure, Red Dead Redemption



Dzielę się z Wami wspaniałą nowiną! Junior wraca do gry na perkusji – ale nie takiej z Rock Banda czy Guitar Hero, tylko prawilnej, akustycznej. Cztery lata temu próbowałem zaszczepić młodemu bakcyla na bębny, niestety zaliczyłem falstart – zbyt wcześnie. Owszem, sam miałem kiedyś parcie na gary, tyle że w formie wspomnianej już wersji elektronicznej. Nie ukrywam, że to moje ciche marzenie z dzieciństwa, które właśnie nabiera kształtów. Potencjał w młodym jest, tym bardziej że w rodzinie mieliśmy już perkusistę, więc dochodzą geny. Obecnie najbardziej okupowaną „konsolą do grania" jest właśnie Pearl Decade Maple. Bo teraz każdy dzień to dla mnie koncert mojego syna. Do siego!

Forza Horizon 6, GTAVI (ech), Max Payne 1 i 2 Remake

ADAMUS

AKTUALNIE: Soma, Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse



Nadszedł 2026 r., czas na noworoczne życzenia! Żeby Wasz dom był cichy i spokojny jak Agent 47 podczas wykonywania zlecenia. Żeby czas w pracy mijał tak szybko jak drag race w NFS: Underground 2. Żeby pieniędzy było tyle, ile opcji romansowych w Fire Emblem Awakening. By problemy ulegały dezintegracji w podobny sposób, co środowisko w Banan-zie, a drobne radości doczytywały się znienacka jak tekstury w Asasynach przed Day-One patchem. By metraż był tak wielki jak Kaer Morhen, a kredyt niski niczym ocena kampanii w najnowszym CoD. Słowem – by się darzyło. A sobie nieskromnie życzę, by PSX Extreme dotrwał CO NAJMNIEJ do 400 numeru, bo gdzie indziej mógłbym sobie tak radośnie bajdurzyć?

Resident Evil: Requiem i Fatal Frame II: Crimson Butterfly Remake

PIECHOTA

AKTUALNIE: Hot Wheels Unleashed, Clair Obscur, Metroid Prime 4



Zdawanie prawa jazdy w wieku 30+ jest, jak mniemam, nieporównywalnie bardziej stresujące niż od razu po ukończeniu pełnoletności (tysiące naszych młodych Czytelników, których wcale nie wymyśliłem: zróbcie to teraz!), ale pach, wychodzę zwycięsko. Zastanawiam się, czy wystarczy mi intensywnych doświadczeń na 2025 r. Perez z Komodem otwierają nagle drzwi z buta, ja podskakuję nerwowo, a oni, że nie wystarczy. Że książkę weź zredaguj nam następną! Nie przemyślałem za i przeciw, zgodziłem się, podpisałem. A teraz rozumiem, że to, jak odbierzecie wiosną „Resident Evil: Incydent Raccoon City", trochę spoczywa na moich barkach. Ha! Więcej informacji już niebawem :*

Resident Evil Requiem, Forza Horizon 6, The Adventures of Elliot, The Duskbloods

ROGER

AKTUALNIE: Inazuma Eleven VR



Gala TGA ma swoje wady, w tym kategorie z kosmosu (łączenie sportowych z wyścigami), marginalizację niektórych gatunków czy nacisk na ogólną filmowość wydarzenia małpującą hollywoodzkie Oscary. Mimo wszystko to obecnie najlepsza impreza growa w kalendarzu. Z masą ciekawych zapowiedzi nowych gier, którą jako pasjonat naszej branży obejrzałem z zaciekawieniem. Pisanie, że to guano tylko dlatego, że nie było Half-Life 3 czy nowego GoW, jest słabe. Mam wrażenie, że niektórzy uważają, że na takich eventach powinno się zapowiadać same killery AAAA – to jest nierealne, zwłaszcza w dzisiejszych czasach, gdy budżety gier spuchły, a blockbustery tworzy się kilka ładnych lat. Ja co roku zarywam nockę i jest to mój przedświąteczny rytuał.

nowy Tomb Raider, Phantom Blade Zero, Onimusha: Way of the Sword, Beast of Reincarnation

URAL

AKTUALNIE: Quake Champions, Assetto Corsa Rally



Ostatnie tygodnie nie obrodziły w gry, o których śniłem, ale za to w końcu jest co oglądać. Nowe sezony „Dextera", „Stranger Things" i „Fallouta" to dla mnie wymarzone jesienne combo. Szarpać też mam w co, ale nie będę ukrywał, czekam na GTAVI. W ogóle przy okazji premiery GTAIV naiwnie marzyłem, że fajnie byłoby żyć na tyle długo, by zaliczyć jeszcze GTAX. Dziś, patrząc na cykl produkcyjny, wiem, że to jak życzyć sobie dożycia 200 lat. Pozostaje liczyć na rozwój medycyny... Poza tym w końcu mamy szansę na wygraną we freak show zwanym Eurowizją – kolejne kraje w imię protestu się wycofują, ale my dzielnie trwamy. A poza tym to m.in. zająłem się importem i sprzedażą aut. Może zaproszą mnie do „Zawodowych handlarzy" w TVN Turbo?

GTAVI – niczego więcej w 2026 r. mi nie potrzeba

OSTASZ

AKTUALNIE: Death Stranding 2: On the Beach, The Legend of Zelda: The Minish Cap



Te słowa piszę do Was jeszcze w listopadzie, ale z tyłu głowy mam to, że przeczytacie je w styczniu. Tak więc znad Nilu i spod piramid życzę sobie i Wam spokojnego roku 2026. Żeby świat nieco zwolnił i złapał jakże potrzebną mu równowagę, a naszym jedynym zmartwieniem był brak czasu na ogranie wszystkich doskonale zapowiadających się premier! Z tym „problemem" zmagam się już od dłuższego czasu i najskuteczniejszym lekarstwem okazuje się... ogrywanie klasyków. Na urlop nie wziąłem ze sobą Switcha, ale pojechała ze mną dosłownie najmniejsza Zelda, czyli The Minish Cap. Był to strzał w dziesiątkę, podobnie jak kierunek wyjazdu – Egipt.

GTAVI, Mixtape, 007: First Light, Wolverine

BUCZYŃSKI

AKTUALNIE: Space Marine 2 (co-op)



Jak na osobę, która pisaniu najchętniej oddaje się w domowym zaciszu, zadziwiająco wiele znaków na potrzeby magazynu zdarzyło mi się postawić w trakcie zawodowych (częściej) i prywatnych (rzadziej) podróży. Z szybkiego rachunku sumienia wynika, że w klawiaturę klepałem w takich miejscach jak Kair, Floryda, Rzym czy Paryż. Warunki nie zawsze były idealne, ale z większością artykułów mam przez to niepowtarzalne wspomnienia. W pewnym momencie szlifowanie tekstów po powrocie do domu stało się dla mnie równie nieodłącznym elementem podróżniczej rutyny, co rozpakowywanie walizki. Zobaczymy, czy trend utrzyma się w kolejnym roku.

Gothic Remake

KONSOLITE

AKTUALNIE: Guilty Gear -Strive-, Final Fantasy Tactics



Nowy rok, nowe wyzwania, stare problemy, nowe gierki na horyzoncie oraz cholera wie, jakie absurdy nas czekają, jeśli chodzi o elektroniczną rozgrywkę. Noworoczne postanowienia już złamane? Szukacie czasu, by chodzić na siłownię, lub jak się wymigać od zdrowej diety? Pierwszy miesiąc nowego roku to często czas refleksji, zmian, a raczej chęci zmian. U mnie co się mogło zmienić, zmieniło się pół roku temu i powoli kończę domykać, co muszę, a kolejne zmiany zapewne będą miały miejsce na dniach. Spokojnie, nic szalonego, z zasady ja się nie zmieniam, raczej zrobię sobie swoiste wakacje i powrót do normalności, o ile to w moim przypadku możliwe, w końcu przyszło nam żyć w ciekawych czasach...

Marvel Tokon: Fighting Souls, Lady Death Demonicron, Toxic Avengers

psxextreme.info
eprasa.pl efd9242e20

Headshot

O gierkach od serca



ANONIM

O my naiwni

Oparty na dążeniu do zysku kapitalizm zawsze był dumą Amerykanów. I choć Geoff Keighley jest Kanadyjczykiem, a Kanadyjczycy się ostatnio z Amerykanami nie lubią, to jego kapitalistyczny pęd zaimponowałby niejednemu CEO ze Stanów Zjednoczonych.

Czytam opinie o tegorocznym TGA i wychodzi na to, że nie wszystkim się bezgranicznie podobało. Z drugiej strony zastanawiam się też, na ile ludzie są po prostu świadomi kontekstu. Bo chyba gdyby byli, to nie byłoby tyle zdziwienia. Pierwszym szczytem naiwności jest zastanawianie się, czemu zamiast jakiegoś spsiałego hero shootera gali nie zwieńczył nowy God of War czy inna głośna zapowiedź. Pewnie dlatego, że akurat Sony nie ma teraz żadnego nowego GoW do pokazania, a o samej kolejności zwiastunów decydują organizatorzy. Wcale bym się jednak nie zdziwił, gdyby za włożenie kilku dodatkowych dolarów do kieszeni Geoffa dało się zapewnić swojemu trailerowi lepsze miejsce w rozkładzie show. Drugim szczytem naiwności jest zastanawianie się, dlaczego TGA wygląda, jak wygląda. Czyli jest prawie czterogodzinnym pasmem reklam i trailerów, podczas gdy niektóre kategorie nagród i ich zwycięzcy są wyczytywani jednym tchem i nikt nie zawraca sobie głowy zbędnymi ceregielami typu wręczenie im statuetek. Ale gdybyście za wyświetlenie trzyminutowego zwiastuna inkasowali milion dolarów, to darmowe pierdoły też ograniczylibyście do minimum, bo zwyczajnie po ludzku szkoda tak wywalać kasę do kosza. Krótki eksperyment matematyczny pokazuje skalę zjawiska. Wideo z pełnej gali na YouTubie trwa 215 minut, a wideo ze „wszystkimi zwycięzcami" to marne 17 minut i 10 sekund. Na filantropię przeznaczamy zatem niecałe 8% czasu antenowego, natomiast pozostałe 92% to szczypta czerstwych żartów i płatny content.

Keighley może mydlić oczy frazesami o tym, że „utrzymanie równowagi między reklamami, zwiastunami i nagrodami jest trudne", ale powyższa dysproporcja pokazuje, że doskonale wie, jaki jest kierunek.



KONSOLITE

Nowe po staremu

Jak co roku The Game Awards, czyli tak naprawdę „The New Trailers Show", przyznało nagrody nie tyle produkcjom na to zasługującym, ile znajomym królika. Przyznam, że szokiem był dla mnie brak nagrody dla mistrza Kojimy, ale z drugiej strony samozwańczy geniusz scenariuszy dostał nagrodę za tragiczną adaptację swojej przereklamowanej gierki. Jak nie trawię Minecrafta, film na jego kanwie bardziej zasłużył na nagrodę. Zresztą podobnie z innymi kategoriami. Trudno mi ocenić, jak wygląda proces wyboru, a nawet nominacji, jednak nagrody trafiały do dość dziwnych odbiorców. Nic nowego, jednak po raz kolejny trudno nie oprzeć się wrażeniu, że to wszystko jest mocno ustawione od samego początku i liczy się tylko kasa. Ninja Gaiden 4 przegrało z Hades II? OK, niby są gusta i guściki, ale wygląda to co najmniej dziwnie. Podobnie z najlepszą ścigałką – Mario Kart World? Serio, ta nudna, niedokończona, z pustym światem marna namiastka tego, czym jest Mario Kart, zgarnęła statuetkę, gdy na liście był znakomity Sonic oraz prawdopodobnie nie najgorsze F1? Oki-doki, choć sam fakt, że gra, która jeszcze oficjalnie się nie ukazała, była nominowana do miana bijatyki roku – a jedynie po kilku minutach pokazano jej zwiastun z datą wydania – to kpina i swoiste zachwianie czasoprzestrzeni. Inna sprawa, że reszta nominacji to był żart, szczególnie Kolekcja Mortala, której nadal nie doprowadzili do stanu używalności, a Sony pozwalało na zwrot zakupu. Lekkim zaskoczeniem okazał się zwiastun nowego filmu, który ma przenieść Ulicznego Wojownika na wielki ekran. Wygląda to zajebiście kiczowato, niczym fanowski film, ale paradoksalnie ma to swój urok. Mam cichą nadzieję że to będzie tandeta najwyższych lotów, ale przypadkowa, nie na siłę, jak swoiste cudo z JCVD.

Na sam koniec oczywiście Clair Obscur: Expedition 33, które zgarnęło aż dziewięć nagród, z czego kilka, delikatnie mówiąc, z rozpędu. To była naprawdę dobra gra, z licznymi niedociągnięciami i problemami, ale trafiła na rynek w odpowiednim momencie i świetnej cenie. Jednak trudno nie było się momentami zastanawiać nad logiką nominacji oraz wynikami. Na dłuższą metę te nagrody i tak nie mają znaczenia, tylko zwiastuny, bo to, czy dana gra zdobyła nagrodę, ma minimalne, aby nie powiedzieć zerowe znaczenie…



KOSO

Ahoj!

Myślałem, że odbiję się od Kingdom Come: Deliverance II, bo im starszy jestem, tym większą adrenalinę lubię mieć przy grach. Obawy okazały się niesłuszne i sam jestem tym faktem zdziwiony. Okazuje się, że tytuł, w którym akcja dzieje się powoli, przemierzamy na nogach kawał terenu bez szczególnych rozrywek po drodze, miecz sobie wykuwamy, a mikstury sami sobie mozolnie ucieramy i gotujemy, potrafi tak mocno wkręcić, by gracz nie odczuwał znużenia. Wręcz przeciwnie – czerpię radość z każdej minuty w XV-wiecznych Czechach, w których magii nie ma za grosz.

Tym trudniej mi to pojąć, że od Skyrima odbiłem się już z pięć razy na różnych platformach. Myślałem, że po prostu przejadł mi się gatunek (Morrowinda i Obliviona kocham). A może po prostu chciałem większego skomplikowania i bardziej zaawansowanych mechanik? W KCD2 minigra polegająca na kradzieży z sakiewek jest tak złożona, że trzy razy czytałem instrukcję. System save'ów utrudnia życie, bo gry nie można zachować w dowolnym momencie, ale traktuję to jako wyzwanie. Zadania są tak wielowymiarowe, że wkręcam się nawet w jakieś drobne poboczne aktywności i z zapartym tchem śledzę historię. Oczywiście gram z czeskim dubbingiem. I autentycznie mam wielką frajdę z bycia nikim, nie mając celu uratowania świata i kradnąc konia, bo na własnego mnie nie stać. Średniowiecze nigdy nie uderzało tak mocno – brudem, smrodem czy alkoholizmem, choć wszystko podane jest tak, by bardziej się z problemów śmiać, niż utyskiwać na los.

I to jest dla mnie RPG roku. Doceniam klasę Clair Obscur, ale mając te dwa tytuły przed sobą, nie mam żadnych wątpliwości, który wnosi więcej do gatunku. I jestem pewien, że ekipa odpowiedzialna za Wiedźmina 4 ma KCD2 rozłożone na czynniki pierwsze, bo jest co podziwiać i czym się inspirować. A jako że takie inspiracje działają w obie strony (a nawet i trzy, bo nie można zapominać o Baldur's Gate 3), jestem pewien, że fanów RPG-ów czekają piękne lata. To może jeszcze raz spróbuję z tym Skyrimem…

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 efd9242e20



Cena: 319 zł Gatunek: sportowa, jRPG Deweloper: Level-5 Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Na Duke Nukem Forever czekałem ponad 14 lat. Na nową Inazumę prawie 12. Wróć. Duke Nukem Forever tak naprawdę latał mi koło dzwonka, a na kolejną Inazumę nie czekałem, bo byłem pewien, że Level-5 zakopało trupa. Tytuł pierwotnie nazywał się Ares, potem premierę przesuwano kilka razy, więc mało kto wierzył, że deweloper ma pomysł na przeprojektowanie stylusowej rozgrywki z DS-a i 3DS-a. Kiedyś dałbym sobie rękę uciąć, że nic już z tego nie będzie, i wiecie co? Dziś musiałbym podłożyć rękę Pereza.



Jestem prostym człowiekiem, który widząc w grze sportowej tryb fabularny, jara się jak noob po pierwszym level upie. Każdy fan klasycznego Tsubasy czy animowanej Inazumy będzie zachwycony kampanią rozpisaną na blisko 40 godzin, podzieloną na rozdziały, oferującą masę znakomitych przerywników anime od studia MAPPA i opowiadającą historię, która, choć momentami patetyczna, angażuje dzięki świetnie wykreowanym postaciom i momentom łączącym piłkę z tymi bardziej życiowymi. To jest kolos jRPG – odpowiednik Final Fantasy w świecie sportówek.

Piłka jest moim przyjacielem

Akcję osadzono około 25 lat po oryginalnej trylogii. Wtedy szkoła Raimon zaczynała na poziomie czwartoligowych leszczy, dziś to najlepsza drużyna w Japonii. Tyle w teorii, bo nowy główny bohater, Destin Billows, przez problemy z sercem chce na zawsze wyrzucić z głowy futbol i wybiera szkołę South Cirrus, w której piłka jest zakazana. Dlaczego? Tego nie zdradzę. Zdradzę za to, że miłość do szmacianego gałgana w końcu weźmie górę, a Destin będzie musiał od zera stworzyć szkółkę piłkarską i doprowadzić ją na szczyt. Równolegle, choć na drugim planie, obserwujemy historię Harpera Evansa, obecnej gwiazdy Raimon i syna poprzedniego protagonisty, Marka Evansa, który zmaga się z ciężarem dziedzictwa ojca i własnym talentem (biedaczek nie ma godnego rywala). Oczywiście drogi obu bohaterów w końcu się skrzyżują, a całą historię możemy śledzić zarówno z japońskim (tym prawilnym), jak i angielskim dubbingiem i poza niekonsekwencjami podczas przerywników anime (tylko japońskie nazwy bohaterów na koszulkach) obie wersje dają radę.

Na początek zdziwienie – trzeba spędzić kilka godzin, zanim w ogóle zagramy jakiś mecz. Historia poznawania kolejnych przyjaciół jest jednak tak fajnie podana, że zupełnie mi to nie przeszkadzało. Do drużyny dojdzie dręczony przez rówieśników, ale szybki grubasek, lokalna księżniczka i gwiazda social mediów, z którą zawalczymy w tanecznym pojedynku, czy choćby szkolny łobuz okładający oprychów w ciemnych alejkach. Cel-shadingowa oprawa i modele postaci są niczym żywe anime i choć geometria niektórych obiektów i tekstury mogłyby być lepsze, tytuł działa płynnie i sprawia świetne wrażenie. Zwiedzamy kolejne lokacje nadmorskiego, japońskiego miasta (klimat niczym w filmach Studia Ghibli), rozmawiamy z NPC-ami, bierzemy udział w walkach z lokalnymi studentami (prosta minigierka na zasadach papier–kamień–nożyce, stylizowana na pojedynki z serii Dragon Quest), wykonujemy zlecane przez mieszkańców questy poboczne (niestety strasznie generyczne i infantylne), głaszczemy kotki i szukamy znajdziek. Zamiast w skrzyniach ukryto je w piłkach – niebieskich i złotych. Aby z piłki wypadł przedmiot, czasem wystarczy ją odbić od ściany, innym razem trzeba uderzyć pod odpowiednim kątem, by trafiła do oddalonego celu, jeszcze innym wykonać skok, by uniknąć wślizgu „wirtualnego" przeciwnika. Fajny pomysł, szkoda, że dość szybko zyskujemy dostęp do prawie całego miasta i biegamy potem po wyczyszczonych lokacjach, czekając na drugi region, który jednak pojawia się dopiero w późniejszej fazie gry.

Moc przyjaźni, wiatru i trzech błyskawic

W drugiej części kampania kładzie już nacisk na kolejne mecze posuwające fabułę do przodu. Aby móc wziąć w nich udział, musimy zrealizować odpowiednie zadania i cele –zrekrutować konkretnego zawodnika, osiągnąć odpowiedni level drużyny, grając w meczach towarzyskich, czy zaliczyć różne treningi w formie minigierek (strzelanie do opon, drybling, bieganie po schodach, żonglerka, a nawet jedzenie ramenu). Niestety twórcy czasem grubo przesadzają z wydłużaniem czasu do meczów – gdy w pewnym momencie musiałem zrekrutować nowych zawodników, z każdym musiałem powtórzyć tę samą minigierkę. Piętnaście razy z rzędu! Komuś się ewidentnie suwak w mózgu zaciął. Same mecze fabularne to już jednak bajka. Dosłownie! W takich pojedynkach nie brakuje zaplanowanych wydarzeń, mamy określone cele do osiągnięcia, czasami od razu musimy odrabiać kilkubramkową stratę, innym razem przetrwać ataki faulujących przeciwników czy wykonać łączony strzał. Czułem się, jakbym znów miał 12 lat i oglądał na Polonii 1 „Tsubasę".

TRZEBA SPĘDZIĆ KILKA GODZIN, ZANIM W OGÓLE ZAGRAMY JAKIŚ MECZ

eprasa.pl efd9242e20









Niestety, o ile mecze fabularne bywają wymagające, o tyle towarzyskie (klasyczne 11 vs. 11 lub 5 vs. 5) są zbyt proste i nawet gdy mamy niższy poziom doświadczenia niż rywal, możemy wygrywać dużą różnicą bramek.

Jak jednak wspomniałem, tryb fabularny to kolos. Zdobywamy punkty doświadczenia, levelujemy zawodników, rozwijamy ich drzewka umiejętności, kupujemy nowe skille, ewoluujemy zagrania specjalne, rekrutujemy nowych graczy – ba, jest nawet czat drużynowy, gdzie możemy lepiej poznać swoich podopiecznych. To zresztą nie wszystko, bo w menu jest też masa opcjonalnych wyzwań z nagrodami, wliczając w to wykonywanie określoną liczbę razy odpowiednich czynności na boisku czy znajdowanie i robienie zdjęć wybranych obiektów w mieście. Kupujemy też nowy ekwipunek (koszulki, gadżety, czapeczki, rękawice), zwiększając poszczególne atrybuty postaci, choć tutaj twórcy trochę przegięli z rodzajami walut, których jest zbyt wiele, i czasem nie wiemy, gdzie zdobyć potrzebne tokeny na zakup akcesoriów czy pozyskanie nowego gracza.

Fizyka? Przegrała w eliminacjach

No dobra, ale jak z tym gameplayem? Dowieźli? I to jak! Mecze to połączenie gry piłkarskiej, zręcznościowej i strategicznej. Bez obaw – piłka nie zatrzymuje się w powietrzu, by przemyśleć swoje życie. Wszystko jest tu w miarę dynamiczne, poruszamy się na boisku w czasie rzeczywistym, wymieniamy podania, a gdy zawodnicy wpadną na siebie, dochodzi do pojedynku jeden na jeden. Można próbować omijać obrońców na biegu tudzież pojedynkować się na specjalne umiejętności, gdzie o wygranej decydują wybrane skille, ich rodzaj żywiołu czy poziom doświadczenia gracza. Techniki zarówno obronne, jak i ofensywne wyglądają często jak ataki summonów, a animacje, choć z czasem powtarzalne, ogląda się z bananem na twarzy. To jak tygrysi strzał Kojiro połączony z atakami rodem z „Dragon Balla". Celem jest dotarcie do bramki i oddanie strzału. Skuteczność uderzeń zależy głównie od porównania ich mocy z punktami bramkarza, które zmniejszają się z każdym kolejnym strzałem. Uderzenia mogą być także blokowane przez obrońców, wykorzystujących własne umiejętności specjalne. I działa to w obie strony, bo my również musimy się przecież bronić. Gra oferuje do tego różnorodne formacje oraz specjalne taktyki zapewniające czasowe wzmocnienia w trakcie meczu, a w pojedynkach o górne piłki włączają się sekwencje QTE, w których kluczowe jest wciśnięcie odpowiedniego przycisku w idealnym momencie. Mamy także dośrodkowania zakończone efektownymi strzałami z woleja, nożycami czy przewrotką, nie wspominając o technikach łączonych i innych niespodziankach. Są nawet faule, żółte kartki czy spalone, ale nie mają one akurat dużego przełożenia na grę. Operacja zastąpienia stylusa wyszła więc nad wyraz dobrze. Pacjent przeżył. Lekarz też.

A co gra oferuje poza karierą? Pożeraczem czasu jest tryb Chronicle, w którym śledzimy losy typa z przyszłości, który chcąc uratować świat, podróżuje w czasie, próbując zebrać drużynę tutejszych Galacticos. Jest to, nieco upraszczając, streszczenie wydarzeń z poprzednich głównych części serii w formie powieści wizualnej. Niestety fabuła podana jest trochę po macoszemu, niektóre wydarzenia pozbawione są kontekstu i choć cieszy możliwość rekrutacji tysięcy zawodników, w tym wielu znanych mordek z poprzednich gier, zabawa robi się z czasem powtarzalna i miałem tu problem, by wpaść w angażującą pętlę rozgrywki. Z drugiej strony na graczy czekają też tryby pozwalające zagrać mecze kultowymi drużynami z bogatej historii serii, możliwość zmierzenia się z innymi graczami, a nawet opcja stworzenia własnego miasteczka, do którego zaprosimy znajomych.

Spędziłem z nową Inazumą blisko 80 godzin. Widzę archaizmy, jak choćby nieco toporna obsługa menu, brak głosów pod częścią dialogów, staroszkolne tutoriale czy pocięte ekranami wczytywania części miasta, ale gra doskonale oddaje ducha oryginalnej trylogii, jednocześnie unowocześniając elementy, które wymagały rekonstrukcji. I już zacieram rączki na myśl o fabularnych dodatkach. Reberu Faibu, daisuki desu! ⊗ **Roger**



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

+ kariera, fabuła, mnogość trybów, postacie, rozgrywka, przerywniki, oprawa
– niski poziom trudności, generyczne questy poboczne, archaizmy

Seria żyje i ma się bardzo dobrze bez stylusa.

8

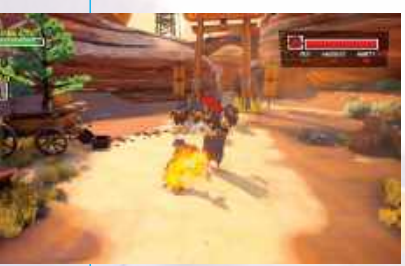
eprasa.pl efd9242e20



Cena: 109 zł Gatunek: platformowa Deweloper: ZEROlife Games, Fishing Cactus Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 7

Im bliżej końca roku, tym coraz więcej „egranizacji" filmów dla dzieci i młodzieży. Jeśli nasi podopieczni będą się nudzić w sylwestrową noc, to można włączyć im na konsolach Samurai Academy: Paws of Fury. Wspomniana gra to kontynuacja dość chłodno przyjętej filmowej animacji znanej u nas jako „Jak zostałem samurajem". Dziwne, że komuś chciało się rozwijać fabułę trzeciorzędnego obrazu, aczkolwiek może jego odbiór nie był taki zły, jakby się wydawało.

Fabuła gry nie różni się od produkcji ze szklanego ekranu. Znowu wcielamy się w psiego samuraja Hanka, który ponownie musi ratować pobliskie wioski przed armią kociego Szoguna. Oczywiście nie mamy tu rozbudowanego scenariusza, ale jego siła leży w humorystycznych gagach i relacjach pomiędzy zwierzęcymi bohaterami znanymi fanom animacji. O dziwo, bawiłem się tu lepiej niż w pierwowzorze, jednak często wskazówki, co robić, są niejasne i wymagają nic niewnoszących rozmów ze sporą liczbą NPC-ów. To jednak tytuł dla młodszej publiki, więc nadmierne gadki mogą zniechęcać. Akcja gry toczy się w dość niewielkim, ale jednak otwartym świecie, w którym możemy szukać zadań pobocznych, wyzwań oraz ukrytych sekretów. Zabawa oferuje dość zróżnicowaną rozgrywkę, na którą składają się elementy akcji i platformówki, ale również momenty tower defensora, ponieważ zdarzają się wyzwania polegające na obronie wiosek. Ogólnie eksploracja jest prosta i relaksacyjna, i gdyby nie irytujące problemy z kamerą oraz lekkie opóźnienie ruchów Hanka, mające wpływ na precyzję skoków w etapach platformowych, gra byłaby wzorem dla innych tego typu produkcji.



Wersja na PS5 wygląda całkiem dobrze. Jasna, radosna paleta barw świata idealnie oddaje kreskówkowy charakter gry, chociaż scenki przerywnikowe czasem straszą kanciastymi modelami postaci. Oprawa dźwiękowa natomiast jest skromna i nie przykuwa uwagi. Tytuł ma za to kinowe spolszczenie, co było potrzebne, zważywszy na krąg odbiorców. Ostatecznie Samurai Academy: Paws of Fury oferuje uroczą przygodę, szkoda tylko, że grupa docelowa jest niewielka, w czym nie pomagają słabe oceny filmowego pierwowzoru. Mimo to warto chociaż rzucić okiem, a nuż się spodoba. ⊗ **Aysnel**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ znani bohaterowie, przyjemna rozgrywka, kreskówkowa oprawa
– praca kamery, drobne błędy techniczne, oprawa audio

Wyłącznie dla fanów filmowej animacji.

6



Cena: 169 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Taito Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 3

Bubble Bobble wróciło. Nie zauważyłem wielkiego entuzjazmu, internet nie zapłonął, ale też trudno się dziwić – to marka, której urok wyjątkowo pasuje do przymiotnika „specyficzny". Oryginalne gry Taito z lat 80. i 90. do dziś potrafią, na swój *specyficzny* sposób dostarczyć nieco arcade'owej przyjemności. Czy możliwe byłoby ich przefiltrowanie przez współczesne trendy, przez obecną wrażliwość gier platformowych, posunięcie formuły do przodu? Na pewno. Czy można było zamiast tego bezmyślnie połączyć je z natrętnymi mechanikami roguelike'ów? Bez wątpienia.

Okej, wyjaśnijmy: Sugar Dungeons nie zawodzi dlatego, że jego autorzy zdecydowali się na „rogalikowanie", nic wszakże szkodliwego w samym gatunku. Nie, gra leży na deskach, ponieważ „rogalikuje" nader nieumiejętnie. Elementy, z których tworzy poziomy, za szybko stają się znajome. Losowo skonstruowane wyzwania nie mają najmniejszej iskry. Gra wygląda i brzmi jak prościutki tytuł mobilny. Oferując zaledwie dwa „tła" dla bąbelkowego hycania, staje się powtarzalna jeszcze podczas (nie żartuję) pierwszej godziny rozgrywki. Wreszcie podstawowa mechanika serii – puszczanie baniek, zarówno ruchomych platform, jak i „broni" do walki z potworkami – zwyczajnie nudzi. Nie ma mowy o nowych pomysłach czy o rozwijanych stopniowo motywach. Jest tylko banalne bąbelkowanie na koszmarnie przesłodzonych arenach ułożonych przypadkowo w metroidvaniowy loch. Wata cukrowa. Tyleż samo realnej treści.



O tym, że to tytuł „czerwony", tytuł, który stanowczo odradzam, nawet jeśli da się go przejść, nie sprawia przykrości oraz należy do bądź co bądź znanej serii, przekonałem się ostatecznie dzięki prostemu eksperymentowi. Włączając obok niego oryginał. Wyglądający w ruchu o wiele ciekawiej niż Sugar Dungeons. Kosztujący w cyfrowych sklepach ze 150 zł mniej. Zresztą nawet duża przecena nie wystarczyłaby, żebym polecił komukolwiek nową inkarnację. Po dwóch godzinach gra nie oferuje już niczego. Jest kafelkiem w menu głównym konsoli – wspomnieniem wiadomości od Rogera, już legendarnego w swoim przekonaniu, że coś, co zdecydowanie nie wygląda dobrze, mogłoby być czymś nie najgorszym. I tak się kończy mój 2025 r. w PSX Extreme, to mój ostatni akapit dla pisma przed świętami. Widocznie na taki prezent zasłużyłem. ⊗ **Piechota**



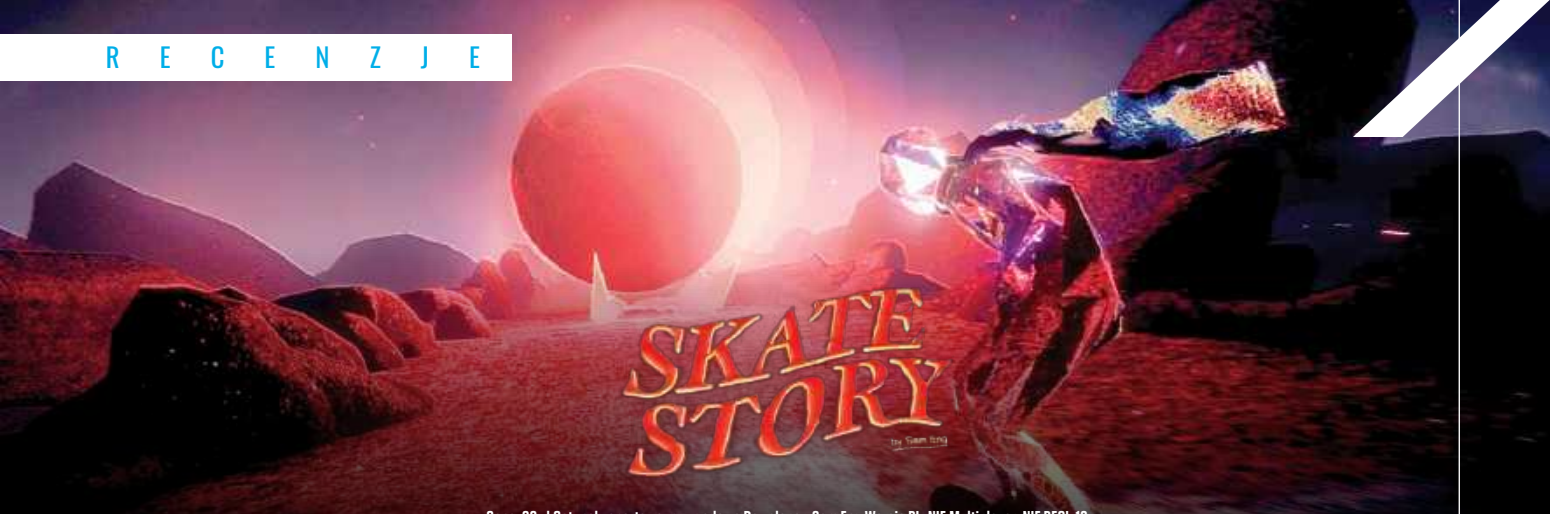
PS5, SWITCH, PC

+ Bubble Bobble wróciło?
– niewielka zawartość, brak pomysłu, złe ogranie roguelike'a, powtarzalność, bylejakość

Buble Bobble.

3

eprasa.pl efd9242e20



Cena: 89 zł Gatunek: sportowa, przygodowa Deweloper: Sam Eng Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Najgorsze, co możesz zrobić – jako weteran THPS-a czy Skate'a – jest podejść do Skate Story jak do zwyczajnej gry o deskorolce. Bo tu nic nie jest zwyczajne.

Sam padłem tegoż ofiarą. „Ot, jazda na desce w abstrakcyjnej oprawie" – myślałem. Ale mówimy o grze „deskorolkowej", w której nie uświadczysz rozbudowanego systemu trików ani nie napotkasz żadnego half-pipe'a. Będziesz za to m.in. gonić torbę z praniem (w środku znajdują się brudy Diabła), czytać wieńczące każdy rozdział poematy i rozmawiać z dziwacznymi NPC-ami jak „poduszkowy" demon czy wielki wór na śmieci błagający nas o wyrzucenie go do kosza.

„Oczy drżały od pisku kół na rozpalonym gruncie"

Skater to z kolei demon „z bólu i szkła" – wyglądający jak Silver Surfer, w którego ciele odbija się otoczenie, co samo w sobie jest hipnotyzujące. Zwłaszcza gdy obserwujemy go w ruchu. Czy to przy trikach w slow motion, drobnych gestach jak przesuwanie stóp na deskorolce podczas ustawiania się do triku czy lądowaniu na ugiętych kolanach i łapaniu równowagi. Fizykę i „ciężar" postaci oddano bowiem dobrze, a dynamiki całości dodaje ujęcie akcji – nie zza pleców jak w THPS czy grach wyścigowych, ale nieco z boku, z nisko zawieszoną kamerą, czyli bardziej jak w filmach skejtowych. Niemniej wyrycie o murek (bohater „pęka" wówczas na drobne kawałki) czy strata mnożnika combo to nie koniec świata, wszak wszystko jest tu uproszczone.

Klasyczne ollie – „delikatny, precyzyjny trik", jak opisuje poetycka narracja – wykonujemy, wciskając kółko, a dołożenie doń któregoś z triggerów bądź bumperów pozwala trzasnąć kickflipa, heelflipa czy pop shuvit. Są reverty, spiny, grindowanie (fakt – brak dedykowanego mu przycisku irytuje), podczas którego nie trzeba jednak balansować ciałem, czy nieco bardziej zaawansowane sztuczki, choć cała trudność w ich przypadku polega na wciśnięciu danego bumpera czy triggera dwukrotnie. Mimo to zadania nigdy nie polegają na zbieraniu punktów, biciu rekordów czy zmieszczeniu się z przejazdem w wyznaczonym czasie. Głównym zastosowaniem dusz otrzymywanych za sztuczki jest kupno desek, kółek i trucków, choć to czyste wizualia, a ich wymiana nie podnosi osiągów sprzętu.

GRA „DESKOROLKOWA", W KTÓREJ NIE MA ROZBUDOWANEGO SYSTEMU TRIKÓW

„Ciepłe mleko. Musisz je wypić, jeśli chcesz zasnąć"

Na sen demonowi nie pozwalał jasno świecący księżyc. Pożarcie go wydawało się jedynym rozwiązaniem, choć głównym celem skatera pozostawała ucieczka z zaświatów. Struktura Skate Story to dwa przeplatające się elementy – liniowe sekcje jazdy, podczas których należy unikać zdolnych zniszczyć nas przeszkód (choć gdy „zginiemy", odradzamy się bez konsekwencji), i pozwalające na nieco swobody otwarte areny.

Lokacje wzorowane są na surowych pejzażach Nowego Jorku – mamy tu miejskie zabytki jak Washington Arch, insektoidalne metro czy samoobsługowe, całodobowe pralnie – ale ukazanych przez pryzmat surrealizmu. Stylistyka – z ruchomymi elementami otoczenia, nieco monotonną paletą barw i świetlistymi elementami – niekiedy czyni miejscówki zbyt chaotycznymi, ale nie są one na tyle duże, by się gubić. Z kolei czekające tu na nas zadania nigdy nie są zbyt skomplikowane, za to zawsze osobliwe. Wspomniane brudne gacie Diabła, już po wypraniu, wysuszymy podczas grindu odpowiedniej długości, a zbieranie literek w celu pomocy gołębiowi-pisarzowi, któremu brakuje słów, jest wybornym nawiązaniem do tej czynności z serii THPS.



Eksplorować i zaliczać misje możemy w swoim tempie i tylko potyczki z bossami, czyli kolejnymi księżycami, narzucają nieco presji. Tu czas jest ograniczony, a aby zadawać obrażenia, należy nabić trikami jak najwyższy mnożnik combo i następnie wylądować w oznaczonym miejscu. Utrzymanie combosa nie sprawia jednak trudności, bo okno czasowe, w którym musimy machnąć mające się nań składać sztuczki, jest długie, a starcia można powtarzać do upadłego.

„Skater wciągnął księżycowy pył do szklanych płuc"

Skate Story nie ma ochoty testować naszych umiejętności. „To gra przygodowa, w której głównie poruszamy się i wchodzimy w interakcje z otoczeniem i postami. I dodatkowo gra o skateboardingu" – mówi o swoim dziele jego samodzielny autor, Sam Eng. Trudno o trafniejszy opis. Oraz trudno, że momentami forma i styl przerastają treść, całość można skończyć w pięć godzin, a po wszystkim nie zostaje tu nic do roboty. Bo grę o deskorolce starającą się nam coś przekazać i operującą artystycznym językiem na kilku płaszczyznach należy docenić. Na końcu Skate Story i tak potwierdza to, co każda inna udana produkcja „deskorolkowa" – skating jest po prostu fajny. Niezależnie, czy oddajemy się mu w realistycznych skate parkach, czy w zaświatach. ⊗ SG



PS5, SWITCH 2, PC

+ feeling z jazdy i trików, artystyczne zacięcie i wyjątkowa oprawa, gra o desce jak żadna inna
– produkcja na raz

Skateboardowa awangarda pełną gębą.

8

eprasa.pl eid9242e20



Cena: 114 zł Gatunek: chodzona bijatyka Deweloper: Tribute Games Inc. Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Tribute Games już jakiś czas temu pokazało, że zna się na rzeczy, tworząc znakomite Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge. Ich żółwie były niemalże perfekcyjną chodzoną bijatyką. Z Kosmiczną inwazją jest podobnie. Gra ma tę samą formułę, ale jest mocno inspirowana Versusami od Capcomu.



Heroes assemble

Fabuła jest prosta i stanowi jedynie wymówkę, choć chyba nawiązuje do którejś miniserii, ale tyle tych inwazji i wydarzeń w komiksach było, że cholera wie, czy to miało miejsce, czy zostało wymyślone na potrzeby gry. Coś tam, coś tam, kolejne zagrożenie dla wszechświata, tylko grupka bohaterów może zażegnać zagrożenie. Zaczynamy od znajomych ulic Wielkiego Jabłka, poprzez Genoshę, Wakandę, Asgard, by ostatecznie toczyć boje w obcych światach. Łącznie mamy do wyboru 15 postaci. Klasycznie jest harcerzyk Ameryki, Pajączek, Rosomak, Iron Man oraz mniej klasycznie: kuzynka Bannera She-Hulk, Rocket Raccoon, Czarna Pantera, Storm czy Beta Ray Bill – ten „lepszy" Thor, jest nawet kosmiczny jeździec zemsty oraz kosmiczny glina. Kilka postaci jest odblokowywanych po pewnych rozdziałach fabularnych: Silver Surfer, Jean Gray w wersji Phoenixowej, Venom oraz Phyla-Vell. Postacie dzielą się na trzy kategorie – szybkie, zwinne, ale niebijące zbyt mocno, te mocniejsze, które zamiast uniku mogą wykonać parry, oraz te, które są pomiędzy i mogą jeszcze latać, a raczej unosić się w powietrzu. Balans jest specyficzny, więc trzeba się pobawić, ale technicznie nie ma słabych postaci, tylko te, które są bardzo proste do opanowania, i te, z którymi trzeba nieco pokombinować. Każda ma kilka ataków specjalnych, standardowe kombosiki, jeden super i kilka ukrytych zagrywek. Jednak największą frajdę daje granie w duecie.

JEŚLI CHODZI O OPRAWĘ GRAFICZNĄ, NIE MOŻNA SIĘ DO NICZEGO PRZYCZEPIĆ

Marvel X Capcom?

Podobnie jak w Versusach królujących swego czasu na automatach, tak i tu wybieramy dwie postacie, które możemy, a nawet musimy wymieniać w trakcie walki z hordami wrogów. Można przedłużać w ten sposób kombosy, zrobić połączony atak lub wykazać się większą finezją i eksperymentować. Dobór postaci ma znaczenie jedynie w konkretnych rozdziałach, w których czekają na nas dodatkowe zadania do wykonania, więc warto to sprawdzić przed wyborem poziomu. Z jednej strony to zachęca do zagrania każdą postacią przynajmniej raz, ale momentami nieco irytuje, że dane zadanie można wykonać tylko konkretnym duetem. Sam system to Shredder's Revenge na sterydach, w dodatku momentami zepsuty w najlepszym tego słowa znaczeniu. Jeśli dobrze pokombinujemy, tworzymy pętlę, z której nie uciekną nawet bossowie.

Pixel Perfect?

Jeśli chodzi o oprawę graficzną, nie można się do niczego przyczepić, mamy do czynienia z pięknym pixel artem, pełnym detali i smaczków. Niektóre postacie otrzymały nieco więcej miłości niż inne, co widać w animacjach Venoma i choćby Novy. Styl wizualny jest mocno inspirowany bijatykami Capcomu, nawet część ataków i animacji wygląda, jakby była przekalkowana. Wygląd postaci jest dość specyficzny, jednak przy szaleństwie na ekranie szybko można się do niego przyzwyczaić. Areny są zróżnicowane, choć mogłoby być w nich więcej interakcji, szczególnie że brak czegoś innego poza samą walką. Nie ma na przykład etapów pościgowych, tylko czysta walka, co w sumie dla wielu może być zaletą. Jest ślicznie, kolorowo i bez powtarzalności, zarówno w kwestii lokacji, jak i wrogów do sklepania.

Do it as a team

Największą frajdę, nie licząc używania dwóch postaci, daje zabawa ze znajomymi. Zarówno na kanapie, jak i po sieci wszystko chodzi sprawnie, choć przy czterech osobach zaczyna się robić spory chaos, w którym wzajemnie psujemy sobie kombosy. Taki urok, gdy zaczyna brakować mobów do bicia, a bossowie dostają takie manto, że robi się ich żal. Po zaliczeniu trybu fabularnego zostaje automatowy oraz liczne modyfikatory. Można nawet grać na starych zasadach (specjale zabierają energię) oraz usunąć lub zmniejszyć do minimum regenerację zmiany. Jest także sporo rzeczy do odblokowania, kolory dla postaci, kolejne modyfikatory, akta postaci – nic ambitnego, ale miłego. Marvel Cosmic Invasion to fantastyczna pozycja zrobiona przez fanów dla fanów tego gatunku. Czuć w niej miłość, pasję i znajomość tematu, a to wszystko w przystępnej cenie. Nic tylko brać się za ocalenie wszechświata. ⊗ **Konsolito**



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

\+ postacie, system tagowy, płynność walki

\- niektóre wyzwania, dobór postaci, chaos, przeszkadzanie sobie w multi

Fantastyczna chodzona bijatyka, do której chce się wracać.

8

eprasa.pl e9d9242e20



Cena: 175 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: Bungie Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16



Zero hype'u – to pierwsze, co przychodzi mi na myśl w związku z najnowszym dodatkiem do Destiny 2. Przed premierą zupełnie się nim nie interesowałem, gdyż Na krawędzi (PE#335) nie dowiozło. Co nie jest jednoznaczne z tym, że straciłem wiarę w Bungie, bo ten deweloper niejednokrotnie prezentował sinusoidalną formę, a nadzieja umiera ostatnia.

W Układzie Słonecznym pojawia się nowe zagrożenie: tajemnicza broń stacja Zmrok, będąca w posiadaniu Imperium Barant. Wobec nadchodzącego zagrożenia Włóczęga rusza tropem ostrzeżenia od Dziewiątki, aby zapobiec masakrze. Łącząc siły z Aunor Mahal, polujesz na akolitów Dredgena Baela, aby w końcu dotrzeć do przesiąkniętego złem oprawcy. Zawierasz sojusze pisane patykiem na wodzie, aby funkcjonować w środowisku przestępczych syndykatów okupujących Pogranicze bezprawia.

Dawno, dawno temu...

Tyle w temacie górnolotnego streszczenia fabuły, czas na mięsko. Na szczycie doszło do porozumienia, całkiem zasadnego, pomiędzy Activision a Lucasfilm Ltd., w efekcie czego bieżące rozszerzenie przesiąknęło klimatem „Gwiezdnych wojen". Pamiętasz niezwykle obskurną i pocieszną zarazem knajpę wielkiego ropuchowatego gluta imieniem Jabba, gdzie przygrywała muzyczka,

TO JUŻ PRAWIE FORTNITE I NIC TYLKO NASŁUCHIWAĆ DZIECIARNI DRĄCEJ JAPY

do której noga chodziła mimowolnie? Mos Eisley ma swój odpowiednik w Renegatach, a na wielkim tronie zasiada stary znajomy – Pająk. To jest hub, baza wypadowa, odpowiednik Wieży. W początkowej fazie kampanii eskortujesz zamrożonego w płycie Włóczęgę, niczym Hana Solo w karbonicie, opędzając się od atakujących oprychów. Podobnie jak w Helldivers II, po skończeniu wybranych misji wzywasz statek desantowy, bronisz terenu i po młócce wskakujesz na pokład. To z kolei dosiadasz walkerów AT-ST, aby rozwalić kilku nieszczęśników. Do pełni szczęścia brakuje kooperacyjnej walki na pokładzie AT-AT. Stacja Zmrok to zrzynka z Gwiazdy Śmierci. Jest tego więcej, więc życzę dobrej zabawy, natomiast muszę wspomnieć o wisience na torcie, jaką stanowią tematyczne zbroje, w tym kompletny strój Lorda Vadera dla Tytana. Ta współpraca jest pocieszna dla fanów SF, jednak można odnieść wrażenie, iż Bungie jest na tyle zdesperowane, że łapie się wszelkich sztuczek, aby przykuć uwagę graczy i sprawić, by wesoło grindowali loot. To już prawie Fortnite, więc nic tylko nasłuchiwać dzieciarni drącej japy.

W odległej galaktyce...

Po resecie Mocy do poziomu 10 punktów nowe rozszerzenie oferuje 300 na starcie, co oczywiście nie ma większego znaczenia z uwagi na skalowalny poziom trudności. Zawartość Renegatów jest w moich oczach nieco atrakcyjniejsza niż w przypadku poprzedniego dodatku – Na krawędzi, ale cudów nie ma. Dobijały mnie przestoje, w których musiałem podróżować i sporo biegać



pomiędzy postaciami, aby przesłuchiwać odklejone dialogi czy zbędne wiadomości. Natknąłem się również na drobne bugi, np. nie pojawiły się skrzynie, które należy podnieść i przetransportować, co blokowało postęp misji.

Z jednej strony trudno patrzeć na powolny upadek legendy (podobnie jak Call of Duty), a z drugiej wypadałoby się cieszyć, że Bungie nie odcięło się z dnia na dzień od swojego beniaminka, jeno pudruje trupa. Nie chcesz – nie płacisz i nie grasz, proste. Przy czym jeśli nie zagrasz, nic się nie stanie. Renegaci to przyzwoity dodatek, ale szału nie ma. Oby Marathon dowiózł – wciąż się łudzę. ⊗ MV



PS5, PS4, XSX, XONE, PC

+ klimat „Gwiezdnych wojen" dla fanów
– rozciągnięta fabuła, drobne bugi

Pudrowanie trupa mąką tortową typu 450.

6+



Cena: 70 zł Gatunek: soulslike, RPG akcji Deweloper: FromSoftware Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Trochę się zmieniło w Nightreign od czasu premiery. Doszły mocniejsze wersje nightlordów. Pojawił się tryb Deep of the Night, czyli wariacja na New Game Plus. Dodano możliwość grania w dwie osoby. To jednak „tylko" zmiany w oryginalnej zawartości. Wiadomo było, że dopiero dodatek wprowadzi nowości. Faktycznie doszli nowi przeciwnicy i bossowie, dwie grywalne postacie i nowa mapa.

Wszyscy chwalą Undertaker, bo jest szybka, demoluje wrogów młotami i może używać ulta zawsze, gdy inna postać odpali swojego, co czyni ją jedną z najlepszych postaci w grze. Mnie zachwycił Scholar, który niby skupia się na wspieraniu innych poprzez buffowanie ich i osłabianie wrogów, a w rzeczywistości jest o wiele wszechstronniejszy. Tak, robi zbyt krótki unik, ale to pozwala na szybkie riposty. Tak, słabo bije, ale kontruje to najlepszym w grze nakładaniem statusów (np. krwawienie). A im więcej używa przedmiotów, tym mocniejsze staje się ich działanie. Szef. W DLC grałem tylko nowymi postaciami. Zwłaszcza że ich questy są splecione ze sobą i zależało mi na poznaniu ich historii z obu perspektyw. Chętnie sprawdzę, jak starzy bohaterowie radzą sobie z nowymi bossami. Jeśli pominąć nędznego czerwonego niedźwiedzia, powracają i nie zawodzą tacy zawodnicy jak Mohg ze swoim cholernym nihilem, Divine Beast Dancing Lion z Shadow of the Erdtree, Demon Prince z DkS3: The Ringed City czy sam Artorias, odpowiednio podkręcony, żeby nie być popychadłem.

Dwójka nowych głównych bossów też nie rozczarowuje, zwłaszcza Dreglord, który z powodzeniem staje w szeregu z Orphan of Kos z Bloodborne: The Old Hunters, jak i Gaelem z The Ringed City, zaliczanymi do najlepszych zabijaków w grach FromSoftu. Szkoda, że tych bossów jest tak niewielu. Autorzy bardzo oszczędnie czerpali z poprzednich gier. Jeśli chodzi o nowe bronie, to w ogóle nie sięgnęli po te z Shadow of the Erdtree. Dziwna decyzja. Tyle dobrego, że przygotowali nową mapę. O wiele bardziej wertykalną od Limveld – łatwo się pogubić, jeszcze łatwiej wpaść na trudnych bossów lub spaść w przepaść. Warto się jej nauczyć, a gdyby było zbyt trudno, można przejść nowe ekspedycje na starej mapie. Grając z randomami, dołożyłem może 10 godzin do poprzednich 210, żeby zrobić questy, pokonać nowych bossów i odblokować stroje. Połowa z tego to rozgrywanie starych walk, by pchnąć questy do przodu. Jeszcze pogram, by lepiej poznać nową mapę, i wrócę do starych postaci, ale chciałbym więcej nowości. Największy problem dodatku jest taki, że rozbudził apetyt na więcej, a z zapowiedzi From wynika, że tego „więcej" już nie dostaniemy. ⊗ **Mielu**



PS5, PS4, XSX, XONE, PC

+ nowe postacie, mapa i bossowie są super, ale...
– ...jest ich zbyt mało i brakuje broni z SoTE

Porządne DLC, ale rozbudza apetyt, zamiast zaspokoić głód.

8–



Cena: 100 zł Gatunek: narracyjna Deweloper: btf Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

W obszernym worku z „grami niebędącymi grami" mieści się całkiem sporo tytułów i The Berlin Apartment też tam wpada. Bez względu na to, czy uważacie prymat opowieści nad gameplayem za wadę, czy też zaletę, jednego nie da się grom narracyjnym odmówić – ich historie zostają z nami na długo.

The Berlin Apartment czyni jedną rzecz w genialny sposób: umieszcza akcję w zamkniętej lokacji, zmieniając tylko narratorów i czas. Zaczynamy od roku 2020, w którym dziewczynka pomaga ojcu w remoncie starego berlińskiego mieszkania. Podczas zrywania starych tapet odkrywa fotografie i zapiski poprzednich właścicieli. Pokazuje je ojcu, po czym razem snują opowieść o tym, jak mogło wyglądać życie tych ludzi. Każde takie znalezisko cofa nas do konkretnego roku. Gracz wciela się w poprzedniego mieszkańca apartamentu i przez kilka godzin przeżywa jego życie. Ma okazję przyjrzeć się berlińskiej codzienności z danego okresu, czemu sprzyja duża liczba przedmiotów codziennego użytku i charakterystyczny styl wyposażenia. Ciekawie jest obserwować, jak to samo mieszkanie zmieniało charakter na przestrzeni 120 lat.

Wchodzimy w życie tych ludzi bez wstępu i zapowiedzi, ale z fotografii, notatek i obserwacji okolicy dowiadujemy się o ich statusie i sytuacji. Niektóre opowieści są nieskomplikowane, inne każą się domyślać czającej się w tle tragedii. Niespieszne poznawanie tych historii często psuje jednak aspekt growy, który w większości rozdziałów zdaje się wciśnięty na siłę. Nie miałabym nic przeciwko temu, by The Berlin Apartment był pełnoprawnym walking simem, np. bez niezdarnego rzucania samolocikiem w rozdziale z 1989 r. (aczkolwiek przyznam, że listy przelatujące nad murem dzielącym obie części Berlina to bardzo romantyczny pomysł).

Tym, co robi największe wrażenie, jest dyskretna, snuta na drugim planie opowieść o samym Berlinie i jego burzliwej historii. Zresztą sami możecie się domyśleć okoliczności, tylko patrząc na daty, do których przenosi się opowiadanie ojca i córki: 1989, 1945, 1933 i 1967. Można tylko żałować, że kontekst historyczny nie został szerzej omówiony. My w Polsce, ze względu na wspólną historię z Niemcami, może nie potrzebujemy przypisów dotyczących przedednia wybuchu II wojny światowej albo okoliczności powstania muru berlińskiego. Jednak graczom młodszym albo mieszkającym poza naszym kręgiem kulturowym przydałoby się więcej informacji, zaś ja chciałabym się dowiedzieć, jak kształtowały się nastroje społeczne w 1933 r. albo dlaczego wydanie powieści w 1967 r. było takie trudne. Więcej treści na pewno nie zaszkodziłoby tej i tak krótkiej, bo trwającej około czterech godzin grze. ⊗ **Ranafe**



PS5, XSX, PC

+ oprawa, historia Berlina oczami mieszkańców, niebanalne dialogi
– minigry drażnią, mocny efekt pływania ekranu, gra jest krótka

Niespieszna, intymna historia o 120 latach w berlińskim mieszkaniu, przekazana głosami jego mieszkańców, którą niestety psuje niezdarny gameplay.

7

eprasa.pl efd9242e20



Cena: 278 zł Gatunek: strategia, RPG akcji Deweloper: TaleWorlds Entertainment Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Huk uderzających w drewno grotów jest przeszywający. Z trzymaną wysoko tarczą kroczysz naprzód, formując ze swoimi żołnierzami mur ciasno utkanych puklerzy. Czekasz, aż wrogim łucznikom skończy się amunicja, a później krzyczysz „szarża" i przystępujesz do krwawej roboty. Witaj w Mount & Blade II: Bannerlord.



Takich bitewnych emocji nie ma nigdzie indziej! W tureckiej grze wcielasz się nie tylko w kapitana małego oddziału, generała armii czy nawet króla całego państwa, ale też w jednego z setek wojowników, prowadząc osobiście ataki ciężkiej konnicy lub zasuwając na piechotę z długim łukiem w dłoniach.

Coś darmowego

To tylko jedna warstwa Bannerlorda, bo równie ważne, co bitewna naparzanka i taktyka, są tutaj aspekty ekonomiczne, strategiczne i symulacja średniowiecznego życia rozgrywająca się w tle. Mount & Blade 2 śledzi na bieżąco poczynania setek postaci z różnych rodów i krajów, które działają w Calradii tak jak Ty, starając się robić dobre kupieckie interesy, zakładając swoje manufaktury czy rozwijając zamki i całe miasta.

Listopadowa aktualizacja, wydana z okazji premiery rozszerzenia War Sails, poprawiła słabsze elementy tego skomplikowanego systemu. Zespół TaleWorlds ulepszył wreszcie dyplomację, dzięki czemu mocarstwa nie wywołują teraz tak często bezsensownych

STUDIO ZADBAŁO TEŻ O NOWY SYSTEM OŚWIETLENIA

i często samobójczych wojen. Dodatkowo do dyspozycji mamy sensowne sojusze i pakty handlowe. Niestety nadal problemem pozostaje przesadna szybkość, z jaką oponenci AI odbudowują swoje armie po przegranych bitwach, ale i tak rzeczony update to przełom dla warstwy strategicznej Bannerlorda.

Tureckie studio wprowadziło gratisowo masę innych motywów – choćby nowy typ broni w postaci proc i cepów bojowych czy całkiem przyjemne wyzwania stealth, podczas których zamiast robić atak frontalny, zakradamy się do kryjówek rozbójników. Studio zadbało też o nowy system oświetlenia, który nadaje środowisku bardziej realistyczny sznyt. O niebo lepiej niż przed rokiem działa też AI oponentów w bitwach. Żołnierze skutecznie zasłaniają się tarczami i działają ostrożniej. Na najwyższym poziomie trudności potyczki znacząco się dzięki temu wydłużają, co daje czas na manewry oskrzydlające. Obecnie, po licznych poprawkach, związanych również z ekonomią (wreszcie poprawiono działanie manufaktur i kupieckich karawan), podstawkę Bannerlorda oceniam na 9/10.

Coś odpłatnego

Szkoda tylko, że na tak wysoką ocenę nie zasługuje płatne rozszerzenie War Sails. Miała być ognista szajba z wikingami, a szału tutaj nie ma! Pozbawiona kawalerii frakcja Nordów, wyglądających podobnie do Sturgian, okazuje się zaskakująco wątła w starciach piechoty. Deweloperzy co prawda już wzmocnili w patchu elitarnych Huskarlów, ale mam wrażenie, że to wciąż za mało – dryblasy z mroźnej Północy potrzebują kolejnych „buffów".

Więcej uwagi wymagają też walki morskie, wprowadzone przez DLC. Raz, że AI niechętnie formuje armady, więc ogromne batalie prowadzimy rzadko, a dwa – nowe żeglarskie zdolności bohatera nabijają się w tempie żółwiego galopu, co jest upierdliwe. Wątpliwości wzbudzają również same wodne walki. Wszystko rozstrzyga się tutaj poprzez abordaże, co jest zgodne z archaicznymi realiami, ale nieco nudne. Szkoda, że większej roli nie odgrywa tutaj ostrzał z balist i katapult czy klasyczne taranowanie przeciwnika. Owszem, można przez potężne uderzenia w kadłub zatopić wroga, ale brakuje mi w War Sails większej dynamiki żeglarskiej, która uwzględniałaby takie modyfikatory jak chociażby połamane wiosła, powalone maszty czy porwane żagle. Obecnie okręty w grze działają trochę jak ślamazarne barki dostarczające żołnierzy z punktu A do B – bez większego wyrafinowania.

Pozytywnym zaskoczeniem jest natomiast w War Sails fajne fabularne wprowadzenie. Morska misja w celu odbicia porwanej siostry z rąk piratów stanowi niezłe wprowadzenie do właściwej, sandboksowej zabawy. Do pełni zadowolenia brakuje tylko dopieszczenia technicznego. Na moim PC gra się co prawda nie zawieszała, ale miałem za to drobne problemy z aktywacją pewnych skryptów w zadaniach fabularnych, co wymagało powrotu do poprzedniego save'a. Czasem gubi się też AI wojowników w morskich bitwach.

Konkluzja jest prosta: poczekaj z zakupem War Sails do lutego–marca! Obecnie to DLC zasługuje tylko na ocenę 6. Skąd więc 8 w oceniaczce? Ano stąd, że turecka ekipa wykonała tytaniczną pracę przy podstawce. Bannerlord wszedł dzięki ostatniej gratisowej aktualizacji w swoją dojrzałą fazę. To świetny czas na rozpoczęcie średniowiecznej przygody w Calradii. Nawet bez wikingów. ⊗ Zax



PS5, XSX, PC

+ poprawiona ekonomia i AI, dyplomacja, nowe motywy za darmo
– bugi w War Sails, frakcja Nordów nie powala, balans walk morskich

Podstawka Bannerlorda zachwyca, ale z zakupem War Sails lepiej się wstrzymać.

8



Cena: 99 zł Gatunek: FPS Deweloper: Nightdive Studios, Monolith Productions Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 18

Kiedy w 1997 r. debiutowało Blood, na rynku mieliśmy już Quake'a, oferującego w strzelankach z pierwszej osoby pełne 3D, a nie obiekty oparte na sprite'ach. Nie przeszkodziło to jednak dziełu Monolith Productions w odniesieniu sukcesu. Jak sam tytuł wskazuje, jucha gra tutaj pierwsze skrzypce i stanowi szczytowe osiągnięcie silnika Build, na którym śmigał zresztą wcześniej słynny Duke Nukem 3D. W przypadku opisywanej tutaj produkcji podtytuł Refreshed Supply jest nieco na wyrost, bo nie jest to żadna nowa dostawa. Otrzymujemy bowiem grę w 99% zbliżoną do oryginału sprzed prawie 30 lat. Co więcej, raptem w 2019 r. wyszło Blood: Fresh Supply, które już prawie niczym się nie różni od opisywanego tu wydawnictwa. Zostało ono jednak usunięte ze sklepów i dziś powraca pod zmodyfikowaną nazwą, z paroma poprawkami, podciągniętymi cut-scenkami (dalej wyglądającymi jak kupa) oraz modem Marrow – fanowskim scenariuszem rozwijanym od kilku lat. No i z wyższą ceną. Czy to zatem skok na kasę? Chyba trochę tak, bo twórcy opychają nam de facto drugi raz to samo.

Jeśli jednak dotąd w Blood nie graliście, to krótkie wprowadzenie. Wyglądacie nieco jak Indiana Jones, któremu pan ciemności porwał ukochaną stylizowaną na Larę Croft. Ciebie zaś ukatrupiono, ale niczym Jezus zmartwychwstajesz, budzisz się w swojej trumnie i z widłami wybijasz z grobowca, by z siłami umarlaków zrobić porządek. Twoja krucjata przez pięć zróżnicowanych lokacji to masakrowanie zastępów przeciwników wyszukanymi broniami takimi jak... spray z zapalniczką, laleczka voodoo, pistolet z podpalającymi nabojami, laski dynamitu, a także pukawki naparzające śmiercionośną energią, ale też różnymi bardziej typowymi narzędziami eksterminacji jak shotgun, kałachy czy wyrzutnia rakiet. Przeciwnicy też są zróżnicowani: truposze, nekromancerzy, latające potwory, ciekawi bossowie, diabły – jest tu wszystko. Krew leje się hektolitrami, a gra nie daje chwili na oddech.

Graficznie jest to retro, które się broni, w kwestii rozgrywki to hardkor nawet na średnim poziomie trudności, ale kiedyś tak robiło się gry. Oprawa dźwiękowa jest znośna. Plumkająca muzyka przypomina Ghosts 'n Goblins, choć jest gorsza i monotonna, ale plus za odgłosy bohatera w głośniczku pada od PS5, choć typ brzmi, jakby ciągle dochodził. Gorzej ze sterowaniem: nasza postać porusza się dość bezwładnie, jak tańczący Puff Daddy podczas występu ze Stingiem. O ułatwieniach w celowaniu też zapomnijcie, więc na kontrolerze siłą rzeczy szarpie się trudniej niż na klawiaturze i myszy. Klimat jest, szarpie się przyjemnie, ale to odgrzewany kotlet... i to po raz kolejny. Czy polecam? Tylko na promce. ⊗ **Ural**



PS5, XSX, PC

+ retro, które dalej bawi i nieźle wygląda
– skok na kasę, precyzja celowania na konsoli

Krwisty stek z polędwicy, ale odgrzewany i za drogi.

6



Cena: 40 zł Gatunek: roguelike, bijatyka Deweloper: Skeleton Crew Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Za młodu latałem po wypożyczalniach VHS-ów, brałem na pęczki filmów kung-fu i przegrywałem je na dwóch magnetowidach, zbierając kolekcję. Gdyby nastoletni ja dostał Forestrike'a, oszalałby z radości. Przerobiłem dziesiątki chodzonych mordobić czy nowsze tytuły jak Sifu, ale żadne do tej pory nie uchwyciło magii kina „martial arts" tak perfekcyjnie. Szczególnie wuxia – filmów, których akcja toczy się w starożytnych Chinach, z pieczołowitą choreografią walk. W Forestrike'u my jesteśmy choreografami. Fabule daleko do porywającej, bo gwóźdź programu to bijatyki, które nie są festiwalem chaotycznego lania po ryjach, lecz precyzji i refleksu. Gra ma roguelite'ową strukturę – przegrana cofa na początek, do wyczyszczenia są cztery regiony, ale swoją unikatowość i strategiczną głębię zawdzięcza technice „przewidywania", którą operuje bohater.

Pozwala ona przećwiczyć i zaplanować każdą walkę przed jej stoczeniem. Powiedzmy, że do skoszenia jest trzech łebków. Odpalamy więc jasnowidzenie i kombinujemy – dopadnę do tego z prawej i rzucę na glebę dwoma plombami. Odwracam się, łapię kamień ciśnięty zza pleców i odrzucam go, oszałamiając drugiego agresora. A nacierającego grubego spławię unikiem – wpadnie w kumpla, nokautując go, i pozostaje dobić grubasa. A może lepiej unik zrobić na początku, przed kamieniem, który usadzi chłopa najbliżej mnie, i wtedy zająć się resztą? Ułożenie planu i ćwiczenie egzekucji – możemy je powtarzać w nieskończoność, bo tylko niektóre starcia wymagają pójścia na żywioł – to jedno. Czym innym jest bezbłędne wcielenie go w życie we właściwej bitce, bo Forestrike wymaga niezwykle precyzyjnego timingu. Stąd nawet w wyćwiczonej kilkanaście razy sekwencji – a wrogów przybywa na kolejnych poziomach, w tym ci potrafiący blokować czy posługiwać się bronią – możesz popełnić drobny błąd i wszystko się sypie, a strata nawet ułamka siły zdecyduje o tym, że w kolejnym starciu cały run pójdzie w diabły.

Konieczność perfekcjonizmu może frustrować i podbija częstotliwość porażek. W sukurs, urozmaicając próby, przychodzą style. Przed wyruszeniem w kolejną drogę wybieramy szkołę jednego z mistrzów, napotykanych wraz z progresem. Te bywają bardziej defensywne (blokowanie i kontry), agresywne, gdy za mocne ataki płacimy uboższą obroną, czy stawiające na zwinność, uniki i zmiany pozycji, co wymaga dobrej orientacji i zrozumienia zachowań wrogów. Wszystko to podane w pikselach z soczystymi animacjami obijanych mord. Zastanawiam się więc tylko, czy ktoś niepałający taką miłością do kina kung-fu jak ja będzie w stanie wykrzesać z siebie cierpliwość na około 10-godzinne próby ukończenia gry. Nie wiem. Ale wiem, że nawet i czterdziestoparoletni ja potrafił przy Forestrike'u oszaleć z radości. ⊗ **SoQ**



SWITCH, PC

+ pomysł, klimat kina „martial arts", zróżnicowani, wysokiej jakości pixel art
– historia mogłaby mieć więcej dramaturgii

„Rogalik" pozwalający poczuć się jak reżyser kina akcji.

9–

eprasa.pl efd9242e20



Cena: 139 zł Gatunek: strzelanina arcade 2D Deweloper: Bitmap Bureau Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Kiedyś (wciąż?) gracze oceniali gry, porównując ich ceny do czasu oferowanej zabawy. Inni bronili naszego medium, porównując godziny frajdy z konsolą przed TV do wysokich cen biletów kinowych za dwie godziny seansu. A jak mam ocenić grę, której przejście zajmuje 1/3 czasu filmu, na którym jest wzorowana?

Hasta la vista, baby

Ale nie uprzedzajmy faktów. Terminator 2D: No Fate to oldschoolowy, scrollowany shooter „idę w prawo i strzelam" (no dobra, czasami w lewo), oparty na fabule kultowego filmu „Terminator 2: Dzień sądu". Gra szybko obrosła hype'em po pierwszej zapowiedzi, głównie dzięki sprytnemu marketingowi wydawcy, ale i dobra passa produktów naszego Teyona (Terminator, RoboCop) zrobiła zapewne swoje. Klasyczna opowieść i klasyczni bohaterowie: Terminator T-800, Sarah Connor, John Connor kontra zła korporacja Cyberdyne (w przyszłości Skynet) i „elektroniczny morderca" T-1000 z ciekłego metalu. Czego tu nie kochać? Studio Bitmap Bureau poszerzyło nawet opowieść o kilka fikcyjnych wątków, pozwalając na podjęcie dwóch–trzech decyzji fabularnych, tworząc trzy alternatywne ścieżki (np. jako Sarah możesz zabić szefa Cyberdyne, Dysona, albo zlecić to T-800, ale przez to nie wykradniesz ręki Terminatora z chipem z siedziby firmy). W ten sposób gra zyskuje kilka bonusowych leveli. Ale niestety nie zyskuje polotu.



Sama rozgrywka, jak przystało na grę arcade, jest bowiem sztampowa do bólu i nie znajdziesz tu żadnych ciekawych czy nowatorskich mechanik. Głównie biegniesz przed siebie, strzelając (tylko kilka zabawek), możesz znaleźć różne tryby ognia, celować w ośmiu kierunkach, a postać potrafi wszystko, co w każdej grze tego typu (bieg, wślizg etc.). Okazjonalnie uruchomisz pięści czy pojeździsz, lawirując między dwoma pasami, aby uniknąć przeszkód (które gra wyraźnie podpowiada). Podobał mi się epizod ucieczki Sary ze szpitala psychiatrycznego (głównie walka wręcz, otwieranie zamków, presja czasu, bo T-1000 na karku). Co kilka poziomów obowiązkowy boss (to te epizody z przyszłości), czyli „gąbka na ołów". Na levelach porozmieszczano ukryte znajdźki w postaci metalowych czaszek T-800, które dają... bonusowe punkty. Bo do tego – skoro to gra arcade – wszystko się sprowadza: końcowej tablicy wyników, na której możesz zapisać swoje nieśmiertelne trzy znaki tuż obok wyniku (i tak nikt się o nim nie dowie, bo tablica nie jest sieciowa). Jak na gierkę retro animacje mogą się podobać, a kultowy soundtrack genialnie buduje klimat.

SAMA ROZGRYWKA, JAK PRZYSTAŁO NA GRĘ ARCADE, JEST SZTAMPOWA DO BÓLU

I need your clothes, your boots, and your money

Czas odnieść się do słonia w pokoju. Pierwsze przejście całej gry zajęło mi 43 minuty z groszami. Tak, dobrze widzisz (ciekawostka: film trwa 137 minut). Oczywiście zgony i powtórki dokładają swoje, ale fakt jest faktem. Podobnie jak ten, że na Easy kontynuacji masz do woli, ale na Normalu już tylko cztery (potem zaczynasz grę od nowa). I podobnie jak ten, że poza kampanią (trzy lekko zmodyfikowane ścieżki) masz bonusowo tryb Arcade (jedno życie), Nieskończony, Boss Rush i Matka Przyszłości dla speedrunnerów. Rozumiem, że wyciskanie ostatnich soków z zawartości, grind i szlifowanie wyników to podstawy większości gier arcade, nie mam z tym problemu. Tyle że większość z nich nie wyciągnie Ci z portfela 140–200 zł, a tyle życzy sobie wydawca Terminatora 2D za swój produkt (cyfra lub pudełko). A z tym jako recenzent mam już duży problem, bo na grę z tak znanego uniwersum może naciąć się wielu casuali, nie do końca wiedząc, co kupują. Ja chciałem przygody w świecie kultowego Terminatora i dostałem 43 minuty. I jakiekolwiek fikołki odwalę, wszystko inne będzie już tylko powtórką tych 43 minut. A taki wynik za takie pieniądze to jest kpina.

Mógłbym też wytknąć, że Linda Hamilton czy Robert Patrick użyczyli swoich cyfrowych wizerunków, ale Arnolda tu nie uświadczysz. Czy to, że bonusowe levele (z alternatywnych ścieżek) to najczęściej te podstawowe, ale rozgrywane inną postacią. Ale nie kopmy leżącego. Ta gra powinna kosztować maksymalnie 60–80 zł. I będzie – cierpliwości. ⊗ **Butcher**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ klasyczna fabuła + bonusowe levele, digitalizacja postaci, ścieżka dźwiękowa
– długość kampanii, chora cena, brak Arnolda, podstawowe mechaniki

Nostalgia, arcade, kultowe IP – chciwy wydawca nie szczędził haczyków. Nie daj się złapać.

6

He's back



DŻUJO: Ponieważ w połowie lat 90. ograłem wiele konsolowych licencji (również te na bazie „Terminatora"), rozumiem, co chcieli stworzyć autorzy No Fate. Udało im się aż do tego stopnia, że wyszła z tego tylko niezła gra, podobnie jak to bywało 30 lat temu. Na tle doskonałych tytułów w stylu retro z 2025 r. (chociażby Absolum, Shinobi czy Ninja Gaiden) No Fate jawi się jako druga kategoria. Klimat filmu i niezła oprawa walczą tutaj z nierównymi projektami poziomów i zbyt prostą mechaniką. „Polski" Terminator: Resistance nadal pozostaje najlepszą adaptacją z tego uniwersum.

MOJE 3 GROSZE

7

eprasa.pl efd9242e20



Cena: ok. 249 zł Gatunek: turowy jRPG Deweloper: Square Enix/DokiDoki Groove Works Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12





Gdy współczesne RPG-i prześcigają się w epickości i moralnych dylematach, Octopath Traveler 0 wkracza na scenę nieco spóźniony, poprawia kołnierz i z zakłopotanym uśmiechem szepcze: „właściwie to urodziłem się na komórce".

Nostalgia kontra ergonomia

I rzeczywiście, najnowsze dziecko Square Enix nie tyle opowiada nową historię, ile przetwarza starą. Bierze szkielety z mobilnego Octopath Traveler: Champions of the Continent, ubiera je w dostojne szaty HD-2D i wypuszcza na konsole nowej generacji. Pytanie tylko, czy to wystarczy, by poruszyć serca graczy tak, jak zrobiły to poprzedniczki. To eksperyment rodem z laboratorium Frankensteina – mobilne serce wszyte w konsolowe ciało, zszyte nicią nostalgii i ożywione prądem nowej technologii. Octopath Traveler 0 żyje, choć nie zawsze wiadomo, po co. W odróżnieniu jednak od słynnego potwora Mary Shelley trudno odmówić mu urody. Styl HD-2D, choć coraz bliższy wypalenia (jeszcze moment, a podzieli los cel shadingu z czasów, gdy wszystko musiało wyglądać jak Wind Waker), wciąż potrafi oczarować. Świat Orsterry mieni się detalami i światłocieniem niczym ręcznie tkany gobelin – pełen faktury, cieni i niedopowiedzeń – a Wishvale, senne miasteczko z prologu, aż prosi się o tryb fotograficzny, którego, rzecz jasna, znów zabrakło.

Za muzykę w Octopath Traveler 0 ponownie odpowiada Yasunori Nishiki, czyli ten sam kompozytor, który stworzył niezapomnianą ścieżkę dźwiękową do pierwszej części. I choć jego nazwisko gwarantuje jakość, trudno oprzeć się wrażeniu, że tym razem twórca sięgnął bardziej po archiwum niż natchnienie. Motywy muzyczne są piękne, wyważone, momentami wręcz wzruszające i idealnie współgrają z klimatem baśniowej Orsterry oraz dramatyzmem kluczowych scen. Jednak wiele z nich to znajome tony. Zamiast nowej symfonii dostajemy wariacje na znane tematy – subtelne, mistrzowsko zaaranżowane, lecz mimo wszystko wtórne. To trochę jak powrót ulubionego kompozytora na trasę koncertową: grasz to, co kochają fani, ale nowy materiał się nie pojawia. Nostalgia działa, ale tyle się tego już nasłuchałem, że liczyłem na świeże kawałki.

Bohater bez głosu

Na drugi ogień idzie protagonista. Tradycyjnie wybieramy imię, wygląd, moralną orientację, ale nie odczułem większego ciężaru tej decyzji. Pomimo że to my jesteśmy „wybrańcem", przez większość gry

TO NADAL JEDEN Z NAJŁADNIEJ ZREALIZOWANYCH JRPG-ÓW OSTATNICH LAT

pełnimy raczej rolę milczącego obserwatora wydarzeń niż podmiotu sprawy. Narracja przekonuje nas, że to nasza historia, ale emocjonalnie to opowieść Stii, Phenna, Velnorte'a czy Bargello. To oni mają charakter, dramaty i punkt ciężkości. Trochę głupio się czułem w roli kleju fabularnego, który trzyma wątki razem, ale sam niewiele znaczy. Z jednej strony gra wyrasta z mobilnego formatu gacha, gdzie gracz to raczej katalizator cudzych historii niż ich bohater. Dla fanów pierwszego i drugiego Octopath, gdzie każda z ośmiu postaci była odrębną osobowością z własnym konfliktem i celem, to może być jednak zimny kubeł na głowę.

Grania wystarczy do Wielkanocy

Octopath Traveler 0 imponuje rozmachem nie tylko przez rozmiar mapy czy liczbę postaci (około 30 rekrutów, z czego połowę zapomnicie po kwadransie), ale też samą strukturą. Cztery główne kampanie,

eprasa.pl efd9242e20

ich późniejsze kontynuacje, liczne zadania poboczne i wciągający wątek rozbudowy Wishvale, który funkcjonuje niemal jak fabularne DLC, tylko że wbudowane w grę. Osobny rytm, odrębna mechanika, klimat bardziej kameralny niż heroiczny i to wszystko odblokowywane stopniowo, pomiędzy kolejnymi rozdziałami właściwej historii. Wishvale to emocjonalny rdzeń całej opowieści, gdzie wracamy między rozdziałami, zbieramy ocalałych, rozwijamy infrastrukturę (karczmę, sklep, dojo), powoli wlewając życie w coś, co zostało niegdyś zrównane z ziemią. Trochę jak budowanie własnej wyspy w Like a Dragon: Infinite Wealth, tyle że zamiast ucieczki od chaosu świata mamy próbę posklejania go na nowo.

To zresztą jedna z nielicznych części gry, w której w zauważalnym stopniu czuć wagę wyborów i obecność gracza. Nie ma tu spektakularnych zwrotów akcji, wielkich zaklęć ani moralnych dylematów – jest zwykła, cicha praca nad przywróceniem normalności. I może właśnie dlatego działa tak dobrze. Problem w tym, że gra nie pozwala nam w pełni się w to zanurzyć. Narracja wymusza przerywanie tych spokojniejszych momentów, by fabuła Wishvale mogła ruszyć dalej, w myśl zasady: „Wiemy, że ci się tu podoba, ale może zabierz się do ratowania świata, bo masz jeszcze trzech bossów do pokonania".

Gra, która nie chce się określić

Walka to wciąż typowy Octopath, czyli klasa sama w sobie. Uwielbiam sztandarowe rozbijanie osłon przeciwników, planowanie ruchów na turę naprzód, nabijanie boostów i ostateczne ciosy, które powodują wizualne zamieszanie na ekranie. System przednich i tylnych rzędów przeniesiony z wersji mobilnej dodaje dynamiki i taktycznej finezji. Każda postać ma unikalne zdolności i styl walki, więc przy doborze drużyny liczy się nie tylko kto, ale też z kim. Wolałbym jakość zamiast ilości, więc choć ponad 20 postaci to imponująca liczba, wielu z nich nie zdążymy poznać, zanim gra każe przejść do kolejnych zadań. Ich wątki są też krótkie, często bez puenty, a charakterystyka zbyt ogólnikowa. Macy – moja naczelna uzdrowicielka – była przy mnie cały czas, a mimo to czuję, że to z systemem leczenia wszedłem w najtrwalszy związek w tej grze.



Weterani serii mogą poczuć ukłucie zawodu, odkrywając brak klasycznego systemu klas i subklas. Nasz protagonista może jeszcze pobawić się w przebieranki, ale reszta drużyny ma swoje przeznaczenie już przypisane. Co prawda system pozwala zbierać Action Skills i przypisywać je członkom drużyny, ale to trochę jak wrzucenie pietruszki do każdej potrawy – pewnie zdrowo, pewnie klasycznie, ale dla wielu graczy wciąż to tylko zielenina, którą odsuwa się na brzeg talerza.

System progresji jest uproszczony, co odbiera grze część jej taktycznego uroku i radości z eksperymentowania. Nowością, a może raczej próbą uporządkowania bałaganu odziedziczonego po poprzednich odsłonach, jest system Path Actions. Tym razem nasz protagonista nie musi już zazdrościć towarzyszom ich wyjątkowych społecznych talentów. Stopniowo zyskuje dostęp do większości z nich – uczy się kraść, przekonywać, wydobywać informacje i werbować NPC-ów niezależnie od klasy czy pory dnia. Brzmi jak wolność? Może i tak, ale to wolność, która szybko zaczyna gryźć po palcach. Bo skoro wszystko mogę zrobić sam, to po co mi Bargello, mistrz złodziejskiego fachu? Po co Stia, skoro lepiej niż ona zagaduję każdego wieśniaka? Zamiast budować różnorodność, gra ją kanibalizuje, zostawiając po sobie drużynę sympatycznych, ale zbędnych statystów w narracji jednoosobowej. Brakuje tu elegancji Octopath Traveler II, gdzie system dnia i nocy dodawał interakcjom finezji i taktycznego zacięcia. Tam trzeba było planować, kombinować, żonglować postaciami i porami, a tu mamy po prostu przycisk „działaj".

W cieniu własnej popularności

Octopath Traveler 0 żyje w cieniu dwóch rzeczy: własnych, wybitnych poprzedników oraz tęsknoty za złotym wiekiem japońskich RPG-ów. Square Enix od lat próbuje tę epokę wskrzesić niczym rzemieślnik, który skleja rozbity wazon techniką kintsugi – ze świadomością, że złoto między pęknięciami nie przywróci oryginalnego kształtu, ale może dodać mu nowej wartości. Problem w tym, że tym razem zamiast złota użyto brokatu – błyszczy, ale nie łączy. Stąd chociaż gra ma wszystkie znajome smaczki jRPG, łącznie z melodramatycznymi scenami śmierci w świetle zachodzącego słońca, całość bardziej przypomina skrupulatne odtworzenie formy niż pełnokrwiste, emocjonalne doświadczenie. To tytuł rzemieślniczy, starannie dopracowany, z wyraźnym szacunkiem dla materiału źródłowego, ale też niemal całkowicie pozbawiony ryzyka. Nie znajdziemy tu radykalnych zmian, przełomowych mechanik czy narracyjnych szaleństw. Gra idzie po wydeptanym szlaku, trzyma się kurczowo formy i boi się zrobić coś naprawdę dziwnego, a przecież to właśnie dziwność i ekscentryzm tak często dawały japońskim RPG-om ich niepowtarzalny urok.

Z tego powodu Octopath Traveler 0 można porównać do aktora teatralnego, który próbuje odnaleźć się w telenoweli. Chłopak ma warsztat, ma charyzmę, potrafi grać spojrzeniem i milczeniem, ale co z tego, skoro scenariusz każe mu przez siedem odcinków wpatrywać się w deszcz za oknem i wzdychać do Milagros tylko po to, by w ósmym zniknąć bez słowa. Widać to szczególnie w strukturze kampanii. Każda z głównych ścieżek to osobna, mocna historia, z własnym klimatem, postaciami i twistami. Z perspektywy protagonisty to jednak bardziej antologia niż emocjonujący dramat. Owszem, można to czytać jako artystyczny wybór – historię świata większą niż historię jednostki – ale trudno nie tęsknić za emocjonalną intensywnością Octopath II. To nadal jedno z najładniej zrealizowanych jRPG-ów ostatnich lat, tyle że zamiast serca bije w nim metronom. ⊗ **Mazzi**





PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

+ piękny świat w stylu HD-2D, rozbudowany system walki, masa treści
– niemy bohater, mało postaci zapada w pamięć, recykling z wersji mobilnej

Śliczna i solidna opowieść o złotych czasach jRPG-ów, która jednak zbyt mocno trzyma się własnych schematów z epoki gacha.

8–

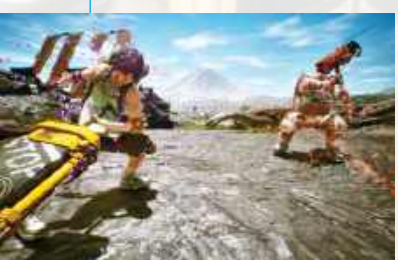
eprasa.pl efd9242e20



Cena: 114 zł Gatunek: akcja, survival Deweloper: SUPERTRICK GAMES, Inc. Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

Niektóre tytuły, pomimo że nie otrzymują wysokich ocen, mają swoich zwolenników i wychodzą ich kolejne odsłony. Tak stało się w przypadku Let It Die: Inferno, gry akcji z widoku TPP wydanej przez GungHo i stanowiącej trzecią część serii. Czy jest lepiej? Produkcja zaczyna z wysokiego C. Po własnej śmierci dostajesz nowe ciało, ale stajesz się niewolnikiem, tzw. Raiderem, i wraz z dwojgiem dziwacznych towarzyszy trafiasz do piekła. Zadaniem gracza jest zdobycie pewnych artefaktów mogących mieć wpływ na losy świata. Fabuła nadal jest ekstrawagancka i pełna czarnego humoru, ale w tym odcinku wszystko śmieszy mniej i czuć, że scenarzystom skończyły się pomysły.

Let it Die: Inferno oferuje kilka odrębnych biomów, podzielonych na poziomy, gdzie wykonujemy zlecone misje, pokonując specjalnych wrogów związanych z bramami blokującymi nasze dalsze postępy. Gra zawiera elementy roguelite, więc częsta śmierć to nic niezwykłego. Pozwala ona stworzyć nowego Raidera i odziedziczyć część umiejętności poprzedniego. Problem w tym, że walka w stylu soulslike nie daje żadnej satysfakcji, każdą bronią walczy się podobnie bez względu na to, czy to wielki miecz, młot pneumatyczny, czy ręczna wyrzutnia rakiet. Nie pomaga również limit udźwigu naszej postaci, a część przeciwników, od pewnego momentu, została chyba celowo „przekoksowana", byśmy na danym etapie obowiązkowo ponieśli śmierć, Innym elementom rozgrywki wciąż brakuje ostatecznych szlifów, chociażby w kwestii kiepskiego samouczka czy niepotrzebnych zawiłości przy tworzeniu broni.



Na PS5 najmocniejszą stroną gry jest oprawa wizualna, a raczej jej szalony, przerysowany, komediowy styl przypominający telewizyjny show klasy B, który bardzo mi się spodobał. Niestety nie dało się uniknąć spadków animacji, a zawierająca ostre brzmienia ścieżka dźwiękowa wywołuje raczej zgrzytanie zębów, niż buduje odpowiedni klimat. Ponadto do produkcji wykorzystano sztuczną inteligencję, co sporej grupie graczy nie przypadnie do gustu. Let It Die: Inferno to tytuł, którym zainteresują się wyłącznie fani serii, a i oni na wiele rzeczy muszą popatrzeć przez palce. Gra ma kilka interesujących elementów, które jednak nie rekompensują wielu wpadek i niedociągnięć. ⊗ **Aysnel**



PS5, PC

+ oprawa wizualna, elementy roguelite, czarny humor
– fabuła, walka, błędy techniczne

Dla graczy lubiących często umierać w grach.

5

Cena: 134 zł Gatunek: skradanka Deweloper: Maze Theory Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Byłem przekonany, że PlayStation VR2 już na stałe zagości w mojej szufladzie, że o tym sprzęcie po prostu zapomniano. A tu zaskoczenie. Vertigo Games wraz z Eidos-Montréal i Maze Theory dostarczyło tytuł, który na sześć godzin przeniósł mnie do innego świata. Od razu zaznaczę, że jestem fanem serii Thief i nawet odsłona z 2014 r. przypadła mi do gustu. Przeniesienie takiej gry do VR mogło się skończyć albo sukcesem, albo sporą porażką. Uczucia mam mieszane. W tej odsłonie nie wcielamy się w Garretta, ponieważ fabuła rozgrywa się 200 lat później niż wydarzenia z tradycyjnych części. Tym razem gramy jako Magpie, złodziejka, która musi wykraść pradawny artefakt z rąk bogacza chcącego wykorzystać go wbrew jego przeznaczeniu. A takie zabawy, jak dobrze pamiętacie, mogą się skończyć tragicznie dla całej ludzkości. Nie jest to może fabuła rozbudowana czy szczególnie zaskakująca, ale spełnia podstawową funkcję – dostarcza rozrywki.

Czym byłby jednak Thief bez głosu legendy, czyli Stephena Russella? Pomimo że, jak pisałem, Garrett nie jest główną postacią tej historii, pojawia się w niej jako pomocnik bohaterki z zaświatów poprzez jeden z artefaktów i doradza jej podczas misji. Do pokonania mamy siedem misji. W każdej naszym zadaniem jest zebranie odpowiedniej ilości złota, a dla chętnych znajdzie się również ukryty artefakt. Zadania są raczej podobne do siebie. Poziomy też. Ale czego oczekiwać od skradanki? Tu liczy się poziom trudności i to, by przekradać się po lokacjach w cieniu, nie zwracając na siebie uwagi. Oczywiście można też obrać bardziej konfrontacyjną drogę i ogłuszać przeciwników drewnianą pałką, którą mamy na wyposażeniu, ale używałbym jej raczej jako ostateczności. Pałką można również parować ciosy. Do dyspozycji mamy też łuk z różnymi rodzajami strzał: zwykłymi, wodnymi, ogniowymi, ogłuszającymi oraz linowymi, dzięki którym możemy wspinać się na dachy. Poruszanie jest bardzo płynne i nie sprawiało mi żadnego problemu, choć trzeba przyznać, że gra miejscami źle odwzorowuje nasze ruchy. Wspinanie bywa przez to dość upierdliwe i niedokładne. Wstępna wersja gry ma również kilka błędów, które, mam nadzieję, zostaną naprawione łatkami. Brakuje także sensownej opcji zapisywania progresu. Można jedynie korzystać z checkpointów lub kończyć misje, bo innych możliwości nie ma.

Pod względem grafiki jest to produkt raczej na poziomie Oculusa 2 niż PS VR2, co niestety widać chociażby po przeciwnikach, którzy wyglądają niemal identycznie, różni ich właściwie tylko rodzaj zbroi. Widać to też po szarości, jaka panuje w grze, choć szybko przyzwyczaiłem się do wszechobecnego półmroku. Paradoksalnie to, że w grze jest tak ciemno, może pomóc niektórym graczom, których błędnik zaczyna szaleć po dłuższym czasie spędzonym w hełmie VR. ⊗ **Muszyński**



PS VR2, PC

+ klimat, zagadki, czas rozgrywki
– błędy, zapis progresu, zczytywanie ruchów

Tytuł bardziej dla fanów Thiefa niż miłośników VR-u.

6

eprasa.pl efd9242e20



Cena: 309 zł Gatunek: symulator Deweloper: Asobo Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Latający cyrk Microsoftu dostał ode mnie w listopadzie 2024 r. ocenę 5/10. Na więcej ten zlepek bugów po prostu nie zasługiwał. Na szczęście wiele zmieniło się od premiery i obecnie, po debiucie na PS5, MS Flight Simulator 2024 jest już produkcją godną polecenia.

Aktualizacja SU4 to po prostu absolutny konsolowy game-changer. Żałośnie mały promień rysowania obiektów to teraz tylko wspomnienie, obleśnie rozmazane tekstury gruntu nabrały ostrości, chmury wyładniały, a na dodatek znacząco zredukowano pop-in obiektów. Gra wygląda dzisiaj w widoku z kokpitu często wręcz fotorealistycznie, przebijając poziom wizualny dostępny w starszym MSFS 2020.



Podniebne wieloryby

Asobo wysłuchało próśb graczy xboksowych i zadbało o opcje graficzne na konsolach. Wreszcie można wyłączyć „kosmetykę" na lotniskach, taką jak modele 3D NPC czy zaparkowane samoloty. To sprawia, że nawet tak gigantyczne lotniska jak Heathrow czy JFK nie sprawiają problemów z framerate'em. Poprzednio na XSX gra w takich sytuacjach zawieszała się albo serwowała pokaz slajdów. Teraz można wskoczyć nawet do kokpitu najcięższego skrzydlatego wieloryba (Airbusa Belugi) i cieszyć się z przyjemnego rejsu.

Na XSX, PS5 i PS5 Pro trzeba zapomnieć o animacji w 60 klatkach w ruchliwych miastach i portach lotniczych. W grze pozbawionej walk powietrznych bazowy poziom 30 FPS-ów jest jednak wystarczający

ASOBO WYSŁUCHAŁO PRÓŚB GRACZY XBOKSOWYCH

Czasami zdarzają się co prawda drobne zacięcia (w okolice 20 klatek), ale nie przeszkadza to w pilotażu. Takich „dropów" jest trochę mniej na PS5 Pro niż na PS5. Droższa konsola renderuje również nieco wyższą rozdzielczość natywną od PS5, ale różnica wizualna nie jest na tyle duża, by biec do sklepu po mocniejszy sprzęt. Podstawowe modele PS5 i XSX dają sobie obecnie dobrze radę z MSFS2024.

Bujanie w chmurach

To nie koniec arcyważnych poprawek. Projekt Asobo w końcu przestał mieć problemy z szybkim streamowaniem danych z serwerów, dzięki czemu nie tylko tekstury ziemi, ale też aktualnie używanego samolotu wczytują się szybko. Przez ostatni rok francuskie studio poprawiło również setki błędów występujących w większości samolotów. Owszem, wciąż zdarzają się babole, najczęściej związane z programowaniem i działaniem autopilota, ale obecnie zabawa w trybie swobodnego lotu nie przypomina już spaceru po polu minowym. Tutaj jednak ważna uwaga – nie kupujcie najdroższej edycji Aviator, bo starsze samoloty zaimportowane z MSFS2020 to nadal festyn bugów. W zupełności wystarczy wydanie standardowe lub Deluxe.

Niech żyje wolność

Wybierz docelowe lotnisko spośród wszystkich portów świata i ruszaj w drogę! Bez żadnych zmartwień, bo tryb swobodnej rozgrywki działa obecnie naprawdę przyzwoicie. Szczególnie w prostszych lotach typu VFR. Niestety ambitniejsze scenariusze IFR, w związku z chaotycznymi poleceniami kontroli ruchu, nie zawsze są łatwe w realizacji. ATC wciąż działa kiepsko. Zastrzeżenia mam też do sterowania za pomocą gamepadów (na PS5 i XSX). Gdy rozglądamy się po kokpicie, kamera często „klei się" do punktów możliwych interakcji (np. różnych przełączników), co zamiast pomagać, utrudnia sterowanie maszyną. Upierdliwy jest również wciąż okropny interfejs, który tak prozaiczną czynność jak zmiana mapowania przycisków zamienia w torturę. Myszka bezprzewodowa do zabawy na PS5 i XSX to tutaj zakup praktycznie obowiązkowy.

Większe schody zaczynają się, gdy odpalimy tryb Kariery, który miał być w teorii główną atrakcją MSFS2024. W tym przypadku niestety wciąż potrzebna jest masa poprawek – szczególnie w akcjach ratunkowych oraz w sekcji helikopterów. Jeśli liczycie na poprawnie działające misje w Karierze, to po prostu wstrzymałbym się jeszcze z zakupem. Również z tego powodu, że odsłona na PS5 zadebiutowała z wykastrowaną wersją Marketplace, co sprawia, że nie można w niej kupić najlepiej zrealizowanych samolotów, które występują na XSX i PC. Sklep wbudowany w MSFS2025 na PS5 ma oferować maszyny od twórców third-party dopiero w połowie 2026 r.

Pochwały zespołowi należą się natomiast za gratisowe rozszerzenie Stranger Things, które jest najlepszym pakietem misji, jakie widziałem w tej marce. Asobo nauczyło się robić nawet krótkie cutscenki. Liczę na więcej zadań wykonanych na takim poziomie.

Pomimo pewnych potknięć doceniam pracę, którą Asobo wykonało od fatalnej premiery MSFS2024. Zza burzowych chmur wyłania się powoli słońce. W takich warunkach z Sim Update 4 da się już przyjemnie polatać – nie tylko na niezwykle drogim PC, ale również na PS5 i XSX. ⊗ ZAX



PS5, XSX, PC

➕ grafika, tryb swobodnych lotów, wiele poprawek, nowe misje

➖ błędy w Karierze, bugi w samolotach, ATC, system menu/interfejs

SU4 to przełom, a PS5 dołącza do lotniczej rodziny w dobrym stylu.

7+

eprasa.pl efd9242e20

Cena: 149 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Balio Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 7

Dzielni Galowie wracają na ekrany naszych konsol i komputerów po raz kolejny. Po ogromnym rozczarowaniu, jakim było Asterix & Obelix XXXL: Baran z Hibernii sprzed dwóch lat, z ciekawością przyglądałem się tej marce, która nieraz potrafiła mnie pozytywnie zaskoczyć. Gra stworzona przez Balio Studio pod okiem wydawnictwa Microids, posiadającego prawa do marki, tym razem zabiera nas w podróż do Babilonu. Już od pierwszych minut widać, że mamy do czynienia z produkcją o nieco większym budżecie. Świadczą o tym bardzo dobrze zrealizowane animowane przerywniki, które wyglądają wręcz filmowo. Ogląda się je z dużą przyjemnością, ani razu ich nie pominąłem, co samo w sobie jest osiągnięciem. Szkoda tylko, że jest ich zaledwie garstka. Ale o czym właściwie jest historia? Cezar wraz ze swoim wojskiem dotarł aż do Mezopotamii i to stamtąd do wioski Galów przybywa posłaniec proszący o pomoc. A że nasi bohaterowie nie potrafią zostawić nikogo w potrzebie, zwłaszcza jeśli po drodze mogą spuścić łomot kilku legionom, wyruszają w podróż. Podczas swojej wędrówki muszą zebrać składniki do pewnego antidotum, które trzeba będzie podać tamtejszemu władcy otrutemu przez swojego zdradliwego doradcę. To platformówka 2D prowadzona z humorem i klimatem charakterystycznym dla Uderzo i Goscinny'ego. Możemy przechodzić ją samodzielnie albo w duecie. Trzeba przyznać, że niektóre levele zostały zaprojektowane w taki sposób, że potrafią dać w kość. Weźmy chociażby ten, w którym piasek wypełnia kolejne komnaty, a my musimy szybko uciekać, zanim nas pochłonie. Do tego dochodzą świetne animacje, gdy odpowiednio uderzony Rzymianin szybuje, zostawiając na ziemi jedynie sandały.

Do przejścia mamy cztery światy składające się w sumie z 18 poziomów, co daje osiem godzin gry. Na każdym z nich musimy zebrać trzy rodzaje znajdziek: rzymskie kaski, monety oraz kawałek skalnej tablicy. I tu pojawia się pierwsze zdziwienie: hełmy służą do odblokowywania nowych strojów, monety otwierają dostęp do kolejnych światów... ale za nic nie potrafię dojść, do czego potrzebne są te tablice. Podobnie zresztą jak amulety otrzymywane za wykonywanie dodatkowych misji na czas. W każdym świecie czeka na nas kilku bossów. Co ciekawe, nie zawsze pojawiają się oni na końcu poziomu, jedni wyskakują na nas wcześniej, inni później, co pozytywnie wpływa na dynamikę rozgrywki. Szkoda natomiast, że twórcy nie zdecydowali się na większe urozmaicenie gameplayu. Nasi bohaterowie oraz ich przeciwnicy powtarzają przez całą grę raptem trzy te same kwestie, co szybko zaczyna męczyć. Do tego animowanych przerywników jest mało, a fabuła prowadzona jest za pomocą rozbudowanych okienek tekstowych przez co łatwo stracić zainteresowanie historią. ⊗ **Muszyński**

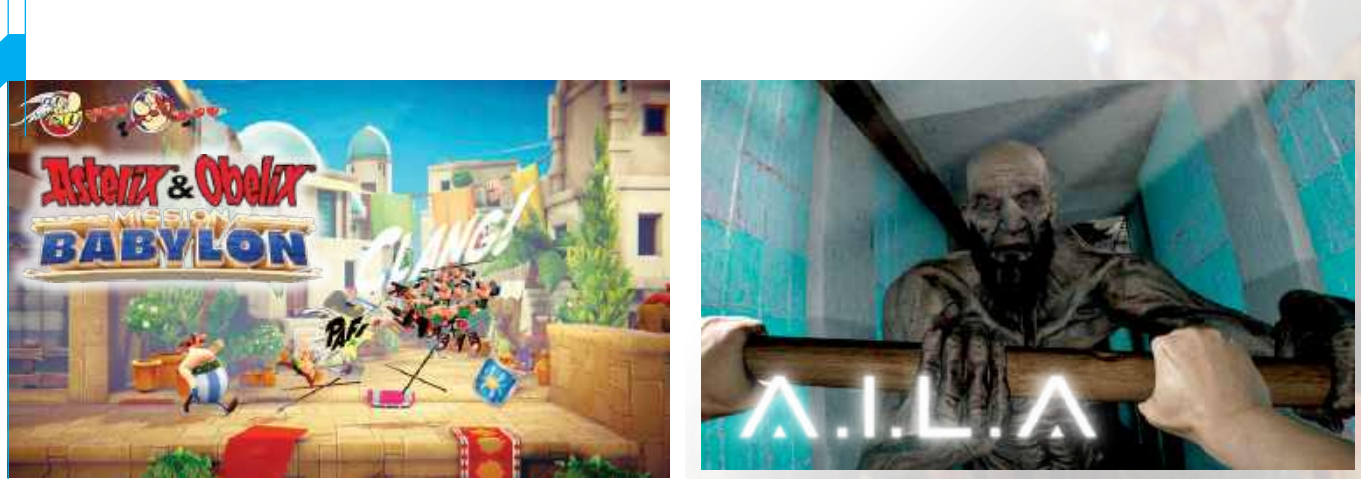


PS5, XSX, SWITCH, PC

+ animacja, poziomy, humor, multiplayer
− niezrozumiałe znajdźki, cena

Nie jest źle, ale liczyłem na więcej.

7



Cena: 134 zł Gatunek: horror psychologiczny Deweloper: Pulsatrix Multiplayer: NIE Wersja PL: NIE PEGI: 18

Samuel ma ciekawą pracę – jest testerem gier i wszelkiego oprogramowania. Mamy rok 2035, gdy mężczyzna siedzi w wygodnym, piętrowym apartamencie, za oknami pada deszcz, wieżowce zdobią banery z reklamami modyfikowanej genetycznie żywności i, a jakżeby inaczej, AI (w oko wpada hasło: „AI & I"). Bohater oczekuje arcyważnej przesyłki, którą podrzuca dron – to nowe gogle wirtualnej rzeczywistości, A.I.L.A (Artficial Intelligence Ludic Application). Samuel ma dość proste zadanie: przetestować zestaw, by odpowiedzialna za niego korporacja mogła wpuścić nowy produkt na rynek. Tytułowe gogle opierają się w pełni na działaniu AI, która generuje i odpowiednio modyfikuje doświadczenia w zależności od preferencji użytkownika. Studio Pulsatrix, dzięki ciepło przyjętej grze Fobia: St. Dinfna Hotel, zdobyło sympatię fanów growego horroru. A.I.L.A koncepcyjnie jest dla mnie krokiem wstecz, lecz fabularnie to ciekawa pieśń przyszłości.



Grę zbudowano za pomocą silnika Unreal, który bardzo dobrze się sprawdza w kreowaniu kameralnego otoczenia. A.I.L.A polega na eksploracji, badaniu kluczowych elementów otoczenia, walce i ucieczce. Słowem, jest tutaj wszystko i pierwsze wrażenie jest nader pozytywne. Chwilami czułem się jak w Resident Evil 7, lecz problem gry tkwi w jej umownym charakterze, bo każde z sześciu doświadczeń potraktowano strasznie powierzchownie. Uciekamy przed szaleńcem z siekierą, strzelamy ze średniowiecznej kuszy w nieumarłych, spotykamy kosmitów itd. Doceniam chęć zróżnicowania, lecz dobry horror wymaga... jednolitości, spójnego settingu, by nie rozpraszać atmosfery. W A.I.L.A niestety tak się nie dzieje. Gwoździem programu nie są tutaj doświadczenia podsuwane przez AI, ale ona sama. Po każdej „przygodzie" sztuczna inteligencja przeprowadza wywiad i zadaje ciekawe pytania, a na podstawie uzyskanych odpowiedzi tworzy kolejne scenariusze. Oczywiście całość jest dość skromna, ale doceniam zamysł autorów. Nie jest to gra zła, dobrze wygląda (są dwa tryby ustawień: jakości i wydajności), podejmuje istotne wątki w dyskusji o współczesnej technologii, ale to za mało, by przestraszyć. Warto rzucić się na nią, gdy zagości na promocjach, co zapewne niedługo nastąpi. ⊗ **Graba**



PS5, XSX, PC

+ opowieść, wykonanie, dźwięk
− słaba rozgrywka, brak efektu zastraszenia, część epizodów kompletnie zbędna

Nie takie AI straszne, jak je malują twórcy z Pulsatrix.

6

eprasa.pl efd9242e20



Cena: 69 zł Gatunek: survival horror Deweloper: Trigger Happy Interactive Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Autorzy survival horrorów często zaniedbują aspekty związane z przetrwaniem. Zamiast rozpaczliwej walki o przeżycie deweloperzy zwykle serwują sielankowe spacerki po domach strachów. Czas więc na niezły zonk i zgrzytanie zębów! Bo Total Chaos jest totalnym przeciwieństwem takiego mainstreamowego game designu.

Autorzy Total Chaos nawet nie próbują przypodobać się graczom niedzielnym. Recenzowana pozycja jest hardkorowym survival horrorem – z naciskiem na wymóg bardzo rozsądnego zarządzania zbieranymi przedmiotami. W nowym projekcie autorów Turbo Overkill będziesz się wykrwawiać, nie mogąc znaleźć/wytworzyć bandaży. Przy tych poszukiwaniach będziesz uciekać przed stadem napalonych demonicznych stworów, których nie możesz już zabić, bo właśnie połamała się ostatnia broń biała, jaką miałeś. Taki dramat rozgrywa się w ciemnych, dezorientujących korytarzach, przypominających labirynt, co dodatkowo podsyca uczucie rozpaczy.



Czego się boimy

Tutaj po prostu nie ma żartów. W Total Chaos nawet przedmioty lecznicze czy żywność potrafią nakładać ujemne efekty głównemu bohaterowi. Najstraszniejsze jest właśnie to wrażenie bezradności, a nie same obleśne stwory czające się w mrocznych zaułkach tajemniczego fortu. Kilka razy podczas 12-godzinnej przygody musiałem ładować poprzedni save, kiedy stanąłem przed potężnym przeciwnikiem, z którym nie miałem szans wygrać bez odpowiedniego zaopatrzenia.

WYCZUWA SIĘ W TYM NUTĘ INSPIRACJI SILENT HILL

Tak wielki nacisk na survival może dziwić, ponieważ recenzowany szpil z kamerą FPP jest rozbudowanym remakiem moda DOOM 2 (GZDoom) z 2018 r. Wydawać by się więc mogło, że na graczy czeka arcade'owe grzanie ołowianymi kulami do upadłego. Nic z tych rzeczy! Owszem, w Total Chaos istnieje kilka giwer, ale amunicji jest tak mało, że przez większość czasu jesteś i tak skazany na pałowanie spotykanych brzydali gazrurkami i innym żelastwem. Pociski do pistoletu czy strzelby zachowuje się tutaj na specjalne okazje, na najtrudniejszych oponentów.

Chlebem powszednim w Total Chaos jest wykonywanie uników i zbijanie nadlatujących ciosów, cały czas musimy też baczyć na to, by nie wyczerpać do zera wytrzymałości bohatera. Generalnie jest to zaskakująco szybki i dynamiczny system walki, a wisienką na torcie jest tutaj rzucanie przedmiotami takimi jak kamienie, butelki czy nawet broń biała. Frajda z tego jest prawie taka sama jak z miotania włóczniami w Far Cry Primal. Nieprzyjaciół można w ten sposób ogłuszyć, co pozwala złapać oddech i odbudować pasek wytrzymałości. Albo po prostu ugryźć snickersa, bo głód też ma wpływ na stan staminy, więc stale trzeba go zaspokajać.

Dźwięki Silent Hill

Starcia okraszone dosyć archaicznymi animacjami same w sobie nie są zbyt trudne (łatwo odczytać intencje powolnych gamoni), ale zawsze wymagają uwagi. Przypadkowe obrażenia nawet od szeregowych bubków potrafią szybko wymknąć się spod kontroli. Leczenie ran jest w Total Chaos po prostu wyjątkowo kosztowne.

Niestety w kilku miejscach deweloperzy zmuszają do jednoczesnego rozwiązywania prostych łamigłówek i walki. Te zagadki – w stylu „przesuń dźwignię" czy „znajdź kluczyk" – bywają nie tylko nudne, ale też upierdliwe ze względu na ataki adwersarzy. Największym wrogiem w Total Chaos jest jednak kiepski level design, przypominający swoją prostotą późne lata 90. W grze biegasz po czymś w kształcie labiryntu, często w kompletnym mroku, przez co łatwo stracić orientację.

Chaos nawigacyjny potęguje też nie najlepsza grafika. Nieźli są w projekcie studia Trigger Happy demoniczni wrogowie i oświetlenie, ale deweloperzy stanowczo zbyt często korzystają z metody „kopiuj-wklej". Wciąż powtarzające się elementy scenografii i architektury sprawiają, że łatwo się zgubić, a chrupiąca animacja na PS5 i XSX nie pomaga w odbiorze projektu.

Z początku totalnie dezorientująca jest też fabuła, która jednak po czasie ujawnia ślady metaforycznej głębi, wykraczającej poza banalną historyjkę o kapitanie łajby wyrzuconej przez sztorm na brzeg dziwnej wyspy. Wyczuwa się w tym nutę inspiracji Silent Hill. I to dosłownie, bo utwór przewodni do tej świetnie udźwiękowionej gry wykonał sam Akira Yamaoka, który dawniej pracował dla Konami.

Total Chaos potrafi nastraszyć, ale równie często występującym uczuciem jest tutaj dezorientacja. Nie polecam więc tej hardkorowej wyprawy casualowym miłośnikom horrorów. Jeśli jednak lubisz wysoki poziom wyzwania i bezlitosny survival, to można rozważyć zakup. ⊗ Zax



PS5, XSX, PC

+ prawdziwy survival, audio, niezłe walki
– level design, przycięcia animacji, anachronizmy, przeciętna fabuła

Total Chaos to przede wszystkim trudny survival, a dopiero później horror.

6+

prasa.pl/id9242e20



Cena: 95 zł Gatunek: przygodowa, horror Deweloper: Lunar Software Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Jak długo może powstawać gra? Na przykład 13 lat. Tyle minęło od zapowiedzi Routine. Tytuł będący połączeniem Obcego: Izolacji i Somy został po raz pierwszy pokazany przed premierą obu wspomnianych pozycji. Nie jest lepszy od żadnego z nich, ale to nadal udana propozycja.

Budzimy się w opuszczonej bazie kosmicznej – powstrzymajcie mnie, jeśli już to kiedyś słyszeliście. Tak, start Routine jest bardzo – suchar – rutynowy. Jednak szybko zauważymy, że gra wyróżnia się pewnymi elementami. W oczy od razu rzuca się retrofuturystyczna stylistyka – wszystkie technologie w lunarnej bazie przypominają te z przełomu lat 70. i 80. – monitory, systemy operacyjne, maszyny, roboty itd. Świetna atmosfera. Klimatycznie wypadła też decyzja o braku mapy czy jakichkolwiek wskaźników – ekran pozostaje „czysty". A sama gra? Bez niespodzianki. Eksplorujemy obiekt, za pomocą wielofunkcyjnego urządzenia wyglądającego jak fuzja kamery z suszarką włamujemy się do komputerów, szukamy kodów, wciskamy kolejne przyciski, no i unikamy chcących nas załatwić przeciwników. Tak, nie zabrakło wątku survivalowego, czyli ukrywania się przed wrogiem. Pościg możemy też spowolnić, korzystając ze wspomnianego urządzenia. Początkowo ścigają nas roboty wyglądające jak C3PO pomieszany z T-800. Potem pojawia się ktoś inny, ale nie będę psuł zabawy (ciekawa stylistyka). Niestety cały aspekt survivalowy wypadł średnio w porównaniu do Obcego – bywa frustrujący, a SI rozczarowuje. Pomimo że w grze na około pięć–sześć godzin zajmuje on tylko część zabawy, jest go i tak za dużo. Na szczęście stylistyka, atmosfera i niektóre zagadki Routine ratują sytuację. Ale, żeby nie było, można kilka razy podskoczyć podczas ucieczek przed robotami i innymi niebezpieczeństwami.



Fakt, że jakaś gra powstaje 13 lat, nie oznacza perfekcyjnego produktu. Routine jest tego potwierdzeniem. Czuć, że tytuł miał być jeszcze bardziej rozbudowany, ale pewnie nie starczyło czasu (sic!). Ostatecznym potwierdzeniem niech będzie fabuła – tylko poprawna, z typowymi kliszami. To nie poziom Somy. Mimo wszystko to najmocniejsza siódemka, jaką dałem od wielu miesięcy. Warto mieć Routine z tyłu głowy i kiedyś w niego zagrać. ⊗ **Dżujo**



XSX, PC

+ retrofuturystyczna stylistyka, atmosfera sci-fi, ciekawe zagadki
– momentami frustrujący survival, kilka nudniejszych momentów, dużo klisz

Gdyby Routine wyszło 10 lat temu, patrzylibyśmy na niego inaczej, ale to nadal udany przedstawiciel gatunku.

7



Cena: 119 zł Gatunek: horror psychologiczny Deweloper: Blue Hat Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Debiutanckie gry są najtrudniejsze w ocenie. Z jednej strony wczuwam się w świadomość twórców, dla których projekt jest nie tylko pracą, ale też nauką polegającą na wyciąganiu wniosków. Moim zadaniem jest jednak próba przemówienia do nich, choć doceniam zaangażowanie zespołu z Blue Hat Studio i ich wejście w niełatwy gatunek horrorów. She's Leaving łączy zagadki w stylu staroszkolnego Resident Evil, motyw oprawcy i lęku rodem z Amnesii i klimat przywołujący Alone in the Dark. Ciekawy pomysł na scenariusz nie wystarczy, jeśli jakość jego realizacji nie jest wystarczająca. W produkcji Blue Hat Studios wcielamy się w badacza zbrodni, Charlesa Daltona specjalizującego się w analizowaniu rozprysków krwi. Zadaniem bohatera jest rozwikłanie tajemniczych zaginięć w ośnieżonym rejonie Haywood, gdzie dociera do rezydencji Tudorów, w której grasuje seryjny morderca. Uzbrojony wyłącznie w paralizator Dalton staje do nierównej walki z oprawcą.





Na pierwszy rzut oka She's Leaving wygląda i porusza się świetnie, lecz tytuł szybko ujawnia swoje niedoskonałości. Gameplay robi się nużący po godzinie, a zagadki są bardzo przewidywalne, podobnie jak sceny z antagonistą. Rozgrywka opiera się na dokładnym analizowaniu otoczenia i tutaj należą się zespołowi wyrazy uznania. Grafika jest poprawna, a makabryczne scenerie uzupełniają zostawione notki, z których dowiadujemy się, co się działo z zaginioną młodą kobietą, ostatnią z ofiar zabójcy. W grze naprawdę czujemy się jak detektyw, a nie wysłany w celu czystki komandos. Szkoda, że scenarzystom zabrakło więcej kreatywności, bo trzymają się stałego modelu narracji. Horror powinien zaskakiwać, a nie popadać w koncepcyjną stagnację. Ciekawym rozwiązaniem są opcje dialogowe, gdy bohater rozmawia przez radio z partnerem, a narracja zmienia się w zależności od odpowiedzi. Potyczki z mordercą są niestety najsłabszym aspektem produkcji i chyba lepiej, gdyby całkiem z nich zrezygnowano, stawiając na detektywistyczną opowieść. A tak są, bo być muszą, widać, że studio analizowało rynek horrorów i uznało, że to po prostu konieczne. Ja myślę, że nie zawsze, czasem wystarczy kameralność, cisza i mrok. ⊗ **Graba**



PS5, XSX, PC

+ klimat, oprawa
– kiepskie walki, krótka, brak elementów zaskoczenia, nie straszy

Ciekawa perspektywa w byciu na tropie mordercy, niestety zepsuta technicznie.

6

eprasa.pl efd9242e20

The Last Case of John Morley

Cena: 39,99 zł Gatunek: eksploracyjna gra przygodowa Deweloper: Indigo Studios Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

[Deszcz stukał o szyby biura, gdy zadzwonił telefon. Nie odebrałem od razu, zapatrzyłem się w brudne okno. Krakowskie niebo miało kolor chorej wątroby. Wiedziałem kto to, nikt inny nie odzywa się we wtorek o drugiej nad ranem. Nie miałem sił na tę rozmowę. Po ostatnim śledztwie dotyczącym arabskiego wojownika, Mehrana, czułem się pusty. Ale aparat nie cichł. Uniosłem słuchawkę, ważyła tyle, co lokalny klecha po kolędzie. „Jest sprawa, do tego szemrana. Od razu pomyślałem o tobie", wycharczał gibki Roger, lokalny macher. Westchnąłem i wcisnąłem wysłużonego parkera do kabury].



Na przecięciu gatunków

The Last Case of John Morley już samym tytułem wykłada karty na stół. To krótka, około trzygodzinna detektywistyczna przygoda w klimacie noir. Wcielamy się w śledczego po przejściach, który przyjmuje ostatnią w swojej karierze – o czym rzecz jasna jeszcze nie wie – sprawę. Musi pochylić się nad zbrodnią sprzed dekad i rozwiązać węzeł gordyjski rodzinnych tajemnic. Opowieść, tak jej tematyka, jak i sposób prezentacji, są najjaśniejszymi punktami doświadczenia. Z marszu wciągamy się w intrygę, szukamy wskazówek, snujemy domysły. Z racji obranej konwencji przez cały czas towarzyszy nam charakterystyczna narracja z offu. John to gadatliwy typ o bogatym wnętrzu, więc chętnie komentuje bieżące wydarzenia. Nie boi się przy tym chandleryzmów i przesadnej egzaltacji, co miejscami zmienia ten czarny kryminał z horrorową nutą w parodię gatunku. Na szczęście raczej uroczą niż budzącą zażenowanie. Scenariusz Nagrody Pulitzera twórcom nie zapewni, ale trzyma w napięciu i oferuje kilka naprawdę dobrych twistów fabularnych. A sam finał

SCENARIUSZ PULITZERA TWÓRCOM NIE ZAPEWNI, ALE TRZYMA W NAPIĘCIU

to już postawiony pewnym ruchem wykrzyknik na ostatniej stronie tego cyfrowego kryminału.

Trochę szkoda, że za pomysłem na podaną ze smakiem historię nie idzie rozgrywka. Twórcy na samym początku nęcą nas kilkoma obietnicami, o których niestety dość szybko zapominają. Gra próbuje stworzyć iluzję, że jest w niej nieco gameplayowej głębi. Na samym początku przeprowadzamy dwie rozmowy, podczas których możemy wybrać ich temat. Szybko okazuje się, że więcej konwersacji już nie uświadczymy. John Morley może także zwizualizować swoje wnioski w postaci krótkich scenek i zagadka z pierwszej większej lokacji pozwala uwierzyć, że detektyw będzie to robił w podobny sposób, co bohater Zaginięcia Ethana Cartera. Szybko orientujemy się jednak, iż mamy tu do czynienia z prostą ekspozycją, niczym więcej. W trakcie gry zbieramy również poszlaki, ale nic z nimi nie możemy zrobić – nie łączymy faktów, nie podejmujemy żadnej decyzji. To po prostu pierwszoosobowa przygodówka eksploracyjna mieszająca mechaniki znane z symulatorów chodzenia (czyli właściwie brak mechanik) z kilkoma ciekawymi, acz nieprzesadnie skomplikowanymi zagadkami. Niemniej samo spacerowanie po skąpanych w mroku, opuszczonych domostwach czy szpitalach w jakimś stopniu angażuje.

Problematyczne wykonanie

The Last Case of John Morley jest przyjemne dla oka. To mała gra stworzona przez niewielkie studio, ale często tego nie widać. Cyfrowe wnętrza są pełne detali, architektura poziomów budzi uśmiech uznania, a tak ważna dla czarnego kryminału gra światłem i cieniem udowadnia, że ktoś wiedział, jakiej technologii, w jaki sposób i przede wszystkim po co użyć. Ścieżka dźwiękowa nie zawodzi, niepokojące pianino łączy z melancholią saksofonu.

Problem jest natomiast z językiem polskim, bo tytuł owszem, ma kinowe tłumaczenie, ale tylko w teorii. Za rękę nie złapałem, ale znów podejrzewam AI, bo powtórzeń, pomieszania rodzajów i bezsensownych sformułowań jest tu co niemiara (w menu potwierdzamy swój wybór nie nudnym, bezpłciowym „tak", ale ekstrawaganckim i odświeżającym... „widły". Serio). No cóż, przynajmniej tekst w samej grze jest zrozumiały i miejscami próbuje – choć z reguły nieporadnie – oddać literackość całości. Boli, bo tytuł napisano naprawdę dobrze i widać, że scenarzyści czuli obraną konwencję.

[– To dobra gra, Roger. Nie powinna była zaginąć w gąszczu głośniejszych premier. Jasne, miała swoje problemy, trochę zaciągała lewą nogą i sepleniła, ale zasługiwała na miłość. Miała piękne wnętrze, naprawdę.

– Nie myśl o tym, Jimmy, to tylko kolejna sprawa. I rozwiązałeś ją, draniu. Swoją drogą, co powiesz na...

– Nie, szefie. Jestem zmęczony. Za dużo już tego widziałem.

– Taki fach, Jimmy. Taki fach – zacharczał gibki Roger, poprawił poły płaszcza, zlał się z krakowską mgłą]. ⊗ **Adamus**



PS5, XSX, PC

+ opowieść, obrana stylistyka, oprawa
– więcej obiecuje, niż oferuje w kwestii mechanik, lokalizacja

To najpierw opowieść (i to całkiem dobra), dopiero potem gra wideo. Bardziej telewizyjny kryminał o detektywie niż symulator detektywa.

6

eprasa.pl efd9242e20

Disney's Hercules Action Game



Zanim Disney stał się korporacją, która kontroluje znaczną część popkultury, miał także ambicję podbicia rynku elektronicznej rozrywki. Lata 80. były jednak dla korpo Myszki Miki okresem eksperymentów. Firma szukała swojego miejsca w branży, próbując połączyć animację najwyższej próby z interaktywnym udziałem odbiorcy, głównie poprzez udzielanie licencji na swoje produkty. W tym okresie we współpracy z Nintendo ukazało się m.in. Mickey Mousecapade (1987), ale swoista złota era gier ze znanymi z kreskówek bohaterami przypadła na lata 90. W 1994 r. powstało studio Disney Interactive odpowiedzialne za tworzenie i dystrybucję gier. Wtedy powstały 16-bitowe hity takie jak Aladdin (1993/1994) – jedna z najlepiej ocenianych wtedy gier Disneya – czy Lion King, kultowa platformówka niewybaczająca błędów.

Po okresie sukcesów i dobrego przyjęcia przez graczy interaktywnej formy przeżywania historii animowanych firma stanęła przed niełatwym zadaniem przeniesienia swojej tradycyjnej poetyki animacji w świat trójwymiaru. Wciąż ciepła po premierze konsola PlayStation była tu jednocześnie wyzwaniem, obietnicą sukcesu i kłopotem. Najnowszy sprzęt na rynku potrafił bowiem czarować polygonami, pomieścić niebotyczne ówcześnie rozmiary danych na płycie CD, ale z naturalną płynnością kreski radził sobie różnie. Z kolei studio, przyzwyczajone do animowania bohaterów klatka po klatce, musiało się odnaleźć w przestrzeni, która nagle zaczęła obrazować wektorami, nie ołówkiem.

Animowana gra

Wydany w 1997 r. Hercules miał być zatem owocem kompromisu, ale też niezwykłej odwagi i determinacji twórców pod kątem zachowania spójności z oryginałem. Ta gra to w sumie interaktywna adaptacja kinowego pierwowzoru. Poszczególne plansze stanowią bardzo wierne odwzorowanie historii, której fragmenty także pojawiają się w grze, i nie ma co ukrywać, wyglądało to i nadal prezentuje się po prostu świetnie. Szczególnie gdy możemy grać na niedużym CRT-ku. Warstwa wizualna jest więc zdecydowanie najmocniejszym aspektem gry. Twórcy nie próbowali na siłę upychać całości w trójwymiar, jak miało to miejsce chociażby w przypadku Toy Story 2 (1999). Zamiast tego zachowali serce animacji w formie wspaniale rysowanych, ręcznie wykonanych sprite'ów, które wyglądały jak żywcem wyjęte z filmu. Główny bohater, jak i napotkani NPC-e poruszają się więc z disneyowską lekkością, której nie dało się podrobić przy prostej geometrii polygonów. Tła często były prerenderowane, czasem lekko rozmazane, teatralnie oświetlone, ale zawsze pełne charakteru i koloru.

W grze nie brakuje miejsc, które umożliwiają nam eksplorację terenu wertykalnie, jak i horyzontalnie, a zmiana perspektyw z 2D na 3D zwyczajnie robi robotę i wzmaga doznania z rozgrywki. A skoro już o niej mowa, to sformułowanie „gra hybrydowa" wydaje się tu najbardziej adekwatne. Hercules to... no właśnie – platformówka? Mimo że gra jest w ten sposób klasyfikowana, zdumiewająco niewiele tu typowych dla gatunku platform. Sam bohater, gdy napotyka trudności, rozwiązuje je głównie przy użyciu brutalnej siły, a nie inteligencji godnej łupieżcy umysłu. Mamy tu co prawda wspinanie się na półki skalne, ale wszystkie pozostałe elementy rozgrywki są sprowadzone do jednego poziomu poruszania się bohatera. Przygoda młodego herosa nie jest też zbyt długa. Ukończenie jej może nam zająć nieco ponad godzinę, ale twórcy, najwyraźniej doskonale zdając sobie z tego sprawę, postanowili zrekompensować długość rozgrywki jej różnorodnością w postaci eksploracji plansz w poszukiwaniu różnorodnych znajdziek, a także dodając poziomy trudności, od których zależy, ile

eprasa.pl efd9242e20

lokacji odwiedzimy. Na niskim poziomie wyzwania do naszej dyspozycji jest bowiem 8 z 10, a tryb „normalny" oferuje już pełną gamę.

Trzeci z kolei jest po prostu jeszcze trudniejszy od pozostałych. Skoro już o tym mowa, to warto zaznaczyć, że docelowo Hercules miał być platformówką z dość wyśrubowanym poziomem trudności. Disney uznał jednak, że gra musi być przede wszystkim skierowana do najmłodszego odbiorcy. Dlatego też niektóre sekcje zostały skrócone, zmniejszono obrażenia zadawane przez bossów, a nawet zrezygnowano z kilku poziomów, w tym m.in. Olimpu i pełnego labiryntu Minotaura. Z jednej strony trudno dziwić się studiu, które ma zarabiać, tym bardziej że zarówno animacja, jak i gra tworzone były równocześnie, co wiązało się również z pewnymi problemami. Jednym z nich był np. brak ukończonych materiałów z animacji, co spowodowało, że pracując nad grą, deweloperzy bazowali na niekompletnych concept artach, a nawet opisach scen. Dlatego też część lokacji różni się od finałowej wersji kinowej. Dostosowanie gry do najmłodszych wyszło jednak na dobre PlayStation, które od momentu premiery opierało się na idei, że gracze dorastają i chcą czegoś więcej niż baśniowych doświadczeń serwowanych do tej pory głównie przez Nintendo. Konsolę od Sony kojarzono z Tekkenem, Wipeoutem, Resident Evil.





Wspomniałem, że Hercules to jedna z pierwszych produkcji dla dzieci. Tymczasem studio Eurocom w tym samym roku było producentem Mortal Kombat 4, gdzie wykorzystano kod Herculesa chociażby w sekwencjach menu.

Hercules stanowił jedną z pierwszych dużych gier skierowanych do najmłodszych, a obok interaktywnych przygód młodego boga, podsycanych dodatkowo premierą kinową, trudno było przejść obojętnie.

Herkules vs hitbox

Ambitny mariaż świata wektorów i animacji nie obył się jednak bez problemów. Najbardziej odczuwalny jest system kolizji – stary ból gier, w których animacja wygląda o klasę lepiej niż geometria, która ją napędza. Herkules potrafi majestatycznie zamachnąć się mieczem, ale hitbox często żyje własnym życiem. Dobitnie odczuwa się to w scenach 3D – zwłaszcza w słynnej ucieczce przed spadającymi kolumnami, gdzie możemy zahaczyć o niewidoczne krawędzie. Jest to momentami denerwujący zgrzyt, ale też przykład typowego dla epoki rozdźwięku między tym, jak gra wyglądała, a jak funkcjonowała. Paradoksalnie ma to też swój urok. Innym elementem, na który można było ówcześnie ponarzekać, a który dziś uchodzić może za dość oryginalne rozwiązanie,



jest system zapisu. Aby zrobić save, należy odnaleźć cztery ukryte wazy, skrzętnie poukrywane na każdym z poziomów. Wtedy gra automatycznie zapisuje nam dany poziom i pozwoli rozpocząć zabawę w dowolnym momencie właśnie od niego. Wazy, czy jak kto woli wazony, pełnią też rolę drugorzędną. Zawierają bowiem symbole funkcjonujące jako rodzaj hasła dla graczy na PlayStation, aby mogli powrócić do gry bez użycia karty pamięci.

Mimo pewnych niedoskonałości z fizyką kolizji Hercules jest dziś urokliwym świadectwem epoki, w której Disney uczył się przenosić swoje animacje do świata gier wideo. To tytuł, który nie próbuje oszukać trójwymiarowym przepychem, lecz stawia na lekkość animacji, które przez lata pozostają niezapomniane. Dla współczesnego gracza może być krótkim, ale ciekawym doświadczeniem, ale dla retrofanów i ludzi ówcześnie go ogrywających to przede wszystkim podróż w czasy, gdy 32 bity pozwalały nam na przeżycie przyciągających ludzi do kin historii na własny sposób. ⊗ Kochanice

RETRO WERDYKT PSX EXTREME

EUROCOM	PLATFORMOWA
GRAFIKA:	★★★★★★★★★☆
DŹWIĘK:	★★★★★★★★★☆
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★★★★★★

PLUSY	MINUSY
▲ PŁYNNOŚĆ ANIMACJI, STYL ANIMACJI, ATRAKCYJNA GRAFIKA 2,5D	▼ MOGŁA BYĆ DŁUŻSZA

9



PSX

✚ nadal przyjemna dla oka
➖ niski poziom trudności, hitboksy, brak różnorodności

Krótka, ale urokliwa. Do dziś broni się animacją i filmowym klimatem.

7-

epirasa.pl ed9242e20

You Are Dead
PIKSELOWA WIEKUISTOŚĆ

W grach giniemy na tysiąc sposobów, w zależności od gatunku. Padamy od dźgnięć, postrzałów, wybuchów, przez upadek w przepaść, zjedzenie przez monstrum, aż po egzystencjalny koniec rodem z Dark Souls, który tak naprawdę nie jest końcem. Można by wyliczać w nieskończoność.

TEKST: KOCHANIEC

Faktem jednak jest, że śmierć w świecie gier jest wszechobecna – powtarzalna i oswojona. Mimo tej banalności wciąż potrafi fascynować (chyba), bo czy można umrzeć naprawdę w świecie, który nie istnieje? Co właściwie oznacza koniec, jeśli wystarczy jeden save, by go unieważnić? Gry od dziesięcioleci bawią się tym paradoksem, zamieniając śmierć w element mechaniki, metaforę, komentarz, a czasem w akt głęboko ludzki. To właśnie śmierć – ta będąca elementem struktury gry i narracji – pozwala nam najpełniej doświadczyć życia w grach. A może nawet, przez chwilę, życia realnego.

Technicznie rzecz ujmując

Śmierć jest jednym z największych tabu ludzkości. Jeszcze w społecznościach przedpiśmiennych wywoływała zrozumiały strach i niepokój, które z czasem przerodziły się wręcz w fascynację – fascynację, której płomień podsycała przede wszystkim ludzka ciekawość związana z potrzebą dowiedzenia się: co dalej? Już sam ten fakt jest niezwykle intrygujący, ponieważ pokazuje, że człowiek – choć otoczony dowodami potwierdzającymi przekonanie, że wszystko na świecie, łącznie z nim, ma swój początek i koniec – wciąż buntuje się przeciwko tej oczywistości. Fenomen śmierci wynika poniekąd z bardzo specyficznej cechy naszego gatunku. Z jednej strony jesteśmy w stanie uświadomić sobie własną egzystencję, ale z drugiej – nie potrafimy się pogodzić z jej uwarunkowaniami, w tym ze świadomością nieuchronnego końca. Dlatego, jak świat stary, tworzymy różnorodne egzystencjalne protezy, które mają nam pomóc w pogodzeniu się z realiami. Do najstarszych z nich należą literatura, mit, religia czy sztuka. W przestrzeni tej ostatniej, gdzie rzeczywistość spotyka się z fikcją, a pragnienia, lęki i fascynacje nabierają konkretnych kształtów, sytuują się także gry wideo, z których wiele nie zyskałoby takiego miejsca w panteonie wyobraźni fanów, gdyby nie śmierć właśnie.



Kiedyś surowy znak porażki, dziś uniwersalny mem. Od ikony egzystencjalnej gry po cyfrowy symbol codziennej frustracji.

Nie odkryję Ameryki stwierdzeniem, że w przestrzeni wirtualnej śmierć ma zgoła inny status niż w rzeczywistości. W przedstawionym świecie gry jako element mechaniki odpowiada ona za chwilowe wykluczenie nas z rozgrywki. Skoro jednak traktujemy ją jako część całościowej struktury, to – jak każdy inny komponent – podlegała ona zmianom i przekształceniom. Dzięki niej wiele gier zachowuje fikcyjną spójność, bo czujemy zagrożenie niepowodzenia, niepokój, a czasem nawet strach przed zagładą, która czai się na naszych protagonistów. Śmierć jest też świetnym motywatorem, ponieważ zachęca do podejmowania kolejnych prób z większym bagażem doświadczenia, który ma nas ustrzec przed przejściem w wiekuistość. Jest też rodzajem ostatecznej kary za brak umiejętności, nieprzemyślane decyzje, czasem zwykły brak refleksu. Bez budzenia swoistego instynktu przetrwania i świadomości zbliżającego się kresu wiele gier straciłoby sens – zarówno w wymiarze mechanicznym, jak i emocjonalnym. Sama idea śmierci zakłada przecież próby jej uniknięcia. Z kolei gdy następuje, jej mechanizm działa tak, że zachęca nas do podjęcia kolejnej próby – nie odwrotnie.

Jak mówić o śmierci?

Poza samym aktem zgonu, równorzędnym z przegraną, śmierć w grach sprowadza się do treści komunikatu kierowanego w naszą stronę – do języka, który komentuje porażkę. A jak wiadomo, granice mojego świata wyznaczają granice mojego języka. A ten w przypadku śmierci w gamingu, jak wiele innych elementów, przeszedł ewolucję i stał się metaforyczny.

Standardem od bardzo wczesnych lat istnienia gier wideo był ekran z informacją „Game Over", którego korzenie sięgają produkcji arkadowych. „Game Over" pełniło tam funkcję czysto proceduralną – informowało o zakończeniu rozgrywki oraz stanowiło element cyklu pod hasłem „Insert coin to continue". Sytuacja się zmienia, gdy gry zaczynają opowiadać historie. W Metal Gear Solid np. komunikat „Game Over" zostaje połączony z kultowym: „Snake... Snake... Snaaaakeee!". Świat przedstawiony reaguje emocjonalnie

eprasa.pl efd9242e20



„Wasted" i „Busted" w Grand Theft Auto przekształcają „Game Over" w parodię samego końca. Śmierć czy kara tracą tu znaczenie – są tylko krótką przerwą w niekończącym się spektaklu. Gra żartuje z konsekwencji, pokazując, że nawet porażka może być częścią zabawy.









„You are dead" w Resident Evil można też odczytywać jako symboliczne zerwanie między światem narracji a światem gracza. To moment, w którym gra przestaje udawać fikcję – mówi wprost, komunikatem z systemu, a nie z opowieści.

eprasa.pl efd9242e20

na śmierć bohatera, ale to gracz – ironicznie – słyszy echo własnej porażki. To jest moment, w którym system gry zwraca się bezpośrednio do nas: „to tylko gra", ale jednocześnie zmusza, abyśmy poczuli wagę śmierci w tym fikcyjnym świecie. Zabieg ten został dodatkowo wzmocniony w trzeciej części trylogii komunikatem „Snake is dead". Z jednej strony można traktować to jako czysto stylistyczny zabieg, ale pod kątem myślenia o grze staje się on metaforą samego medium. Śmierć Snake'a to nie koniec, lecz pauza – moment, w którym świat przedstawiony się rozpada, a gracz odzyskuje władzę nad czasem. W tym sensie „Game Over" nie jest finałem, lecz obietnicą, że historia może zostać opowiedziana jeszcze raz i, co najważniejsze, tym razem inaczej, tak aby Snake nie zginął. Innymi słowy: skończyła się jakaś sekwencja gry, ale nie opowieść. Z podobnym zabiegiem spotykamy się w innej kultowej serii, gdzie komunikat o śmierci uległ dekonstrukcji w ramach zasad rządzących światem przedstawionym. W GTA nie ma „Game Over" czy informacji w stylu „Tony is dead". Mamy za to „Wasted" lub „Busted" – ironiczne, wręcz memiczne komunikaty stanowiące część tożsamości świata GTA, przerysowanej opowieści gangsterskiej, które pełnią funkcję nie tyle mechaniczną, ile komentującą reguły świata. „Wasted" i „Busted" jako komunikaty nie tylko komentują świat gry, w którym przemoc, chaos i śmierć są spektakularne w swej banalności, ale też rozszerzają znaczenie tego, czym jest „Game Over" – powtarzalnym, ironicznym mechanizmem gry, który potwierdza nieśmiertelność gracza, a nie jego koniec.

Na poziomie komunikacji pomiędzy światem przedstawionym a nami jako jego uczestnikami istotnym momentem jest zwrot znaczeniowy polegający na rezygnacji z „Game Over" na rzecz wariantu informującego o końcu rozgrywki w postaci „You Are Dead" w serii Resident Evil czy „You Died" – ikonicznego obecnie punktu projektów od FromSoftware. „Nie żyjesz" dotyka bowiem czegoś więcej niż efektownego zakończenia gry – zmienia ontologię śmierci w grze i przekłada się na kwestie immersyjne. Tutaj już nie system mówi o końcu procedury rozgrywki, ale świat gry komunikuje Tobie Twoją śmierć. Czyli nie „gra się skończyła", ale „ty nie żyjesz". Z perspektywy ontologicznej zabieg ten zaciera granicę między postacią a graczem – utożsamia ich i sugeruje, że gra komunikuje się z nami z poziomu świata przedstawionego, a nie interfejsu. „You Died" jest bezpośrednie i egzystencjalne. Ma to oczywiście głębokie osadzenie w strukturze narracyjnej takich tytułów jak Demon's Souls czy Dark Souls, gdzie śmierć nie jest już tylko konsekwencją wynikającą z popełnionego podczas rozgrywki błędu, ale częścią rytuału ściśle powiązanego z fabułą i regułami funkcjonowania świata przedstawionego. Każda śmierć w Soulsach to element nauki, rytualny powrót do początku i uświadomienie graczowi bycia częścią cyklu. Nie chodzi już o reset zabawy, lecz o doświadczenie wirtualnej śmierci jako potwierdzenia istnienia w świecie, w którym jest ona wpisana w strukturę gry. Bez śmierci nie nauczysz się grać w Soulsy – tak brzmi epitafium niemal każdego poległego w grach od FromSoftware.

Cyfrowa śmierć śmierci?

Czy śmierć, jako konsekwencja popełnionych przez nas błędów w rozgrywce, jest zjawiskiem nieodwracalnym? No nie – i wydawałoby się, że nie ma co się specjalnie mądrzyć. Jednak wyczuwalny tu tryb przypuszczający świadczy o istnieniu pewnej interpretacyjnej furtki, którą teraz podążymy.

BEZ ŚMIERCI NIE NAUCZYSZ SIĘ GRAĆ W SOULSY – TAK BRZMI EPITAFIUM

Śmierć jako zjawisko naturalne z jednej strony oraz wynik porażki w świecie cyfrowej rozrywki z drugiej różni ostateczność i nieuchronność w porównaniu z odwracalnością i tymczasowością. Trudno bowiem wyobrazić sobie sytuację, w której porażka może prowadzić do definitywnego końca rozgrywki bez możliwości podjęcia kolejnej próby. Brzmi abstrakcyjnie, ale już widzę hordy streamerów, którzy w ramach jakiegoś globalnego eventu nabijają sobie oglądalność próbami przejścia tego rodzaju eksperymentu. Ocieramy się tu, rzecz jasna, o granicę absurdu, ale w historii gamingu nie brakuje produkcji, które pozwalały sobie na różnorodne doświadczenia w przestrzeni nieodwracalności rozgrywki. W pierwszym rzędzie zasługuje tu na uwagę tzw. permadeath – dla jednych gatunek, dla innych rodzaj mechaniki związany z bezpowrotną utratą postaci lub osiągnięć w momencie śmierci bohatera. Rogue (1980), NetHack (1987), Darkest Dungeon (2016) – to tylko kilka przykładów, gdzie każda śmierć oznacza autentyczne pożegnanie.

W tych grach nie ma miejsca na bezkarność – śmierć jest realna w swoich konsekwencjach. Paradoksalnie jednak to właśnie jej ostateczność sprawia, że gracz czuje presję rozgrywki. Rogue jest pionierem tego rodzaju doświadczenia – jego surowy, tekstowy interfejs i bezlitosna struktura uczyniły z umierania centralny element rozgrywki. Wystarczy jeden nieuważny krok, by utracić wszystko: poziom, ekwipunek, postać i czas poświęcony na eksplorację. Ten brak „drugiej szansy" zrodził zupełnie nowy typ emocji w grach – strach przed błędem i fascynację ryzykiem, które wciągają bardziej niż sama wygrana. NetHack rozwija ten pomysł, oferując jednocześnie ironiczny komentarz do samego zjawiska. Jeśli wybierzemy tryb eksploracji, gra z przekąsem powiadomi nas: „Dobrze, więc nie umrzesz". To swoisty ukłon w stronę gracza i zarazem przypomnienie, że nieśmiertelność w grach to tylko iluzja. Darkest Dungeon idzie jeszcze dalej, wprowadzając permadeath jako mechanizm psychologiczny. Tu giną nie tylko ciała, ale i umysły – każda śmierć to także utrata kruchego spokoju drużyny, a trauma po upadku towarzysza rozlewa się po całej kompanii. W efekcie gracz nie boi się już tylko o wynik, ale też o morale – o to, że sama gra się rozsypie, jeśli zbyt wielu bohaterów nie przetrwa. Ale to doświadczenie zarezerwowane dla tytułów eksperymentalnych. Mainstream wydaje się rządzić innymi prawami. Tutaj śmierć jest nie tyle końcem, ile punktem kontrolnym, przystankiem w dłuższej narracji sukcesu. Każdy upadek zostaje natychmiast zneutralizowany – zapis, checkpoint, automatyczny respawn. Gracz nie ma czasu nawet poczuć żalu po stracie, bo system w sekundę wskrzesza jego awatara. Zamiast nieodwracalności mamy więc wieczną rotację życia i śmierci – swoisty „taniec kodu śmierci", który usuwa sens umierania, pozostawiając po nim jedynie formalność. I tu właśnie pojawia się to, co można by nazwać „śmiercią śmierci" w grach – moment, w którym koniec traci swoje znaczenie.

Jak zauważa Marzena Falkowska, autorka tekstu „Poza Game Over, czyli gracz nie umiera nigdy", opublikowanego na łamach Polygamii, wirtualna śmierć przestała być ostatecznością, a stała się częścią pętli, naturalnym elementem rytmu gry. Gracz – w przeciwieństwie do swojej postaci – zawsze powraca. Cytując: „gracz nie umiera nigdy", bo zawsze ma możliwość kolejnej próby, odrodzenia, kontynuacji. W tym sensie każda śmierć w grze jest raczej pauzą niż końcem – oddechem między kolejnymi aktami istnienia. Ta obserwacja idealnie wpisuje się w paradoks współczesnego gamingu: im więcej umieramy, tym bardziej stajemy się nieśmiertelni, a przynajmniej bogatsi o pewną wiedzę, dzięki której – o ile umiejętnie ją wykorzystamy – nie zginiemy (przynajmniej w tym konkretnym momencie).

Przeważnie jednak nasze growe porażki nie prowadzą do końca, lecz do stanu, w któ-

eprasa.pl efd9242e20



Gun Fight z 1975 r. – prawdopodobnie jedna z pierwszych gier, która wyświetlała komunikat „Game Over".

rym sama śmierć traci swój ciężar. To zjawisko jest na tyle głęboko wpisane w logikę współczesnych gier, że trudno dziś znaleźć tytuł, który traktowałby śmierć jako prawdziwe „Game Over", poza wspomnianymi eksperymentami. Z perspektywy autorki Polygamii ten stan rzeczy świadczy o tym, że śmierć w grach stała się już czysto estetycznym komunikatem – momentem, który ma nas wstrząsnąć, ale nie zatrzymać. Świat gier stworzył więc własny model nieśmiertelności, w którym śmierć jest zaledwie interfejsem między kolejnymi podejściami, a nie końcem doświadczenia. Można by więc powiedzieć, że cyfrowa „śmierć śmierci" to symbol nowego rodzaju egzystencji – nieustannie powracającej, odpornej na kres, odtwarzanej w pętli. Wirtualna śmierć nie ma w sobie grozy, jaką niesie śmierć realna; przeciwnie – bywa nawet wyzwalająca. To właśnie dlatego gry pozwalają nam na coś, o czym w rzeczywistości trudno nawet marzyć: powrót do stanu sprzed wydarzeń, które zakończyły nasz żywot.

Ars moriendi

czyli sztuka umierania – jeden z głównych motywów literatury i sztuki średniowiecznej – równie dobrze charakteryzuje pewien osobliwy segment gier, koncentrujących się właśnie na tematyce śmierci. Produkcje określane mianem „ambitnych" czy „artystycznych" często na przekór przyzwyczajeniom graczy wykraczają poza utarte konwencje, próbując nadać śmierci nowe znaczenie – emocjonalne, narracyjne, symboliczne. Te ambitniejsze pod względem przekazu produkcje łączą przeważnie: krótki czas rozgrywki, podejmowana tematyka kresu życia i koncentracja na oddziaływaniu na emocje odbiorcy, aby sugestywnie zachęcić go do refleksji. W tym podgatunku chciałbym zwrócić uwagę na kilka produkcji.

Pierwszą z nich jest The Graveyard (2008), której wyjątkowość polega na tym, że rozgrywka toczy się na cmentarzu, a konkretnie na jednej alejce oraz fragmencie placu okalającego cmentarną kaplicę. Co ciekawe, gra dostępna jest w wersji demonstracyjnej i pełnej, a ich zawartość dotyczy dwóch autonomicznych przebiegów rozgrywki. Sterujemy starszą kobietą, która z trudem przemierza cmentarz, a sekwencja tego swoistego „spaceru" poprowadzona jest tak, aby koncentrować uwagę na niezgrabnych ruchach bohaterki. Centralnym punktem jest z kolei utwór muzyczny, którego tekst stanowi tok myśli staruszki, przywołującej wspomnienia. No i starsza pani na tym cmentarzu umiera. Wraz ze zgonem tracimy możliwość jakiejkolwiek interakcji; możemy ewentualnie trwać lub wyłączyć grę. Niestety żadnego wyniku tu nie poprawimy. Pozostaje tylko słuchanie utworu, który wobec okoliczności diametralnie zmienia swój wyraz.

Wspomnieć należałoby jeszcze o That Dragon, Cancer (2016) – intymnej interaktywnej opowieści o umierającym dziecku. Ten tytuł również stawia gracza w sytuacji, w której nie można „wygrać". W Spiritfarerze (2020) z kolei śmierć zostaje oswojona i udomowiona. Prowadzimy łódź dla dusz przechodzących na „drugą stronę", towarzyszymy im w ostatnich chwilach, karmimy, przytulamy. To gra o żegnaniu – o miękkiej, ciepłej stronie umierania, której próżno szukać w kulturze masowej. Nie sposób w tym kontekście pominąć również Passage (2007) autorstwa Jasona Rohrera – jednej z pierwszych gier, które w pełni świadomie potraktowały śmierć nie jako mechanikę, lecz jako metaforę przemijania. Cała rozgrywka trwa zaledwie pięć minut i toczy się w wąskim, poziomo przesuwającym się kadrze, który symbolicznie przedstawia wędrówkę przez życie. W miarę jak postać gracza posuwa się w prawo, przestrzeń wokół niej zaczyna się zawężać, a obraz – dosłownie – traci ostrość i barwy. Passage nie mówi o śmierci wprost. Ona po prostu nadchodzi, nieuchronnie, niezależnie od działań gracza. Możemy podczas tej krótkiej podróży spotkać partnerkę i iść przez życie razem – wtedy przemijanie nabiera innego rytmu i sensu – lub pozostać samotnie, skupiając się na eksploracji i zdobywaniu punktów. Jednak bez względu na obrany kierunek koniec zawsze jest ten sam. Rohrer pozbawia gracza złudzeń: nie istnieje tu żadna „wygrana" ani możliwość uniknięcia finału. W momencie śmierci ekran ciemnieje, a po chwili pojawia się statyczny obraz grobu.

Całość jest niemal ascetyczna, ale właśnie w tej prostocie tkwi jej siła. Passage działa jak interaktywne epitafium – pięć minut, które starczają, by zrozumieć, że życie, tak jak gra, to proces o ściśle wyznaczonych granicach. Gracz nie tyle obserwuje śmierć, ile doświadcza jej nieuchronności. To esencja cyfrowego ars moriendi. Wszystkie te gry – każda na swój sposób – uczą współczesnej sztuki odchodzenia. Pokazują, że śmierć w grach nie musi być końcem rozgrywki, ale może być przestrzenią refleksji, empatii i połączenia z innymi.

Memento mori

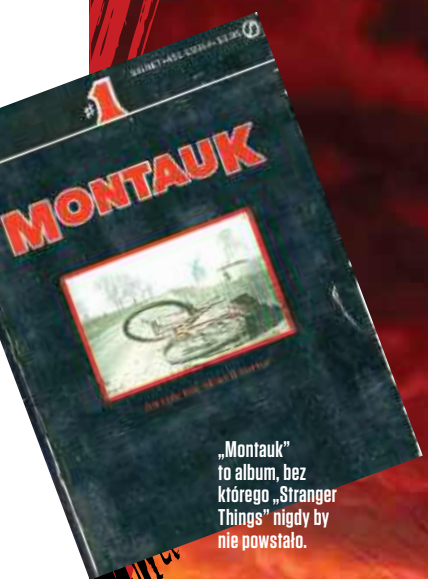
Śmierć w grach wideo to zjawisko paradoksalne. Z jednej strony – mechaniczny reset, narzędzie dyscyplinujące. Z drugiej – najbardziej ludzki z możliwych tematów. Przez dekady przeszła drogę od „Game Over" po „You Died", od automatu z monetą po intymne opowieści o odchodzeniu. Wraz z ewolucją gier ewoluowało też nasze rozumienie śmierci – z błędu w kodzie w stronę znaczenia. Może więc gry nie uczą nas, jak unikać śmierci, ale jak się z nią oswoić. Jak zrozumieć jej miejsce w cyklu istnienia – zarówno tego wirtualnego, jak i prawdziwego. Bo w końcu czy nie o to chodzi w każdej dobrej grze i w każdym dobrym życiu – żeby grać tak, jakby każda śmierć miała sens? ⊗



Obrazek, który słychać...

prasa.pl efd8242e20

„STRANGER THINGS” WIĘCEJ NIŻ NOSTALGIA



„Montauk” to album, bez którego „Stranger Things” nigdy by nie powstało.

Popkulturowy fenomen, hit Netfliksa, festiwal nawiązań i easter eggów, horror „dla wszystkich” – każde z tych określeń pasuje do „Stranger Things”. W czym naprawdę tkwi wyjątkowość tego złożonego z dobrze znanych nam elementów serialu? Odpowiedzi wcale nie trzeba szukać po „drugiej stronie”...

TEKST: OSTASZ

Interes życia

„Wszyscy uwielbiamy dobre teorie spiskowe” – to jedno z pierwszych zdań liczącej nieco ponad 20 stron, nigdy niewydanej szerzej publikacji zatytułowanej „Montauk”. Rzeczone dzieło jest dla serialu „Stranger Things” swoistą biblią, można wręcz rzec Księgą Rodzaju, tyle że napisaną nie przez proroków, tylko równie natchnionych braci Dufferów. Bliźniacy Matt i Ross, chcąc zainteresować swoim nowym pomysłem stacje telewizyjne i – będące jeszcze nowością – platformy streamingowe, przygotowali wspomniany album oraz zmontowali krótki, klimatyczny zwiastun.

Co ciekawe, klip nie zawierał żadnego nowego materiału. Jego twórcy perfekcyjnie zlepili ze sobą 25 scen z ich ulubionych filmów grozy. Zarówno z umieszczonych w książce kadrów, jak i ruchomych obrazów składających się na trailer „Montauk” hektolitrami wylewały się lata 80. Tajne rządowe eksperymenty, idylliczne amerykańskie miasteczko skrywające mroczny sekret, dzieciaki wplątane w kłopoty, o których nie mogą powiedzieć swoim rodzicom, i oczywiście nadprzyrodzone zjawiska. W skrócie wszystko to, czym Dufferów i nas karmili amerykańscy filmowcy w dekadzie nierozłącznie kojarzonej ze skrótami MTV, NES i VHS.

Rodzeństwo nie miało wielkiej siły przebicia. Z jednym filmem na koncie („W ukryciu”, 2015), który w dodatku nie doczekał się szerokiej dystrybucji kinowej, próby sprzedaży „Montauk” były iście syzyfową pracą. Dufferowie odbyli spotkania z aż 15 nadawcami. Od wszystkich usłyszeli, że poważny i do tego straszny serial, którego bohaterami są dzieci, nie ma prawa wypalić. Radzono im, żeby albo faktycznie zrobili z „Montauk” produkcję dla najmłodszych, albo skupili się na postaci policjanta Jima Hoppera i wątku prowadzonego przez niego śledztwa dotyczącego niedających się racjonalnie wytłumaczyć zdarzeń.

Przełom nastąpił, kiedy scenariusz pilotażowego odcinka i album z wizualiami trafił w ręce Shawna Levy’ego. Dziś tego reżysera kojarzymy z takimi hitami jak „Deadpool i Wolverine” i „Free Guy”. Wtedy jego największym hitem była seria filmów „Noc w muzeum”. Spec od komedii nie miał doświadczeń z horrorem, ale od razu wiedział, że ma do czynienia z czymś wyjątkowym. Levy kupił prawa do scenariusza, aczkolwiek – co kluczowe – bliźniacy Dufferowie zachowali pełną kontrolę twórczą. Pozostało jeszcze znaleźć kogoś, kto wyłoży pieniądze na produkcję „Montauk” i zajmie się dystrybucją.

Do wszystkich opisanych wydarzeń doszło w 2015 r., czyli w czasach, kiedy powoli przestawaliśmy mówić na PlayStation 4 „next-gen”, a Netflix jawił się nam jako platforma, na której nie mają prawa pojawić się wątpliwej jakości treści. Włodarze tego serwisu poszukiwali wtedy kolejnego potencjalnego hitu, który utrzymałby zainteresowanie platformą. „House of Cards” i „Orange Is the New Black” zdobyły popularność i rozgłos, ale apetyt udziałowców, jak i samych widzów rósł w miarę jedzenia. Kiedy Shawn Levy pokazał ludziom z Netfliksa skrypt do „Montauk”, to z miejsca zamówili oni cały sezon. Do dzisiaj nie wiadomo, na jaką kwotę opiewał rachunek za tę transakcję. Z kolei żadną tajemnicą nie jest to, dlaczego „Montauk” przeobraziło się w „Stranger Things”.



Millie Bobbie Brown jako Nastka i reszta „gangu”. Serial nie odniósłby takiego sukcesu, gdyby nie jego główni bohaterowie.

Z Montauk do Hawkins

„Montauk” nie było wymyślonym tytułem. To faktyczna nazwa miejscowości w stanie Nowy Jork, która słynie z rybołówstwa, turystyki i... rzekomych eksperymentów parapsychicznych przeprowadzanych na ludziach w tutejszej bazie lotniczej. Te ostatnie doczekały się nawet serii książek (w żaden sposób niezwiązanych ze „Stranger Things”), ale przede wszystkim stały się paliwem dla bogatej wyobraźni braci Dufferów.

Przyklepanie intratnej umowy z Netfliksem było oczywiście spełnieniem marzeń, ale wiązało się także z bardzo ścisłym harmonogramem. Platforma streamingowa chciała mieć w swojej ofercie hit na lato 2016 r. Żeby mogło się to wydarzyć, zdjęcia musiały rozpocząć się już jesienią roku 2015. Ze względu na bardzo mroźną zimę i niesprzyjające warunki pogodowe panujące na Long Island zdecydowano się na przeniesienie nie tylko produkcji, ale i całego miejsca akcji w cieplejsze rejony w okolicach Atlanty w stanie Georgia. Dufferowie, do których według podpisanych dokumentów należało ostatnie słowo, nie protestowali. Uznali, że zmiana ta wyjdzie serialowi na dobre. Plenery, w których przyszło im kręcić pierwszy odcinek swojego wymarzonego projektu, bardzo przypominały im miejsca, w których spędzili swoje dzieciństwo.

Problemem pozostawała tylko nazwa. Fikcyjne Hawkins nie brzmiało tak tajemniczo i złowieszczo jak Montauk. Porzucono więc trop geograficzny i zwrócono się w kierunku literatury. „Stranger Things” to pochodna... książki „Sklepik z marzeniami” autorstwa Stephena Kinga, której tytuł w oryginale brzmi „Needful Things”. Nazwa nie jest jedyną rzeczą, którą serial zawdzięcza królowi horroru. Słynna czołówka, a dokładniej wykorzystany w niej ikoniczny font, to rzecz jasna ukłon w stronę dawnych okładek powieści mistrza, takich jak „Podpalaczka”. „Spielberg miał na nas oczywiście ogromny wpływ. Tak samo Stephen King” – nawet nie próbował ukrywać Ross Duffer w rozmowie z The Hollywood Reporter.

Z Montauk do Hawkins przeprowadzili się także wszyscy wymyśleni przez rodzeń-

eprasa.pl efd9242e20

stwo filmowców bohaterowie: jeżdżące na rowerach dzieciaki, próbujące poradzić sobie z burzą hormonów nastolatki, zagadkowa Jedenastka oraz rodzice protagonistów, którzy jako ostatni dowiadują się o tym, w jakim niebezpieczeństwie znalazły się ich pociechy. W ślad za nimi podążyło także zło, które w Hawkins przybrało wymiar mrocznego, lustrzanego odbicia sennego miasteczka.

„Każda z tych grup znajduje się tak naprawdę w innym filmie. Dzieciaki są w produkcji spod znaku przygody takiej jak «Goonies» lub «Stań przy mnie», nastolatki w «Halloween» Johna Carpentera lub «Koszmarze z ulicy Wiązów» Wesa Cravena, a dorośli – podobnie jak w «Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia» – zaczynają zdawać sobie sprawę z tego, co naprawdę dzieje się wokół nich i ich najbliższych" – tłumaczyli bliźniacy w wywiadzie udzielonym serwisowi Irish Examiner.

Sam dodałbym do tego jawne skojarzenia z późniejszym, ale pasującym do tej układanki serialem „Z Archiwum X". Przedzierające się przez jesienną mgłę snopy światła rzucane przez trzymane przez najstarszych bohaterów ciężkie szperacze nie pozwalają mi myśleć, że jest inaczej.

Nawiązanie nawiązaniem nawiązanie poganiania

Przywołana przed chwilą wyliczanka to zaledwie czubek góry lodowej easter eggów, „twórczych zapożyczeń" i luźniejszych nawiązań do amerykańskiej kultury popularnej, z których w dużej mierze składa się serial „Stranger Things". Ostateczne miejsce akcji, czyli Hawkins w stanie Indiana, to miasteczko podwójnie fikcyjne. Po pierwsze, na próżno szukać go na mapie. Po drugie, jest ono odzwierciedleniem USA z lat 80., ale tych znanych twórcom i nam z filmów Stevena Spielberga. Dowodów nie trzeba szukać daleko. Jedna z pierwszych scen „Stranger Things", ta, w której poznajemy młodziutkich Mike'a, Willa, Dustina i Lucasa podczas sesji Dungeons & Dragons, to właściwie remake identycznej sekwencji z „E.T." Podobieństw do megahitu z 1982 r. jest zresztą znacznie więcej. By nie być gołosłownym, wspomnę tu chociażby perukę i sukienkę, które – podobnie jak sympatyczny kosmita – przywdziewa na siebie Nastka, czy pościg rowerowo-samochodowy, zakończony w sposób przeczący siłom grawitacji.

Wciąż mało Spielberga? Spokojnie, widz wytrzyma. Wspomniany wcześniej Jim Hopper to przecież wariacja na temat szefa policji Martina Brody'ego ze „Szczęk". Grana przez Winonę Ryder Joyce po stracie syna zachowuje się w oczach społeczeństwa równie niedorzecznie jak Roy Neary, główny bohater „Bliskich spotkań trzeciego stopnia". W całym serialu nie brakuje też scen nawiązujących do serii „Indiana Jones" czy produkowanych przez Spielberga klasyków takich jak „Gremliny".

Im dalej w las, tym bardziej sieć odwołań do mniej lub bardziej znanych dzieł z lat 80. – chociaż nie tylko – gęstnieje. W kolejnych sezonach bracia Dufferowie zaczęli pożyczać także od Jamesa Camerona i jego kultowych filmów „Obcy: Decydujące starcie" i „Terminator". Nie trzeba być ekspertem, żeby dostrzec wpływ Johna Carpentera, który wyczuwalny jest nie tylko w scenariuszu i ogólnej atmosferze serialu, ale przede wszystkim w ścieżce dźwiękowej. Brian De Palma, David Lynch, Sam Raimi i oczywiście George Lucas także znaleźli się w gronie cytowanych twórców. Osobna wzmianka należy się również Johnowi Hughesowi. Jego twórczości co prawda daleko było do filmów grozy, ale wpływ żelaznych klasyków kina młodzieżowego („Dziewczyna w różowej sukience", „Klub winowajców", „Szesnaście świeczek") odczuwalny jest we właściwie każdej „szkolnej" scenie, a sezon trzeci serialu jest niczym innym jak hołdem złożonym jego dorobkowi artystycznemu.

Wcale nie na siłę w „Stranger Things" należy doszukiwać się także mrugnięć okiem w stronę anime („Akira"), gier wideo (Silent Hill i The Last of Us), komiksów o superbohaterach i książek z gatunków horror i science fiction. Dufferowie garściami czerpią oczywiście z dzieł Stephena Kinga, ale do serialu przedostały się też motywy z twórczości J.R.R. Tolkiena i H.P. Lovecrafta. A jeśli do któregoś dzieła nie nawiązano w scenariuszu lub w formie wizualnego cytatu, to pojawia się ono jako plakat na ścianie... lub przywoływane jest poprzez występ popularnej w latach 80. gwiazdy. W „Stranger Things" zobaczyliśmy m.in. Matthew Modine'a („Full Metal Jacket"), Paula Reisera („Gliniarz z Beverly Hills" i „Obcy: Decydujące starcie"), Lindę Hamilton (Sarah Connor z „Terminatora") i Roberta Englunda, czyli samego Freddy'ego Kruegera.

CAŁA HISTORIA TO TAK NAPRAWDĘ JEDNA DŁUGA ROZGRYWKA W TUROWEGO RPG-A

Powrót do przyszłości

Czy w tym nawale nawiązań, easter eggów i różnej maści cytatów jest metoda? Pisząc o „Stranger Things", nie sposób uniknąć wypunktowania źródeł inspiracji dla autorów. Jednak serial ten nie doczekałby się pięciu sezonów, świetnych ocen od krytyków i wiernych fanów w różnym wieku, gdyby bazował wyłącznie na nostalgii za czasami, za którymi wzdycha tylko jedno pokolenie. Prawdziwa siła opus magnum (jak na razie) braci Dufferów tkwi w scenariuszu i bohaterach. Owszem, twórcy „Stranger Things" umieścili akcję w latach 80. w wersji turbo. Jednak osadzona w nich historia jest na tyle uniwersalna i współczesna, że bez reszty wsiąknęli w nią widzowie, dla których epoka ta jest równie odległa jak dla nas – znaczącej większości czytelników PSX Extreme – czasy powojenne.

Nie możemy zakrzywiać rzeczywistości i mówić, że to dzięki nam zasłyszane w „Stranger Things" utwory Kate Bush i Metalliki po latach wróciły na szczyty list przebojów. To zasługa młodszych widzów, którzy dzięki historii o czterech nastoletnich nerdach i ich obdarzonej supermocami koleżance również mogli doświadczyć jednej z najcie-



Franczyza doczekała się opowiadań, komiksów i gier mobilnych. Tych ostatnich nie można jednak zaliczyć do wybitnych.

eprasa.pl efd9242e20

kawszych dekad XX w. Twórcy „skroili" serial dla tych, którzy będą małpować słynny mem z Leonardo DiCaprio, wykrzykując w stronę telewizora, z czego kojarzą daną scenę. Jednocześnie bliźniacy „wstrzelili się" we wrażliwość współczesnych nastolatków, a nawet osób nieheteronormatywnych.

Tak, „Stranger Things" porusza również queerowe wątki (ich ucieleśnieniem są postacie Willa Byersa i Robin Buckley), na które w mainstreamowych filmach z reaganowskiej Ameryki lat 80. nie było po prostu miejsca. Twórcy robią to jednak z takim wyczuciem, że trzeba naprawdę się wysilić, żeby znaleźć w sieci głosy niezadowolenia. I to nawet wśród konserwatywnych widzów. Jest to szczególnie imponujące, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że w przypadku produkcji Netfliksa często ma się wrażenie, że inkluzywność i reprezentacja wynikają nie z pobudek artystycznych, tylko z przyjętej przez firmę polityki i pliku Excela w głównym dziale księgowości.

Kluczem do zrozumienia „Stranger Things" jest jednak przyjęcie perspektywy głównych bohaterów, którymi – przynajmniej w pierwszych sezonach – są dzieci. Bracia Dufferowie chcieli, by widzowie, podobnie jak osobniki mające mniej niż 12 lat, mieli otwarte umysły i dali się porwać przygodzie równie fascynującej, co niebezpiecznej. Mike Wheeler i spółka postrzegają czyhające na nich zagrożenia przez pryzmat Dungeons & Dragons. Terminy z gry pomagają im zrozumieć sytuację, w której się znaleźli, a cała historia – jak wskazuje serwis The Take – to tak naprawdę jedna długa rozgrywka w turowego RPG-a. Po każdym ataku zła przychodzi czas na odpowiedź dzielnej drużyny, w skład której wchodzą paladyn Mike, bard Dustin, tropiciel Lucas, łotrzyk Will i czarodziejka Nastka. Alegorie do Dungeons & Dragons pozwoliły także scenarzystom na zamaskowanie scen ekspozycji, w których bohaterowie tłumaczą widzom lub innym bohaterom, co będą robić dalej, oraz na nadanie potworom pochodzącym z „drugiej strony" niepoważnych, choć mających swój urok nazw takich jak Vecna czy Demogorgon.

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę

Przyjaźń jest potężniejsza nawet od parapsychicznych zdolności Nastki. Banał? Oczywiście, że tak. Czy jest w tym coś złego? Absolutnie nie! „Stranger Things" nie ucieka w cynizm. Tutaj, zupełnie jak w przywoływanych już nieraz filmach Spielberga, uścisk dłoni wystarczy, by wystawionej na próbę kumpelskiej sztamie przywrócić dawną siłę. Ta przydaje się w walce zarówno z zagrożeniami z tajemniczej „drugiej strony", jak i tymi ze świata realnego.

Chłopcy, dla których komiksy, gry wideo i D&D są całym życiem, mierzą się ze szkolnymi prześladowaniami. Ich nastoletnie już rodzeństwo nie może wpasować się do – wydawałoby się – prostej układanki, jaką jest amerykański high school. Rodzice, biologiczni i ci przybrani, to czarne owce w społeczności tylko z pozoru błogiego Hawkins. Czyżby tytuł serialu, „Stranger Things", wcale nie odnosił się do zjawisk paranormalnych, tylko właśnie do wymykających się społecznym normom bohaterów? Wy, w przeciwieństwie do mnie, macie to szczęście, że znacie już zakończenie. Dużo bym dał za DeLoreana Marty'ego McFly'a, żeby móc wykonać mały skok w czasie, zobaczyć ostatni odcinek i przekonać się, czym naprawdę była „druga strona". Może z moją interpretacją miałem chociaż odrobinę racji?

Rozstań czas

Bracia Dufferowie nie ukrywają, że finał „Stranger Things 5" to kropka nad i dla historii, którą opowiadają już od 10 lat. Nie oznacza to jednak, że w przyszłości możemy całkowicie zapomnieć o zerkających na nas z mrocznej otchłani okropnościach. Na przyszły rok zapowiedziano premierę animowanego projektu „Stranger Things: Tales from '85". Akcja tej produkcji ma się rozgrywać pomiędzy drugim a trzecim sezonem aktorskiego serialu. W dalszych planach jest też antologia, o której na razie wiadomo jedynie tyle, że klimatem ma przypominać produkcje Davida Lyncha, a każdy odcinek stanowił będzie zamkniętą całość.

Fanom, którzy już teraz nie mogą poradzić sobie z wypełnieniem pustki po sympatycznych bohaterach z Hawkins, pozostaje wyjazd do Nowego Jorku na przedstawienie „Stranger Things: The First Shadow" (zbiera naprawdę dobre recenzje!). Mogą też oni sięgnąć po kilkadziesiąt zeszytów obrazkowych – w tym cross-over z Żółwiami Ninja! – oraz kilka opowiadań poszerzających znane z serialu wątki. No i oczywiście po gry.

Wybór wśród tych ostatnich, niestety, nie jest zbyt duży. Dwie całkiem przyjemne produkcje mobilne, Stranger Things: 1984 i Stranger Things 3: The Game, nawiązują do klasyków z szesnastobitowych konsol. Pierwsza z nich to – nie oszukujmy się – bardzo uproszczony klon The Legend of Zelda: A Link to the Past. Drugiej z kolei bliżej jest do Streets of Rage. I... to by było na tyle, ale z dziennikarskiego obowiązku odnotuję, że „Stranger Things" w formie skórek lub specjalnych eventów pojawiło się także w grach Minecraft, Smite, Fortnite, Rocket League, Dead by Daylight, a nawet Far Cry 6.

O dwóch tytułach – czy może raczej „doświadczeniach" – związanych z tą franczyzą, dostępnych na platformach VR, wspomnę po prostu tyle, że są. Niestety do skutku nie doszła premiera gry, nad którą pracowało studio Telltale Games. Owszem, miał to być kolejny tytuł będący odcinkową przygodówką, podobnie jak inne dzieła autorów nagradzanego The Walking Dead. Jednak ta formuła zdawała się pasować do „Stranger Things" równie dobrze jak aktor Gaten Matarazzo do roli Dustina.

Kto wie, może Netflix, coraz śmielej inwestujący w interaktywną rozrywkę, pokusi się w przyszłości o kontynuację lub spin-off „Stranger Things" właśnie w takiej formie? Myślę, że nie tylko ja mam przeczucie, że zło zamieszkujące „drugą stronę" wcale nie powiedziało jeszcze swojego ostatniego słowa... ⊗



Casting
klucz do sukcesu

Chwytający za serce scenariusz i niebiorąca jeńców nostalgia to filary, na których opiera się „Stranger Things". Jednak nawet tak mocne podstawy nie zapewniłyby serialowi powodzenia, gdyby nie obsada. Bracia Dufferowie doskonale wiedzieli, że jest to absolutnie kluczowy aspekt. Dlatego poszukiwania odtwórców głównych ról zaczęły się jeszcze, zanim ukończono pisanie scenariuszy do wszystkich odcinków pierwszego sezonu.

Do ról Mike'a, Dustina, Willa, Lucasa i Nastki przesłuchano ponad tysiąc młodych aktorów, w większości mających już doświadczenie w pracy z kamerą lub na deskach teatru. Ciężar tego gigantycznego przedsięwzięcia wzięła na siebie kierowniczka obsady Carmen Cuba. Wyselekcjonowana przez nią grupa dzieciaków – Finn Wolfhard, Millie Bobby Brown, Noah Schnapp, Caleb McLaughlin i Gaten Matarazzo – zachwyciła twórców już od pierwszych nagrań.

Kiedy aktorzy weszli na plan, okazało się, że poza kamerami zachowują się dokładnie tak samo jak podczas odgrywania swoich scen. „Dzieciaki nie próbowały ze sobą konkurować, tylko stały się prawdziwą, wspierającą się nawzajem drużyną" – powiedziała Cuba w wywiadzie dla Vanity Fair. „To był moment, w którym zrozumieliśmy, że «mamy to!»" – dodała z dumą. Dla całej wspomnianej piątki „Stranger Things" okazało się trampoliną do wielkich karier. Wypatrujcie ich w dużych hollywoodzkich produkcjach!

eprasa.pl efd9242e20



ANDROIDY

Jeszcze niedawno humanoidalne roboty pozostawały projektami prezentowanymi w kontrolowanych warunkach laboratoryjnych. W końcówce 2025 r. sytuacja zmienia się zasadniczo. Konstrukcje o ludzkiej sylwetce wykonują pracę w rzeczywistych zakładach przemysłowych i magazynach, funkcjonując w tych samych środowiskach, które dotychczas były zarezerwowane wyłącznie dla ludzi.

TEKST: **ZABŁOCKI**

Figure 02 realizuje zadania transportowe w fabrykach BMW w Stanach Zjednoczonych. Digit od Agility Robotics obsługuje logistykę w centrach GXO. XPENG prezentuje model IRON zaprojektowany z myślą o pracy ciągłej w standardowych przestrzeniach roboczych. To przełomowy moment, w którym roboty przestają być prototypami do demonstracji, a stają się elementami infrastruktury produkcyjnej i usługowej. Temat, który jeszcze kilka lat temu budził dystans, zaczyna wymagać analizy prowadzonej w kategoriach praktycznych możliwości, ograniczeń i kierunków rozwoju.

Zmiana skali znajduje potwierdzenie w danych rynkowych. W 2025 r. wartość globalnego rynku humanoidalnych robotów przekracza 2,9 mld dol. Prognozy na 2030 r. przewidują wzrost do ponad 15 mld dol., a według analiz UBS do połowy lat 30. humanoidów będą już miliony. Kolejne szacunki wskazują, że około 2050 r. populacja tych maszyn może przekroczyć 300 mln, tworząc sektor gospodarki o wartościach liczonych w bilionach dolarów. Wzrost nie wynika z chwilowego zainteresowania trendami. To konsekwencja faktycznego wdrażania robotów do pracy, która wcześniej wymagała ludzi, systemów transportowych lub automatyki dedykowanej. Im więcej danych generują te konstrukcje, tym łatwiej ocenić ich efektywność i inwestycyjną opłacalność.

Figure 02 jest jednym z najbardziej zaawansowanych przykładów wdrożonych humanoidów. Robot mierzy około 170 cm i waży 70 kg. Pracuje w zakładach BMW, wykonując zadania związane z przenoszeniem i ustawianiem komponentów. Konstrukcja operuje w środowisku przeznaczonym dla ludzi, w którym (celowo) nie występują specjalne ułatwienia dla maszyn. Figure wykorzystuje modele typu vision language action (VLA), które łączą analizę obrazu, interpretację poleceń i generowanie ruchu w jednym procesie decyzyjnym. To pozwala na wykonywanie poleceń opisowych i pracę przy zmiennych warunkach bez konieczności każdorazowego programowania ruchów. W praktyce oznacza to, że humanoid może być wykorzystywany do zadań o wyższym poziomie spontaniczności niż klasyczne roboty przemysłowe. A to dlatego, że jest w stanie skutecznie zareagować.

Digit od Agility Robotics stanowi dowód, że humanoidalne konstrukcje mogą funkcjonować w środowiskach, które wcześniej uważano za zbyt nieuporządkowane dla autonomicznych systemów. Robot obsługuje przepływ pojemników w magazynach GXO



i porusza się w przestrzeniach współdzielonych z personelem. W 2025 r. przekroczył próg 100 tys. wykonanych cykli w produkcyjnym środowisku logistycznym. To sygnał, że konstrukcja osiągnęła poziom stabilności wymagany przy powtarzalnych operacjach wykonywanych w trybie zmianowym. W tym samym czasie XPENG prezentuje model IRON, czyli humanoida wyposażonego w moc obliczeniową przekraczającą 2 tys. TOPS – to wystarczająco dużo, by robot potrafił samodzielnie myśleć i analizować sytuację, ucząc się na swoich błędach. IRON wykorzystuje najnowsze modele VLA, ma zaawansowaną propriocepcję oraz dłonie z 22 stopniami DOF (niżej tłumaczę, co to takiego). Jest przygotowywany do produkcji seryjnej od 2026 r., co świadczy o gotowości rynku do wdrożeń na skalę przemysłową.

Program rozwijany przez Teslę idzie inną drogą, ponieważ wykorzystuje doświadczenie zgromadzone przy pracy nad systemem FSD. Optimus stosuje interpretację przestrzeni zbliżoną do tej używanej w autonomicznych pojazdach. Analizuje otoczenie w czasie rzeczywistym, przewiduje trajektorie obiektów i dostosowuje własne działania bez konieczności stałej teleoperacji. W zakładach produkcyjnych Tesli robot realizuje zadania transportowe, a firma planuje zwiększyć skalę produkcji do poziomu masowego. Boston Dynamics przechodzi w tym samym czasie proces przekształcenia Atlasa z maszyny demonstracyjnej w humanoida o przeznaczeniu fabrycznym. Konstrukcja działa już w ramach pilotaży prowadzonych z Hyundaiem, gdzie robot odpowiada za sekwencjonowanie części oraz manipulowanie elementami konstrukcyjnymi o dużej masie. Zastosowanie napędu elektrycznego i szerokich zakresów ruchu pozwala Atlasowi funkcjonować w środowiskach o zmiennej konfiguracji.

Równolegle rozwija się segment robotów usługowych. Amazon Astro pełni funkcję mobilnego asystenta domowego i systemu monitoringu, wykorzystując mapowanie przestrzeni oraz rozpoznawanie użytkowników. Relay Robotics dostarcza autonomiczne roboty obsługujące hotele i szpitale pracujące na podstawie lidarów i systemów SLAM. Softbank utrzymuje Peppera w przestrzeniach publicznych, gdzie robot realizuje zadania informacyjne i edukacyjne. Mimo że różnią się kształtem i przeznaczeniem, mają podobne fundamenty technologiczne: wielowarstwową percepcję, zaawansowane modele decyzyjne oraz układy zasilania umożliwiające ciągłą pracę. Pierwsza faza wdrożeń humanoidów do przemysłu, logistyki i usług pokazuje, że konstrukcje projektowane dotychczas jako eksperymenty zaczynają spełniać wymagania systemów działających w otoczeniach przewidywalnych jedynie w ograniczonym stopniu. To fundament do dalszego opisu ich anatomii, architektury obliczeniowej i mechanicznych ograniczeń, które decydują o tym, w jakich zadaniach mogą być stosowane w najbliższych latach.

Anatomia humanoida, czyli mechanizmy, układy i granice

Humanoidalna robotyka w 2025 r. zaczyna funkcjonować według zasad obowiązujących w realnym środowisku pracy. Nie jest to już projektowanie maszyn „przypominających człowieka", lecz budowanie konstrukcji, które potrafią działać w przestrzeniach zdefiniowanych przez architekturę i ergonomię ludzką. Oznacza to konieczność radzenia sobie z typowymi elementami infrastruktury: schodami, wąskimi przejściami, ciężkimi narzędziami, różnymi wysokościami roboczymi i niejednoznacznymi układami przeszkód. Ten standard narzuca bardzo precyzyjne wymagania dotyczące mechaniki i sensoryki. Dopiero ich połączenie pozwala humanoidom wykonać czynności, których klasyczna automatyka przemysłowa nie była w stanie zrealizować w środowiskach o zmiennej konfiguracji.

Najbardziej widocznym fundamentem jest mechanika, która dojrzewała równole-



gle w kilku sektorach: robotach laboratoryjnych, protezach biomedycznych i automatyce precyzyjnej. Dzisiejsze konstrukcje pracują na dziesiątkach stopni swobody (z angielskiego DOF, czyli degrees of freedom) – to pojedynczy kierunek ruchu przegubu lub segmentu. W praktyce, im więcej DOF, tym lepiej robot potrafi odwzorować naturalne ruchy ludzkiego ciała. To dotyczy zarówno barków, bioder i kolan, jak i dłoni, które są obecnie jednym z najtrudniejszych elementów do odtworzenia. W nowych projektach pojawiają się rozwiązania znane dotąd z medycyny re-

ROBOTYKA ZACZYNA FUNKCJONOWAĆ WEDŁUG ZASAD TAKICH JAK W REALNYM ŚRODOWISKU PRACY

konstrukcyjnej, takie jak aktywne systemy kompensujące utratę równowagi, a także miękkie powłoki ochronne, które rozpraszają siłę kontaktu. NASA testuje podobne technologie przy robotach Valkyrie, przygotowywanych do pracy na platformach orbitalnych, co pokazuje, że rozwój humanoidalnej mechaniki nie ogranicza się do przemysłu.

Na tej bazie funkcjonuje sensoryka, która w 2025 r. jest wielowarstwowa i nadmiarowa. W robotyce przemysłowej redukcja błędów jest najważniejsza, więc każdy nowoczesny humanoid korzysta z równoległych kanałów percepcji: kamer RGB i stereo, lidarów, radarów krótkiego zasięgu, zestawów IMU z precyzyjnymi żyroskopami oraz czujników nacisku w stopach i dłoniach. Redundancja nie jest w tym przypadku dodatkiem, lecz wymogiem. Gdy wizja zawodzi, konstrukcja przechodzi na głębię. Gdy głębia gubi obiekt, uruchamiany jest system lidar, a gdy robot traci pełną informację o podłożu, stabilizację przejmuje IMU (inercyjna jednostka pomiarowa). To moduł składający się najczęściej z akcelerometrów, żyroskopów i czasem magnetometrów, który pozwala robotowi mierzyć własne przyspieszenie, orientację i zmianę położenia w przestrzeni. Takie układy są konieczne w projektach realizowanych przez NASA, JAXA czy ESA, gdzie humanoidy mają działać w środowiskach całkowicie nieprzewidywalnych. To samo podejście trafia dziś do maszyn przemysłowych i logistycznych, które muszą reagować na zmienne sytuacje bez przerywania pracy.

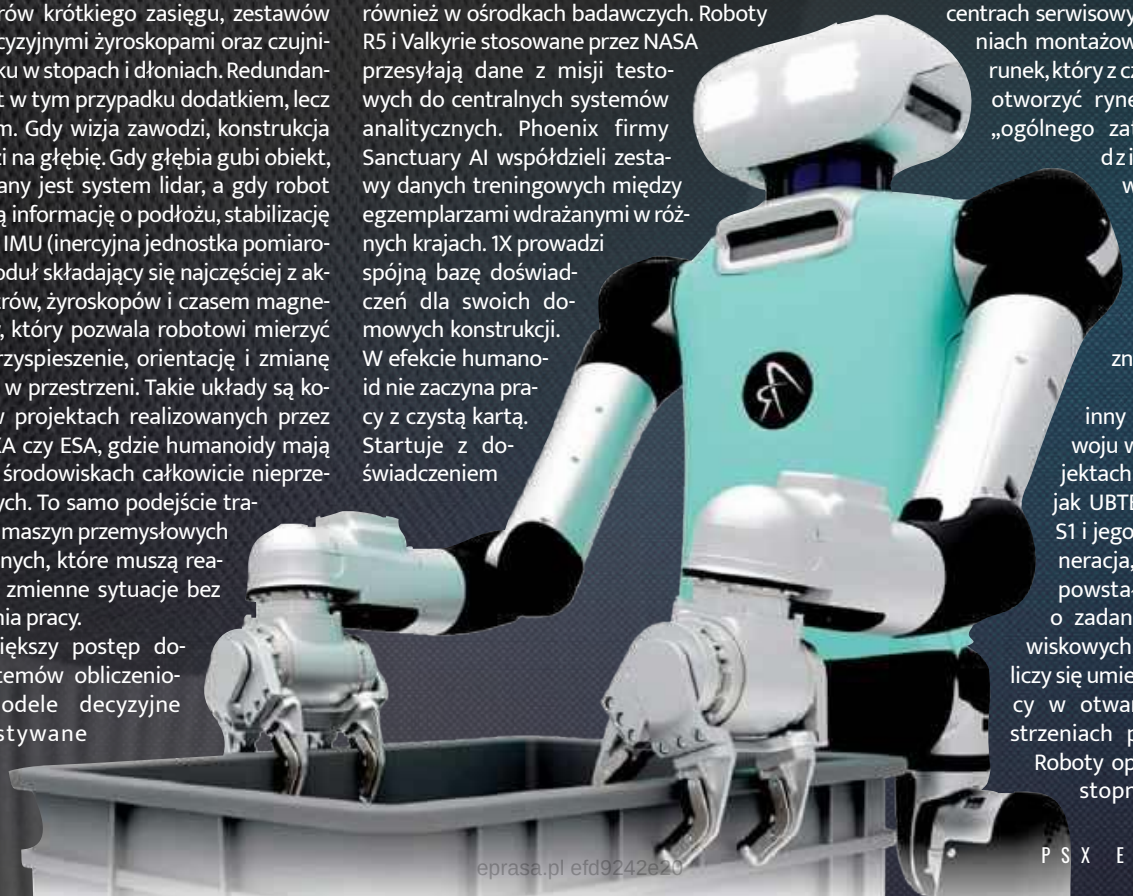
Największy postęp dotyczy systemów obliczeniowych. Modele decyzyjne wykorzystywane przez huma-

noidy przestały być zbiorem reguł lub zestawem przygotowanych trajektorii. W ich miejsce pojawiają się architektury typu vision language action, w których analiza obrazu, rozumienie poleceń i generowanie ruchu stanowią jeden spójny proces. Dzięki temu robot jest w stanie działać w środowisku nieuporządkowanym i reagować na zjawiska, których nie było w czasie programowania. To, co jeszcze niedawno było eksperymentem (np. w projekcie NASA Restore-L czy w europejskich badaniach nad robotami Asguard i Centauro), w 2025 r. zaczyna trafiać do konstrukcji komercyjnych. Kluczowe jest to, że modele uczą się na podstawie własnej pracy. Zarejestrowana czynność może zostać zoptymalizowana i przy kolejnym wykonaniu przeprowadzona szybciej, precyzyjniej i z mniejszym zużyciem energii. To powoduje, że roboty rozwijają się wraz z czasem pracy.

Humanoidy zaczynają działać w architekturze, która przypomina systemy rozproszone. Nie funkcjonują już jako niezależne maszyny, lecz jako węzły sieci, które wymieniają dane o zadaniach, błędach, trajektoriach i obciążeniach. To podejście staje się standardem nie tylko w zakładach przemysłowych, lecz również w ośrodkach badawczych. Roboty R5 i Valkyrie stosowane przez NASA przesyłają dane z misji testowych do centralnych systemów analitycznych. Phoenix firmy Sanctuary AI współdzieli zestawy danych treningowych między egzemplarzami wdrażanymi w różnych krajach. 1X prowadzi spójną bazę doświadczeń dla swoich domowych konstrukcji. W efekcie humanoid nie zaczyna pracy z czystą kartą. Startuje z doświadczeniem kilkudziesięciu innych maszyn. To fundamentalnie zmienia dynamikę całej branży, bo rozwój nie jest już uzależniony od tempa budowy prototypów. Jest uzależniony od tempa gromadzenia danych. A te, jak wiemy, pozyskiwane są w ekspresowym tempie. Ich wielkość determinuje kwestia skali, która rośnie z roku na rok.

Wykorzystanie robotów w codziennym życiu ma wiele wymiarów

W miarę jak humanoidy trafiają do fabryk i magazynów, coraz wyraźniej widać, że równolegle dojrzewa inny segment robotyki. Obok modeli projektowanych jako ogólnego przeznaczenia powstaje rozbudowana grupa wyspecjalizowanych maszyn, których wpływ na codzienność może się okazać większy niż w przypadku najszerzej komentowanych konstrukcji przemysłowych. Dobrym przykładem jest Neo od 1X – pierwszy humanoid kierowany bezpośrednio do użytkowników domowych. Robot korzysta z miękkiej powłoki i zestawu czujników dotyku, a dzięki połączeniu widzenia maszynowego i dużego modelu językowego potrafi wykonywać standardowe zadania w środowisku mieszkalnym: od prostych czynności porządkowych po podstawowe interakcje asystenckie. Z kolei Phoenix od Sanctuary AI został zaprojektowany jako platforma obsługująca wiele zawodów naraz, z pełną percepcją dotykową i możliwością szybkiego przekwalifikowania do odmiennych ról w magazynach, centrach serwisowych czy na liniach montażowych. To kierunek, który z czasem może otworzyć rynek robotów „ogólnego zatrudnienia", działających w różnych branżach zgodnie z tym samym modelem poznawczym.



Jeszcze inny wektor rozwoju widać w projektach firm takich jak UBTECH. Walker S1 i jego nowsza generacja, Walker S2, powstały z myślą o zadaniach środowiskowych, w których liczy się umiejętność pracy w otwartych przestrzeniach publicznych. Roboty operują na 41 stopniach swo-

eprasa.pl efd9242e20





body oraz korzystają z nawigacji VSLAM integrującej rozpoznawanie semantyczne z planowaniem trasy. Już dziś pracują w zakładach BYD, a kolejne serie mają trafić na przejścia graniczne, gdzie będą wspierać odprawy i czynności patrolowe. Równolegle pojawia się segment maszyn przeznaczonych do działań wojskowych. Armie kilku państw testują roboty lądowe przenoszące broń, systemy termobaryczne i sensory rozpoznawcze. W Chinach prowadzone są szkolenia desantowe z udziałem uzbrojonych psów-robotów, a w USA czteronożne platformy Vision 60 sprawdzają się jako mobilne systemy antydronowe. W Ukrainie wdrażane są gąsienicowe jednostki Krampus, przeznaczone do zdalnego wsparcia ogniowego. To maszyny o innym przeznaczeniu niż humanoidy fabryczne, lecz korzystające z podobnych fundamentów decyzyjnych i sensorycznych oraz pracujące w środowisku, które dotąd uznawano za wyłącznie ludzkie.

Skala zmian rośnie również w prognozach dotyczących nadchodzących lat. Humanoidy i roboty usługowe zaczną się rozwijać podobnie jak systemy generatywnej AI – iteracyjnie, na podstawie ogromnych zbiorów danych operacyjnych. Do 2030 r. roboty pracujące w fabrykach będą poprawiały parametry ruchu i chwytu poprzez ciągłą analizę danych zbieranych w czasie rzeczywistym, a zespoły autonomiczne – humanoidy i roboty kołowe – zaczną działać jak jeden układ logistyczny, dynamicznie równoważący obciążenie między stanowiskami. W przestrzeni publicznej roboty patrolowe, odprawowe i transportowe staną się standardem szczególnie w Azji, gdzie wdrażanie systemów autonomicznych przebiega najszybciej. Obecna generacja humanoidów wciąż ma ograniczenia i wymaga nadzoru, lecz ich następcy – modele, które trafią do fabryk do końca dekady – będą systemami uczącymi się w tempie niedostępnym dla klasycznej robotyki. W 2050 r. mają się pojawić konstrukcje, które nie tyle „naśladują" człowieka, ile funkcjonują w świecie człowieka z precyzją wynikającą z wieloletniej analizy środowiskowej.

Najbardziej niedocenianą zmianą pozostaje rozwój wspólnych standardów operacyjnych umożliwiających współpracę robotów różnych producentów. Do końca 2025 r. każdy system korzystał już z własnych protokołów, map, formatów sensoryki i modeli ruchu. Od 2026 r. startują pierwsze pilotaże robotycznych warstw kompatybilności, takich jak RML (Robotics Middleware Layer) oraz nowe inicjatywy ISO dotyczące interoperacyjności robotów. Założenie jest jasne: roboty różnych typów mają współdzielić dane środowiskowe, mapy przestrzeni, listy zadań i informacje o błędach. Amazon Proteus, coboty KUKA, ramiona ABB i humanoidy XPENG mają docelowo pracować na tej samej warstwie komunikacyjnej. W praktyce oznacza to, że roboty przestaną być autonomicznymi wykonawcami, a staną się modułami jednolitej infrastruktury operacyjnej. Współdzielone mapy fabryk i magazynów, kolektywne planowanie tras oraz wymiana doświadczenia między urządzeniami stworzą sieć, która będzie się rozwijała z prędkością nieosiągalną dla indywidualnie programowanych maszyn. To fundament nadchodzącej dekady robotyki – czasów, w których systemy nie będą pracować obok siebie, lecz w ramach jednego, zintegrowanego środowiska działania.

W perspektywie kolejnych trzech dekad najprawdopodobniejszy scenariusz rozwoju robotyki zakłada stopniowe przejście od pojedynczych maszyn do złożonych systemów społeczno-technicznych, w których humanoidy i roboty specjalistyczne będą wykonywać 15–30% pracy fizycznej w gospodarkach uprzemysłowionych. Prognozy OECD i McKinsey wskazują, że automatyzacja manualnych zadań o wysokiej powtarzalności osiągnie masową skalę najpóźniej za 25 lat, a rozwój robotów o pełnej percepcji i samodzielnej analizie środowiska przyspieszy ten proces o kilka lat względem ekspertyz wydawanych jeszcze przed pandemią. W środowiskach miejskich pojawią się roboty zdolne do obsługi podstawowych usług komunalnych, utrzymania infrastruktury czy wsparcia transportu publicznego. W przemyśle humanoidy będą funkcjonować jako elastyczne moduły pracy fizycznej, działające równolegle z wyspecjalizowanymi platformami mobilnymi. Zgodnie z danymi z rynku autonomicznych pojazdów i logistyki można też zakładać, że do połowy stulecia standardem staną się zintegrowane zespoły robotyczne – od jednostek patrolowych i inspekcyjnych po humanoidy serwisowe i transportowe. Największa zmiana dotyczyć będzie jednak tego, że roboty zaczną funkcjonować nie jako pojedyncze urządzenia, lecz jako część miejskiej i przemysłowej infrastruktury, z dostępem do wspólnych map, zasobów i systemów zarządzania energią. W takim świecie udział człowieka przesunie się z wykonywania pracy fizycznej na kontrolę procesów, nadzór bezpieczeństwa i projektowanie środowisk, w których operować będą systemy autonomiczne. ⊗

O CO CHODZI JAKBY?

SILENT HILL f



Nietuzinkowe scenariusze od początku były jednym z wiodących wyróżników cyklu psychologicznych horrorów Konami, jednak Silent Hill f wynosi ten element na kolejny poziom.

TEKST: **KOMODO**

Historia została bowiem tym razem opowiedziana nie tylko w wyjątkowo subtelny, ale też zdefragmentowany sposób, w rezultacie nawet scena poprzedzająca napisy końcowe nie udziela jasnych odpowiedzi na stawiane co rusz pytania. Jeżeli więc podczas zabawy nie zachowywałeś należytej czujności, nie wypatrywałeś symboli i nie śledziłeś notatek, może się okazać, że niuanse fabuły pozostały dla Ciebie zagadką. Spieszymy zatem z pomocą, rozbierając na części pierwsze wyprawę Hinako Shimizu przez jej osobiste piekło.

Zjawisko, nie miejsce

Motyw osobistego piekła, utkanego przez złe moce dla każdego z bohaterów, jest zresztą nierozerwalnie związany z niemal każdą odsłoną cyklu, mimo to wielu graczy nadal nie do końca zdaje się rozumieć jego naturę. Otóż całość diabolicznych wydarzeń w gruncie rzeczy nigdy nie była trwale związana z tytułowym miasteczkiem, co jasno zasugerował już trzeci odcinek serii ukazujący działanie piekielnych zjawisk w Portland, a następnie czwarty rozgrywający się w Ashfield, oddalonym od Silent Hill już o blisko 300 km. Potem było tego tylko więcej, mgliste realia obserwowaliśmy więc jeszcze w otoczeniu takich amerykańskich miasteczek jak Shepherd's Glen (Silent Hill: Homecoming) czy Hope's Junction (Silent Hill: Ascension), a nawet w norweskiej miejscowości Stilledalen (znów Ascension) oraz niemieckim Kettenstadt (Silent Hill: The Short Message). Umieszczenie historii najnowszej odsłony na japońskiej prowincji, na dodatek na dobre 20 lat przed wydarzeniami z pierwszej gry, w żaden sposób nie gwałci zatem kanonu cyklu. Podobnie jak Silent Hill 2, unika natomiast bliższych powiązań z fabularnym rdzeniem serii, skupiając się na historii jednostki, w tym wypadku nastolatki skonfrontowanej z ciężarem spoczywających na niej oczekiwań konserwatywnego społeczeństwa.

Fałszywa przyjaźń patriarchalnego świata

Otwierająca grę scena kłótni bohaterki z rodzicami opowiada właśnie o tym, choć w tym momencie jest jeszcze pozbawiona kontekstu, który zostaje jej nadany w trakcie kolejnych wydarzeń. Wtedy bowiem dziewczyna dowiaduje się, że w ramach aranżowanego małżeństwa została przyrzeczona Kotoyukiemu – znanemu jej od dzieciństwa spadkobiercy majątku klanu Tsunekich, zdolnemu do spłaty długów zaciągniętych w przeszłości przez jej ojca. Zdanie Hinako w tej sprawie jest bez znaczenia, rolą kobiety w tradycyjnym modelu japońskiej rodziny jest podporządkowanie się mężczyznom, a zatem najpierw uległość wobec życzeń ojca, a potem męża. Bohaterka nie chce jednak poddawać się społecznej presji, wie bowiem doskonale, że w związku z tym będzie musiała zrzec się nie tylko wolnej woli, ale także własnej tożsamości. Obserwowała to wcześniej już dwukrotnie. Najpierw na przykładzie matki bezwzględnie posłusznej ojcu pomimo tego, iż nadużywał on alkoholu i stosował przemoc domową, a potem starszej siostry, która po wyjściu za mąż praktycznie zniknęła z jej życia. Bunt wobec zaplanowanego za nią życia doprowadza ją do zaburzeń nerwicowych, które próbuje ukoić ziołowym rzekomo lekarstwem otrzymanym od najlepszego przyjaciela. Chłopak od najmłodszych lat zdaje się traktować Hinako jako równą sobie, podobnie jak ona wyłamując się pozornie z tradycyjnego modelu społecznego. Ma więc jej całkowite zaufanie, które jednak wykorzystuje do własnych celów. Przynoszone przez niego czerwone kap-

sułki mają bowiem w istocie narkotyczne, silnie uzależniające właściwości. Za ich sprawą wpędza dziewczynę w nałóg, mając nadzieję, że w ten sposób uda mu się zapobiec finalizacji zaaranżowanego małżeństwa i zdobyć ją na wyłączność dla siebie. Świadomie bądź nie, dopuszcza się więc wobec Hinako dokładnie takiej samej manipulacji, co pozostali mężczyźni w jej życiu, usiłując zadecydować za nią o przebiegu jej własnego życia.

W krzywym zwierciadle

Cały motyw wybrzmiewa stopniowo na przestrzeni kampanii fabularnej nie tylko w ramach przerywników narracyjnych czy rozrzuconych gęsto po świecie gry notatek i symboli. Jak zawsze w serii należy się go również doszukiwać w wizerunku miejsca oraz makabrycznych kreatur spotykanych po drodze. Miasteczko Ebisugaoka ulega tajemniczej zmianie, w rezultacie której jego kręte uliczki spowija mgła i coraz gęstsza plątanina czerwonych pnączy, natomiast wszyscy jej mieszkańcy przepadają bez śladu. Na arenie wydarzeń oprócz bohaterki pozostają więc jedynie jej rodzice oraz przyjaciele. No i groteskowe bestie odzwierciedlające swoim wyglądem jej życiowe traumy oraz lęki przed przyszłością w roli żony. Przykładowo potwornie nabrzmiały, agresywny i niezwykle trudny w pokonaniu stwór Ara-abare symbolizuje ojca-przemocowca, wyposażony w pokaźne brzuszysko i wielki jęzor Irohihi to obawa przed doświadczaniem lubieżności i mizoginizmu ze strony mężczyzn, natomiast pełzający potwór objuczony absurdalną liczbą brzuchów ciążowych to rzecz jasna strach przed macierzyństwem. Inaczej niż wcześniej, źródło tych wszystkich okropieństw ma konkretną formę, początkowo skrywającą się jednak za zasłoną mgły. To Shiromuku – demoniczna istota obleczona w tradycyjną japońską suknię ślubną. Jest w to wszystko zamieszana jeszcze jedna ważna postać – tajemniczy mężczyzna w lisiej masce przygotowujący dziewczynę do ślubu w trakcie jej licznych wizyt w alternatywnym wymiarze, tutaj przedstawionym jako spowita w mroku świątynia wraz z przyległościami.

CAŁA HISTORIA TO KRONIKI WEWNĘTRZNEGO KONFLIKTU TOCZĄCEGO SIĘ W GŁOWIE BOHATERKI

Słodkie kłamstwo, gorzka prawda

Nie trzeba być Sherlockiem Holmesem, aby wreszcie się domyślić, że Lisia Maska utożsamia Kotoyukiego Tsunekiego, zaś Shiromuku to nikt inny jak sama Hinako. Nieco trudniej natomiast wyłapać, że cała historia toczy się na pograniczu prawdziwego świata, dokarmianych narkotykiem wspomnień zrujnowanej podświadomości oraz oddziaływania mocy mglistej rzeczywistości prześladującej bohaterów cyklu. I to wcale nie w momencie przedstawionym w grze, czyli w czasach gdy dziewczyna uczęszczała jeszcze do szkoły średniej. W istocie Hinako Shimizu ma już ponad 20 lat i pomimo swojego buntu wobec krzywdzących norm społecznych ostatecznie ulega presji i staje na ślubnym kobiercu obok Kotoyukiego. Cała historia to więc kroniki wewnętrznego konfliktu toczącego się w głowie bohaterki. W zakorzenionej we wspomnieniach mglistej rzeczywistości dziewczyna nadal stara się zatem desperacko zapobiec nieuniknionemu losowi. W tej alternatywnej natomiast stopniowo ulega namowom Lisiej Maski, najpierw kolejno zabijając swoich przyjaciół, a następnie poddając się serii rytuałów, w których rezultacie coraz mniej przypomina człowieka, by ostatecznie zamienić się w Shiromuku. A zatem w demona, który od początku gry nawiedza mglistą rzeczywistość, degradując ją coraz bardziej i zaludniając potworami odzwierciedlającymi minione udręki i teraźniejsze obawy. Bo w rzeczywistości, w której ślub już się odbył, nie ma miejsca na rozpamiętywanie przeszłości w kategoriach „co by było, gdyby". Jest za to przestrzeń dla załamania psychicznego i całkowitej utraty kontroli nad samą sobą.



Tragiczny finał

Wyjątkowo dosadnie opowiada o tym dramatyczne zwieńczenie wszystkich wydarzeń, ukazujące scenę zbrodni oświetloną kogutami policyjnych samochodów. Z radiowego komunikatu dowiadujemy się, że rozchwiana i odurzona używką psychika Hinako ostatecznie rozpadła się w trakcie jej ślubu, kobieta sięgnęła więc po nóż, urządziła masakrę wśród weselników, a następnie zbiegła z miejsca zbrodni i obecnie trwa obława na nią. Heroiczną walkę wciąż niewinnej jeszcze Hinako w wieku szkolnym można więc interpretować jako próbę wyparcia feralnych wydarzeń z wesela, których jednak nie sposób już cofnąć. To dlatego pozornie pokonana w pojedynku Shiromuku chwilę potem ponownie staje na drodze wycieńczonej już dziewczyny, sugerując, że tego konfliktu nie będzie w stanie wygrać. I choć jest to raptem jedno z pięciu dostępnych w grze zakończeń, wszyscy gracze przy pierwszym podejściu zobaczą właśnie to konkretne. Daje to jasno do zrozumienia, który epilog był w zamyśle autorów tym domyślnym, a które stanowią jego alternatywę. Przybici negatywnym wydźwiękiem zakończenia gracze wraz z trybem Nowa Gra+ mogą więc niczym Hinako podjąć jeszcze jedną próbę zmiany tragicznego losu. I jeszcze jedną. I następną. Aż do skutku. Poetyckie, no sam przyznaj. ⊗



GRA W WOJNĘ

Zranienie wrogiego żołnierza to 8 punktów, a zabicie – 12. Przeciwnicy obsługujący drony „punktowani" są lepiej – kolejno 15 i 25 oczek. Ale najbardziej opłaca się złapanie chłopa żywego – to 120 punktów. Brzmi jak rankingowa lista wojennego shootera FPP? Naturalnie – zwłaszcza z możliwością wymiany ciężko zarobionych na froncie punktów na wyposażenie. Z tą różnicą, że wszystko to dotyczy wojny realnej i realnych zabitych.

TEKST: SOQ

Z padem w dłoni

„To brutalna gra sprowadzająca życie do wyników. Ale należy skupić się na niszczeniu wroga, na celach, na misji. Nikt nie goni za punktami" – mówi Stun. Ma 33 lata i pseudonim zaczerpnięty od nazwy ulubionego zagrania w strzelankach. „Swego czasu kłóciliśmy się na chatach, kto powinien dane punkty dostać. Zwłaszcza w przypadku ataków połączonych jednostek". Stun jest dowódcą grupy Achilles – ukraińskiego pułku systemów bezzałogowych.

Program nagród dla pilotów – określany mianem „armii dronów" – ukraiński rząd wprowadził w sierpniu zeszłego roku. Liczba zaangażowanych początkowo 95 jednostek urosła do ponad 400. Niektóre drużyny tradycyjnej piechoty w celu podjęcia rywalizacji tworzyły w szeregach podgrupy obsługujące latające maszyny. W samym wrześniu tego roku drony zapisały na swoim koncie łącznie 18 tys. zabitych lub rannych. Ataki na sprzęt też są jednak opłacalne. Zniszczenie systemu rakietowego wielokrotnego startu to 70 punktów, czołgu – 40. „Armia dronów" rozszerzana jest o funkcje rozpoznania i logistyki i nagradzi również za wykrywanie celów lub wykorzystanie samodzielnych pojazdów zaopatrzeniowych czy medycznych. Takich jak nosze na gąsienicach, którymi można wywieźć rannego z gorącego terenu.

W SAMYM WRZEŚNIU DRONY ZAPISAŁY NA SWOIM KONCIE ŁĄCZNIE 18 TYS. ZABITYCH LUB RANNYCH

„Jeśli system pozwala skutecznie odpierać wroga i jest dla żołnierzy motywacją, to go wspieramy" – mówi Mychajło Fiodorow, minister ds. transformacji cyfrowej i jeden ze współautorów planu „Armii dronów". „Czwarty rok wojny stawia nas w trudnym położeniu, więc po prostu szukamy sposobów na poprawę skuteczności. To część codziennej pracy. Bez miejsca na emocje". Za naszą wschodnią granicą działa za to poligon doświadczalny wojny autonomicznej, eliminującej potrzebę stawania oko w oko z pozbawianym życia człowiekiem. Stun i jemu podobni mogą znajdować się w odległości 250 metrów, ale i 3 kilometrów od linii frontu. Wpatrzeni w ekran komputera, niejednokrotnie ściskając w dłoniach kontroler do gier obsługujący drona.

„Achilles" operuje w rejonie Charkowa i Doniecka, jest jedną z najskuteczniejszych grup w Ukrainie. Ale jej dowódca Yurij Fedorenko nie uważa, by czołowymi operatorami byli adepci gier. „Wiadomo, młodzi mogą siedzieć dłużej nocami czy też potrzebują mniej snu. Ale podstawą jest dyscyplina. Najlepszymi pilotami są ludzie zdyscyplinowani" – wyjaśnia. „Często rozkazy nakazują zniszczenie celów o niskiej wartości punktowej czy wsparcie krótkoterminowego planu bojowego. Dlatego nie może być mowy o braniu się tylko za najlepiej punktowane misje. To nadal jest wojna".

Zabawki kontra czołgi

Obecnie wiele praktyk w kwestii rozwoju technologicznego „bezzałogowców" jest zinstytucjonalizowanych przez ukraińską armię. Początkowy progres opierał się jednak „na oddolnej inicjatywie zapaleńców" – jak wspomina oficer ukraińskich

sił specjalnych pod pseudonimem James Bond.

„Jeszcze przed pełnoskalową inwazją mieliśmy zdolnych inżynierów, tworzących prototypy. Ta kreatywność eksplodowała po lutym 2022 r." – wyjaśnia. „Zaczynaliśmy od zepsutych zabawek, części elektronicznych ze starego sprzętu czy elementów jak żyroskopy z hoverboardów. Niektórzy wykorzystywali



dziecięce zestawy do robotyki i modele samolotów. Prymitywne konstrukcje ulepszano o systemy łączności i transmisji wideo, wzmacniano ich ramy. Dopiero gdy garażowy prototyp za kilkaset dolarów był w stanie unieszkodliwić wart miliony czołg, większe podmioty zainteresowały się tematem. Pojawili się inwestorzy skłonni finansować rozwój. Bardziej systemowo włączyło się państwo".

„Myślę, że początkowa wolność od biurokracji pozwoliła start-upom rozwinąć skrzydła – nie musiały czekać na decyzje urzędników, tylko działały" – uważa Bond. „Dopiero później stworzono ramy i wsparcie, dzięki którym najlepsze pomysły trafiły do powszechnego użycia w armii". I choć idąca w parze z czynami na polu bitwy chwała jednostki pozostanie dozgonna, to fizyczne nagrody, na które wymienia się „zarobione" tam punkty, stanowią dla wojujących inny, pozwalający zapomnieć o chałupniczych korzeniach rodzaj motywacji.

Wojenny Amazon

Ludzie z brygady The Birds of the Magyar w maju zanotowali 6,5 tys. rannych bądź zlikwidowanych celów (2,2 tys. dotyczyło rosyjskich żołnierzy). To dało 25 tys. punktów, za które zakupiono 600 dronów typu „vampire". To maszyna o sześciu wirnikach, udźwigu do 15 kilogramów i zasięgu 20 kilometrów. Zdolna do zaopatrzania linii frontu, choć zaczerpnięty ze słowiańskiej mitologii przydomek Baba Jaga zawdzięcza podstawowej funkcjonalności: nocnym, bombowym nalotom na fortyfikacje wroga.

Rządowa platforma Brave1 Market określana jest mianem „Amazona dla wojska", choć to też odpowiednik sklepu w dowolnej strzelance online. Mimo że bez „skórek", w których kupowaniu lubują się uczestnicy wirtualnych wojen, to z tą samą, boleśnie prostą logiką – im więcej celów i ludzi „zdejmiesz", tym więcej sprzętu pozwalającego łatwiej to robić. To samonapędzający się cykl.

Zatem uczestnicy wojny realnej mogą na Brave1 za 1,3 punkta otrzymać bazowego, jednorazowego drona kamikaze. Dron z termowizyjną kamerą to 4,5 punkta, a ów „wampir" – 25 punktów. Od kwietnia, momentu startu marketu, jednostki zamówiły za jego pośrednictwem ponad 80 tys. sztuk dronów i części do systemów prowadzenia elektronicznej wojny. Sprzęt wart ponad 96 mln dol.

Pajęczyna

Punkty naturalnie nie są rozdawane ot tak – dokumentujące „zdobycz" nagranie z drona należy wysłać do jednostki centralnej w Kijowie. A dowody wideo na to, co zostało trafione, gdzie i za pomocą jakich systemów, poddawane są weryfikacji przed wysłaniem odpowiedniej nagrody. I pozwalają lepiej rozeznać się w układzie sił na polu walki.

Żołnierze przyznają jednak, że wewnętrzna czy międzyjednostkowa rywalizacja kończy się w momencie skoordynowanych operacji. Takich jak ta planowana przez 18 miesięcy i ochrzczona kryptonimem „Pajęczyna". 1 czerwca 117 dronów w głębi Rosji – ponad 4 tys. kilometrów od Ukrainy – zaatakowało pięć niezależnych celów, uderzając w 41 zdolnych do przenoszenia broni jądrowej bombowców i niszcząc, według oficjalnych źródeł, „przynajmniej 13 z nich". Te same źródła szacują straty Rosji – zadane przez maszyny warte 2 tys. dol. – na 7 mld dol.

Wzrost znaczenia nowego rodzaju wojny jest nie do zahamowania. A rozwój dokonywany przez jedną stronę staje się – czy tego chcemy, czy nie – motorem napędowym dla drugiej. Szukając ochrony przed dronami, Rosjanie udoskonalili m.in. skuteczność płaszczy antytermicznych. Kolejny krok – czy tego chcemy, czy nie – to broń autonomiczna kierowana przez SI. „Już teraz pewne drony potrafią samodzielnie powrócić do bazy, omijając zagrożenia, lub korygować trasę lotu, gdy tracą sygnał" – wyjaśnia James Bond. Wrześniowa chińska parada militarna – uwagę przykuwały na niej sterowane przez sztuczną inteligencję wynalazki typu gigantyczny, 20-metrowy dron podwodny, „skrzydłowi" latający wokół załogowego myśliwca i wspomagający go oraz „robotyczne wilki" do wykrywania min i polowania na wrogów – nie pozostawia wątpliwości, kto chce zostać na tym rynku znaczącym graczem.

Pozostaje pytanie, jak komfortowo się czujemy, włączając sztuczną inteligencję do łańcucha śmierci. Bo też nie sposób przewidzieć konsekwencji „zdehumanizowanej" wojny. „Dehumanizacyjne i nieludzkie jest rozpoczęcie inwazji na pełną skalę w XXI w." – przekonuje jednak Fiodorow.

Stąd nie sposób pozbyć się ponurego wrażenia, że dla cywilów złapanych w ogniu walki i ginących podczas konfliktów zbrojnych żadnego znaczenia nie będzie miało, czy za spust pociągnął człowiek stojący obok, ktoś z daleka operujący dronem, czy sztuczna inteligencja. ⊗

PS Cytaty i informacje pochodzą z artykułów w dziennikach New York Times i The Guardian oraz wywiadu w magazynie Układ Sił.



BEZZAŁOGOWY

Nie łudźmy się, że Call of Duty czy Battlefield pochylą się nad wpływem wojennej przemocy na psychikę żołnierzy. Ba, większość gier pozostanie przy ukazywaniu konfliktów zbrojnych jako pełnych heroicznych czynów, niezłomnych bohaterów i czarno-białej walki dobrych ze złymi. Realistyczniej współczesnego żołnierza portretuje niezależna, flashowa produkcja sprzed 13 lat. W Unmanned wcielamy się w muskularnego Amerykanina – za dnia ojca podmiejskiej rodziny, a nocą pilota drona – który siedząc w kabinie, walczy z wrogami Stanów Zjednoczonych. Żołnierza męczą koszmary, a zabijanie nieznajomych z oddali nie jest chwalebnym wyczynem jak z wojennych gier i filmów. Bohater cierpi w izolacji, bo o poufnych misjach nie może porozmawiać z bliskimi, ma objawy zespołu stresu pourazowego (PTSD) i myśli samobójcze.

POETYKA SIERMIĘGI

czyli słów kilka o fenomenie foddian games

Współczesność dąży do kulturowej negentropii oraz treściowego i stylistycznego wypłaszczenia. Wymaga tego drapieżny kapitalizm, który z ekonomicznej doktryny przekształcił się w myślowy aksjomat. Wszystko ma być dla wszystkich, od linijki, podług niepisanego porozumienia na linii producent–konsument. Wtedy każdy chętnie płaci.

TEKST: **ADAMUS**

Od czasu do czasu pojawia się jednak człowiek, myśl bądź tekst, które, mimo iż nie pragną przypodobać się rzeszom, inicjują falę. Potrzeba nieco czasu, by znudzony artystycznymi równinami ogół zwrócił oczy ku nieprzystępnym, kiepsko oznakowanym górom, ale moment ten prędzej czy później nadchodzi. Demon's Souls, które zrywało z epoką casualizacji branży, przebijało się długie miesiące do zbiorowej świadomości. Gry typu rogue, postulujące zredefiniowanie pojęcia progresji, potrzebowały dekad oraz nadejścia epoki indie. Podobny renesans zauważamy w przestrzeni skillowych platformówek. W schemat ten świetnie wpisuje się relatywnie młody nurt „foddian games" (od australijskiego projektanta Bennetta Foddy'ego). Mowa o tytułach wyglądających na sklecone z przypadkowych assetów, dziwacznych, pozornie chaotycznych i niedopracowanych, a jednak z jakiegoś powodu – który, mam nadzieję, zrozumiemy – na tyle istotnych, by wspólnie uformować osobny podgatunek gier platformowych.

„Kiedy docieram na szczyt, czuję, że coś zgromadziłem"

Bennett Foddy urodził się w Australii, w akademickiej rodzinie, więc – jak mają w zwyczaju wszystkie dzieciaki buntujące się przeciwko swoim rodzicom – chciał zajmować się w życiu czymkolwiek, tylko nie nauką. Granie na basie w kapeli kumpla brzmiało bardzo sensownie. Synthpopowy zespół Cut Copy w chwili poproszenia Foddy'ego o wsparcie cieszył się już ugruntowaną renomą. Bennett przyszedł trochę na gotowe, w momencie gdy popularność kapeli wystrzeliła w kosmos. Planowano nawet trasę po całych Stanach Zjednoczonych. Problem w tym, że aspirujący basista wbrew wcześniejszym założeniom („do diabła z tą nauką", pamiętacie?) jakimś cudem kończył w tym czasie magisterkę z filozofii i poważnie myślał o... karierze akademickiej. Chichot losu. Jak przystało na filozofa, w 2003 r. porzucił seks, narkotyki i rock and roll na rzecz wytartych swetrów oraz zimnych, uczelnianych murów.

Zajmował się filozofią moralną, badał relację między uzależnieniami a wolną wolą. Coraz więcej czasu spędzał też w USA, gdzie ostatecznie przeprowadzi się na stałe (lata 2007–2010), ale nie uprzedzajmy faktów. W latach młodości intensywnie szukał swojego miejsca, nie tylko w kontekście geogra-



QWOP to gra aż do przesady transparentna. Świadczy o tym już jej tytuł, który jest po prostu zapowiedzią schematu sterowania.



Only Up! przenosi idee foddian games w trójwymiarowe środowisko. Gra swego czasu wzbudziła sporo kontrowersji, usunięto ją nawet z cyfrowych sklepów z powodu naruszenia praw autorskich.



Bennett Foddy to człowiek orkiestra: projektant gier, wykładowca, filozof oraz – choć to zamierzchłe czasy – basista.

ficznym. Przykładem egzystencjalnej szamotaniny były jego próby stworzenia własnej gry wideo. W 2006 r. – trochę z nudów, trochę, by odsunąć w czasie dłubaninę nad rozgrzebanym traktatem filozoficznym – przeglądał internetowe samouczki dotyczące projektowania. „Zacząłem [późną nocą] bawić się Flashem. I to w momencie, w którym miałem pisać rozprawę", wspomina ze śmiechem. W innej rozmowie uzupełnia: „Najlepsze prace projektowe, jakie kiedykolwiek wykonałem w życiu, to te, do których przysiadłem, kiedy powinienem był robić coś zupełnie innego". Efekt? Małe gierki: Too Many Ninjas (2007) i Little Master Cricket (2008). Swoje pierwsze próby ukrywał przed kolegami akademikami. Nie, nie ze wstydu. Raczej ze strachu. Musicie wiedzieć, że zawodowi myśliciele to krwiożercza kasta, która nie wybacza i nie zapomina. „W kręgach filozofów panuje kultura, wedle której założeń ludzie powinni być stuprocentowo zaangażowani. Kiedy zaczynasz napomykać o tym, że rozważasz zajęcie się na chwilę czymś innym, wtedy okazuje się, iż plany te są czymś zdecydowanie nagannym". Jakie tam gierki? Siedzieć, myśleć, drapać się po głowie i czynić świat lepszym miejscem!

Wszystko zmieniło się – a właściwie zaczęło się zmieniać, bo mowa o procesie – w 2008 r. Wtedy Foddy, zainspirowany starymi, motocrossowymi tytułami, wpadł na pomysł gry o lekkoatlecie, w której za skurcze poszczególnych mięśni odpowiadać miały konkretne klawisze (stąd tytuł QWOP, nawiązujący do schematu sterowania). Zaczął prototypować. Na oczach twórcy wymagające, sportowe doświadczenie przeobraziło się we frustrującą, slapstickową komedię na temat ludzkiego ciała. Biegacz robił wszystko oprócz... biegania. Walał się po tarpanie, machał bezwładnie kończynami, rył nosem po glebie. Foddy wzruszył ramionami, pomyślał: „cóż, najwidoczniej tak miało być" i podążył w nowym kierunku. Dzień prototypowania, tydzień szlifów. Zrobione, wrzucone w sieć. „Nawet zabawnie wyszło – mruknął – niech ludzie dobrze się bawią" (a przynajmniej tak to sobie wyobrażam). Przeskoczmy kilka lat w przód, do grudnia 2010 r. YouTube rozrastał się niczym pleśń na kanapeczce niewyciąganej z plecaka przez całe wakacje, aspirujący streamerzy wyrastali jak grzyby po deszczu. Jeden z nich o pseudonimie Critical wykopał pewnego razu dziwny tytuł o nieskoordynowanym biegaczu. Męczył się niemożebnie, ogłosił doświadczenie „najtrudniejszą grą, jaką kiedykolwiek stworzono", w końcu – pokracznie, próbując czegoś w stylu jednonożnego biegu – przekroczył linię mety. Filmik wyświetlono 9 mln razy. QWOP okazał się bombą o opóźnionym zapłonie. Foddy z dnia na dzień stał się sławny sławą, którą trudno było ukryć przed krwiożerczymi filozofami. Wiedział już, jakie doświadczenia chce kreować, pośród życiowych zarośli ujrzał jasną drogę. A może ta ledwie widoczna ścieżynka zawsze tam była? Wykonajmy narracyjne salto i cofnijmy się o kilka dekad.

Kiedy Bennett był dzieckiem, zakochał się w grach wideo. Nawet próbował coś tam kodować w BASIC-u, ale nigdy nie wyszedł poza nieśmiałe eksperymenty. NES ominął krainę kangurów szerokim łukiem (powodem były protekcjonistyczne ograniczenia handlowe), więc młodzież katowała C64 i ZX Spectrum. Można powiedzieć, że antypody podążały znaną nam – Polakom – ścieżką, tylko z innych powodów. Gry na komodorka i gumiaka charakteryzowały się m.in. tym, że rzadko wybaczały błędy. Kończą Ci się życia? Zaczynasz od nowa. Foddy elektroniczną rozrywkę kojarzył zatem z repetą, repetą, repetą. Szczególnym uczuciem darzył Jet Set Wil-

ły. Według niego tytuł działał wtedy, kiedy budził emocje. A budził emocje, gdy szorstko obchodził się z odbiorcą.

Filozofię tę nieco przypadkowo wyłożył w QWOP, a później –już w pełni świadomie – w GIRP (produkcja o pokracznym wspinaczu) czy CLOP (QWOP, tyle że z jednorożcem). W międzyczasie wydał masę innych, nietuzinkowych gier (np. Bennett Foddy's Speed Chess, czyli szachy dla 16 osób z rozgrywką toczoną... w czasie rzeczywistym). Szybko się zorientował, że to właśnie wkład w świat cyfrowej rozrywki, a nie pisanie filozoficznych traktatów jest jego powołaniem. W 2013 r. Foddy rozpoczął cykl wykładów z projektowania gier na New York University (Game Center). „Bennett skupia się przede wszystkim na emocjach płynących z gier toczących się w czasie rzeczywistym, w których ważną rolę pełni fizyka i które stawiają odbiorcę w sytuacjach wywołujących dużą presję. To prace interesującego, niezależnego myśliciela", mówi o swoim koledze prof. Eric Zimmerman.

W 2017 r. Foddy tworzy swoje opus magnum – grę o gościu w kotle i z młotem w łapach, czyli Getting Over It with Bennett Foddy. Tytuł, w którym mozolnie walczysz z fizyką, próbując wdrapać się na szczyt góry. Jedna pomyłka skutkuje upadkiem, niejednokrotnie na sam początek. Autor inspirował się małą, niezależną produkcją o nazwie Sexy Hiking oraz... Hellblade: Senua's Sacrifice. A właściwie budzącą niezrozumiałe dla Foddy'ego kontrowersje plotką o rzekomym kasowaniu przez grę zapisów po zbyt wielu porażkach. Produkcja okazała się – pozwolę sobie na metaforę – kluczem otwierającym bramy do ostatniej lokacji. Streamerzy oszaleli, masowo zaczęli się pojawiać naśladowcy. Foddy z garażowego świra stał się wizjonerem. Zapowiedź jego najnowszego tytułu, czyli Baby Steps (to de facto QWOP w trójwymiarowym środowisku i w otwartym świecie) pojawiła się już na State of Play. A wszystko zaczęło się od zarwanych nocy nad poradnikami dotyczącymi tego, jak stworzyć grę we Flashu. Foddy z typową dla siebie swadą tak opisuje najnowszy projekt: „Można by spojrzeć na Baby Steps i powiedzieć: Hej, to wyglądałoby nawet jak Death Stranding, gdyby tylko Death Stranding naprawdę robiło to, co tylko udaje, że robi". Chyba nie muszę dodawać, że stworzenie prototypu gry zajęło mu jeden dzień.

„Uwielbiam ten moment tuż przed uduszeniem się"

Foddy nie był jedynym, który dostrzegł potencjał w slapstickowej komedii opartej na fizyce. Podobną drogą szły inne, popularne gry niezależne jak Goat Simulator czy Octodad. Równolegle rodziła się cała rzesza naśladowców Bennetta – twórcy, którzy celnie diagnozowali potrzeby streamerów oraz ich publiczności i dostarczali im doświadczenia generujące emocje na przecięciu frustracji z karnawałową, wieńczoną salwami śmiechu ekscytacją.



Jump King wygląda jak niewinna, nawiązująca do 16-bitowej estetyki retroplatformówka, to jednak tylko pozory. Tak naprawdę tytuł funduje graczowi bilet w jedną stronę do szpitala psychiatrycznego.



W wiele gier (np. w GIRP) możecie zagrać za darmo na foddy.net. Warto czasami rozruszać palce w przerwie od biurowej pracy.

W lutym 2019 r. ukazało się Pogostuck: Rage With Your Friends (o wyróżniających tego typu gry tytułach jeszcze sobie podyskutujemy), piekielnie trudna, dwuwymiarowa platformówka, która za główny stresor obrała nieustannie skaczący i wymagający ciągłej korekty trajektorii kijek pogo. Niedługo później, bo w maju, wyszedł korzystający z 16-bitowej estetyki Jump King, którego cechami charakterystycznymi były: pretekstowy cel (podróż na szczyt wielkiej mapy, gdzie czeka na nas „smoking hot babe") oraz proste sterowanie (lewo, prawo, ładowany skok), które zrozumiemy w pięć sekund, a opanujemy w... no, raczej nie opanujemy w ogóle.

W 2023 r. w formule namieszało nieco Only Up! Tytuł przeniósł założenia Get Over It with Bennett Foddy w trójwymiarowe środowisko i z marszu stał się hitem na Twitchu oraz YouTubie. Wyglądał na sklejony z losowych assetów, celowo korzystał ze śmieciowej stylistyki (de facto gracz rozpoczynał zabawę na złomowisku) i ogólnie można było go uznać za mokry sen post-postmodernistów. Nazwa dewelopera – SCKR Games – która od razu przywodzi na myśl słowo „sucker", dopełniała całości. Wisienką na tym lekko przypleśniałym torcie był fakt usunięcia w pewnym momencie gry z cyfrowej dystrybucji. Losowe assety okazały się niezupełnie losowe – w tytule pojawiły się dźwięki z Final Fantasy VII czy Minecrafta oraz modele objęte prawami autorskimi. Po dokonaniu niezbędnych modyfikacji Only Up! powróciło w glorii na kanały streamerów.

„O czym ten Adamus pisze? Przywołuje gry, które obchodzą tylko kilku rozwrzeszczanych typów zamieszkujących skąpane w ledowym świetle piwnice", można westchnąć. Czy jednak takie podejście nie zamyka nas po prostu w kolejnej bańce? W końcu Patrick Klepek, znany dziennikarz publikujący m.in. na łamach VICE, uznał jednego z przedstawicieli foddian games, czyli The Game of Sisyphus

eprasa.pl id9242e20

(frustrującą, tanią produkcję o nieszczęśniku wtaczającym głaz po udekorowanym przeszkodami torze), za „jedno z najbardziej ekscytujących doświadczeń gamingowych od lat". Ten koreański tytuł postawiono na bardzo interesujących, filozoficznych fundamentach. Z zewnątrz wygląda jak żart – pokraczny, stylistycznie niespójny, siermiężny. Pod powierzchnią kryją się inspiracje dziełami Foddy'ego oraz esejem Alberta Camusa pt. „Mit Syzyfa". Ta reinterpretacja antycznej opowieści czyni z Syzyfa symbol człowieka uwięzionego w okowach absurdu; jednostkę, która widzi bezcelowość własnej egzystencji, a radość i – o paradoksie! – sens życia odnajduje w kontynuowaniu bezsensownego działania. Jae-jun, twórca The Game of Sisyphus, mówi wprost: „Celem było wywołanie frustracji u graczy, gdy ci widzą staczający się głaz. Chcieliśmy również, by czuli oni dojmującą niesprawiedliwość". Dosyć szorstkie podejście. Czuć tu pragnienie odważnej zmiany paradygmatu; próbę powiązania wrażenia spełnienia nie z faktem zwycięstwa, ale z ekspozycją na silną, negatywną emocję. Dostrzega to sam Foddy, który o The Game of Sisyphus wypowiada się w samych superlatywach: „Uwielbiam ten moment tuż przed przegraną, kiedy gorączkowo próbuję odzyskać kontrolę nad głazem, a ów ucieka mi na bok. Ten mały skurcz w żołądku, gdy zaczynam rozumieć, że z pozoru opanowana sytuacja nagle zaczyna się psuć".

Warto przytoczyć w tym miejscu jeszcze jedno doświadczenie o wiele mówiącym tytule: A Difficult Game About Climbing. Gra z pozoru wygląda na kopię prac Foddy'ego, pierwotnie pomyślana była jednak jako poważna, stonowana, taktyczna produkcja z systemem turowym. Dopiero w procesie iteracji i po zmianie silnika na Unity stała się klasycznym przedstawicielem podgatunku foddian games. A czym właściwie są te „gry foddianowskie"?

„A gdybym Cię zapytał, czy potrafisz poprawnie chodzić?"

Getting Over It with Bennett Foddy idealnie wpisuje się kulturę internetowych strumyków, jest też doskonałą grą do speedrunowania, nie powinno zatem nikogo dziwić, że termin foddian games ukuli właśnie streamerzy. A konkretniej Ludwig Ahgren, który w ramach wyzwania God Gamer Gauntlet postanowił ukończyć na wizji trzy gry: Pogostuck: Rage With Your Friends, wspomniane powyżej Getting Over It with Bennett Foddy i Jump King. Osobny podgatunek zrodził się więc z syntezy arbitralnie wybranych, wściekle trudnych tytułów. Czym są zatem gry foddianowskie? Pewien użytkownik Reddita pokusił się o jednozdaniową definicję: „to tytuły mieszające projekt platformówki 2D ze stopniem trudności wywindowanym do 11/10". Wiele omawianych w poprzednim podrozdziale tytułów spełnia te kryteria, wydają się one jednak zbyt ogólnikowe i – co chyba najważniejsze – nie dotykają istoty problemu, tj. chęci stworzenia cyfrowego środowiska, które miałoby wywierać ciągłą presję na odbiorcy. Foddy tak opisuje odczucia względem własnej gry: „W tygodniach poprzedzających premierę na Steamie próbowałem grać na tyle dużo, by upewnić się, że nie przegapiłem żadnych błędów uniemożliwiających mi ukończenie produkcji. Ciągle docierałem niemalże na sam szczyt, ciągle spadałem. Niektóre upadki były straszne i nie wynikały z mojego braku wprawy. Czułem, że się spinam lub że jestem zbyt ostrożny, że napinam mięśnie i tracę kontrolę". Pewna losowość (bo choć mechaniki gry są przejrzyste, a obliczenia poprawne, to jako ludzie z reguły nie potrafimy w stresogennym środowisku dokonywać – przeszkoda po przeszkodzie – bezbłędnych kalkulacji) i idące za nią poczucie niesprawiedliwości są w podgatunku zjawiskiem pożądanym. To produkcje kapryśne, karzące niewspółmiernie do przewin, niedostępne. Nie spoglądają zalotnie w Twoim kierunku, jak czyni to większość doświadczeń AAA, nie przyszły tu dla Ciebie. Okrutne kasowanie postępu ma korzenie w filozofii projektowej lat 70. oraz 80. i wbrew pozorom jest w tym zabiegu sporo sensu. Tu celem doświadczenia nie jest bowiem wygrana, ale emocja – spadając po wielominutowej wspinaczce raptem kilka sekund, naprawdę czujesz, co tracisz. Widzisz kątem oka każdy pokonany metr, każdy problematyczny wyłom. I nic już nie możesz zrobić. Jest w tej ekspozycji na frustrację, na gniew i rozgoryczenie coś terapeutycznego. Jakby gra mówiła: „proszę, masz przestrzeń na przeżycie tej fali, zdiagnozuj ją, naucz się z nią radzić, przepracuj i rozpocznij wszystko od początku". Podejście rzadko spotykane w priorytetyzujących komfort gracza tytułach AAA. „Zawsze, gdy widzę coś, co podważa powszechnie obowiązującą doktrynę, czuję ekscytację. Otwiera to nowe kierunki badań", zauważa Foddy i dodaje: „Kiedy wchodzę wysoko na górę, czuję, że coś zgromadziłem. Podczas wspinaczki jest taki moment, kiedy patrzysz w dół i widzisz, jak daleko zaszedłeś (...). Gdy wiesz, że możesz to wszystko stracić w mgnieniu oka, że będziesz przechodził tę drogę raz jeszcze, dostrzegasz prawdziwą wagę twoich działań. To zmienia sposób, w jaki grasz".

KAŻDY Z NAS JEST POKRACZNYM MODELEM W PÓŁ SEKUNDY PRZED UPADKIEM



The Game of Sisyphus, choć na pierwszy rzut oka nie wygląda, jest tytułem o przemyślanych fundamentach. Celowo frustrujący i miejscami niesprawiedliwy, ma unaoczniać odbiorcy absurd egzystencji.

Żeby to wszystko zadziałało, należy dodać do całości nieco slapsticku. Humor implementuje się w sposób niezamierzony, jakby obok procesu produkcji i wynika on z operacji silnika fizycznego (ragdolle) oraz faktu, że gracz uczy się od podstaw zautomatyzowanych w innych tytułach czynności (np. zwykłego chodzenia czy wspinaczki). Śmiech pełni tu katartyczną rolę, pomaga radzić sobie ze stresem i rozładowywać napięcie po nieuniknionej porażce. Czasem głupkowaty, czasem nerwowy, zawsze konieczny, by nie zwariować.

Kolejnymi ważnymi cechami foddian games są dosłowność i transparentność. Ich tytuły zawsze jasno wskazują na zasady, cel bądź wywoływane podczas zabawy emocje: Only Up! (cel: cały czas w górę), QWOP,

eprasa.pl efd9242e20

GIRP (schemat sterowania w nazwie), Pogostuck: Rage With Your Friends (sugestia: graczu, możesz się wściekać podczas zabawy, nic w tym złego), Jump King, The Game of Sisyphus, A Difficult Game About Climbing (zasady: zabawa będzie polegać na skakaniu, toczeniu głazu jako Syzyf bądź opanowaniu trudnej sztuki wspinaczki). Foddian games zawsze upewniają się, że wiesz, na co się piszesz, że ani razu nie zasłonisz się niewiedzą. W dodatku mają proste do wyjaśnienia mechaniki i nieskomplikowane sterowanie.

Zastanawiająca jest również obierana stylistyka. Za czytelnością poziomu nigdy nie idzie sterylność czy artystyczne wysmakowanie. Mamy do czynienia raczej z czymś, co określiłem w tytule artykułu „poetyką siermięgi" (lub – jeśli wolicie – paździerza, złomu, odpadu). Twórcy nie spędzają tu godzin na modelowaniu obiektów, świadomie idą w wizualny miszmasz i estetykę copy-past. Z jednej strony podbija to humorystyczny charakter całości, z drugiej jest manifestacją priorytetów. Foddy, który określa się jako piewca surowego minimalizmu, zauważa: „Jeśli spojrzeć na najlepsze produkcje ubiegłych lat, to Playerunknown's Battlegrounds znajduje się na szczycie listy gier, które zarobiły kolosalne pieniądze. Jest brzydka, niedokończona i pełna błędów. I tak było przez cały okres jej popularności. A dlaczego jest popularna? Bo ma dobre pomysły, pokazuje miłość [twórców oraz społeczności, dop. autora] i wizualną dziwaczność. Do tego jest bezpośrednia. Istnieje wiele powodów, by kochać tę grę. Kunszt wykonania nie jest jednym z nich".

Dobra, udało się nam zebrać w jednym podrozdziale najważniejsze cechy tego młodego, dla wielu pewnie egzotycznego trendu. Zastanówmy się jeszcze, dlaczego w ogóle porwano się na tak odważną reinterpretację założeń klasycznych platformerów? Bo przecież fakt spontanicznych narodzin pewnego podgatunku musiał być odpowiedzią na jakąś zbiorową potrzebę.

Wysokobudżetowe gry wideo od lat traktują swojego odbiorcę protekcjonalnie. Nie jak partnera, ale klienta. Ma on się czuć zaopiekowany, wrócić i zostawić więcej pieniędzy niż poprzednio. Są to produkcje bezpieczne, wypolerowane (rzecz oczywista – gdy ktoś płaci pełną cenę, wymaga), udoskonalane po premierze poprzez dodawane wraz z kolejnymi łatkami rozwiązania, które poprawiają „quality of life". I nie ma w tym nic złego, można jednak odnieść wrażenie, że coraz mniej przestrzeni pozostaje dla tytułów stawiających na filozoficzną woltę, pewną zmianę paradygmatu, próbujących popchnąć gaming – nie tyle jakąś nową mechaniką czy pętlą gameplayową, ile poprzez przemodelowanie oczekiwań i przyzwyczajeń graczy – w nieco inną stronę. I to właśnie próbuje robić



Minimalizm – tak stylistyczny, jak i treściowy – jest jednym z najważniejszych przykazań foddian games. Wszystko, co A Difficult Game About Climbing nam ukazuje, to: skąpo odziany model, cel w postaci najbliższej gałęzi i kiczowaty gradient w tle.

Foddy wraz z naśladowcami. Pragnie pokazać, że wygraną może być przegrana; że od napisów końcowych ważniejsza jest po prostu niemierzalna zerami i jedynkami emocja; że gra ma prawo mieć odbiorcę w głębokim poważaniu, bo nie każda historia musi być o nas. Tak po prawdzie odkryliśmy to już dawno temu, w trybach multiplayer, gdzie tarcia między graczami, wojenki, słowne przepychanki i to ciągłe uczucie napięcia związane z niekończącym się wyścigiem o lepsze miejsce w tabeli samoistnie tworzą złudzenie środowiska nieprzyjaznego, mającego w głębokim poważaniu nasze potrzeby, hołdującego zasadom społecznego darwinizmu. Foddy chciał ponownie przenieść te momentami skręcające żołądek emocje do świata doświadczeń dla jednego gracza. Nie jest przy tym odkrywcą, raczej akolitą minionych czasów. Archeologiem zapomnianych filozofii projektowych.

Bo w gruncie rzeczy gramy nie po to, by otrzymać neonową nagrodę, by usłyszeć fanfary w stereo, by kontroler spazmatycznie wibrował w nieudolnej imitacji oklasków. Gramy, by coś poczuć.

STWORZENIE PROTOTYPU BABY STEPS ZAJĘŁO JEDEN DZIEŃ

„Zachowuję tylko jeden na pięć prototypów"

Patrząc na zrzuty ekranu, które ilustrują treść tego artykułu, można zadawać sobie pytanie: „Czy ten typ nie nadinterpretuje zjawiska, nie wyolbrzymia jego skali i roli? Przecież to jakieś takie durne, głupkowate". Bennett Foddy z pewnością w głosie odpowiada: „Postrzegam swoją twórczość przez pryzmat sztuki (...). Używam struktur i języka artystycznego, kiedy mówię o tym, co robię, jak do tego podchodzę, co chcę osiągać i z kim się porównywać". Deklarację tę potwierdzają wydarzenia kulturalne i miejsca, gdzie prezentowano jego prace: prestiżowe Museum of Modern Art w Nowym Jorku, PULSE Art Fair w Miami, dziesiątki galerii, pokazów artystycznych. Wydaje się, że wszystkie jego dzieła (nie bójmy się tego słowa) łączy nadrzędny cel – przywrócić połączenie między grą wideo a czystą emocją. „Gdy między podjęciem decyzji o działaniu a wydarzeniem się czegoś mija bardzo, ale to naprawdę bardzo mało czasu, dzieje się swego rodzaju neurologiczna magia", tłumaczy Foddy i dodaje: „Czujesz się jak postać, a nie jak ktoś, kto tylko steruje małym człowieczkiem na ekranie".

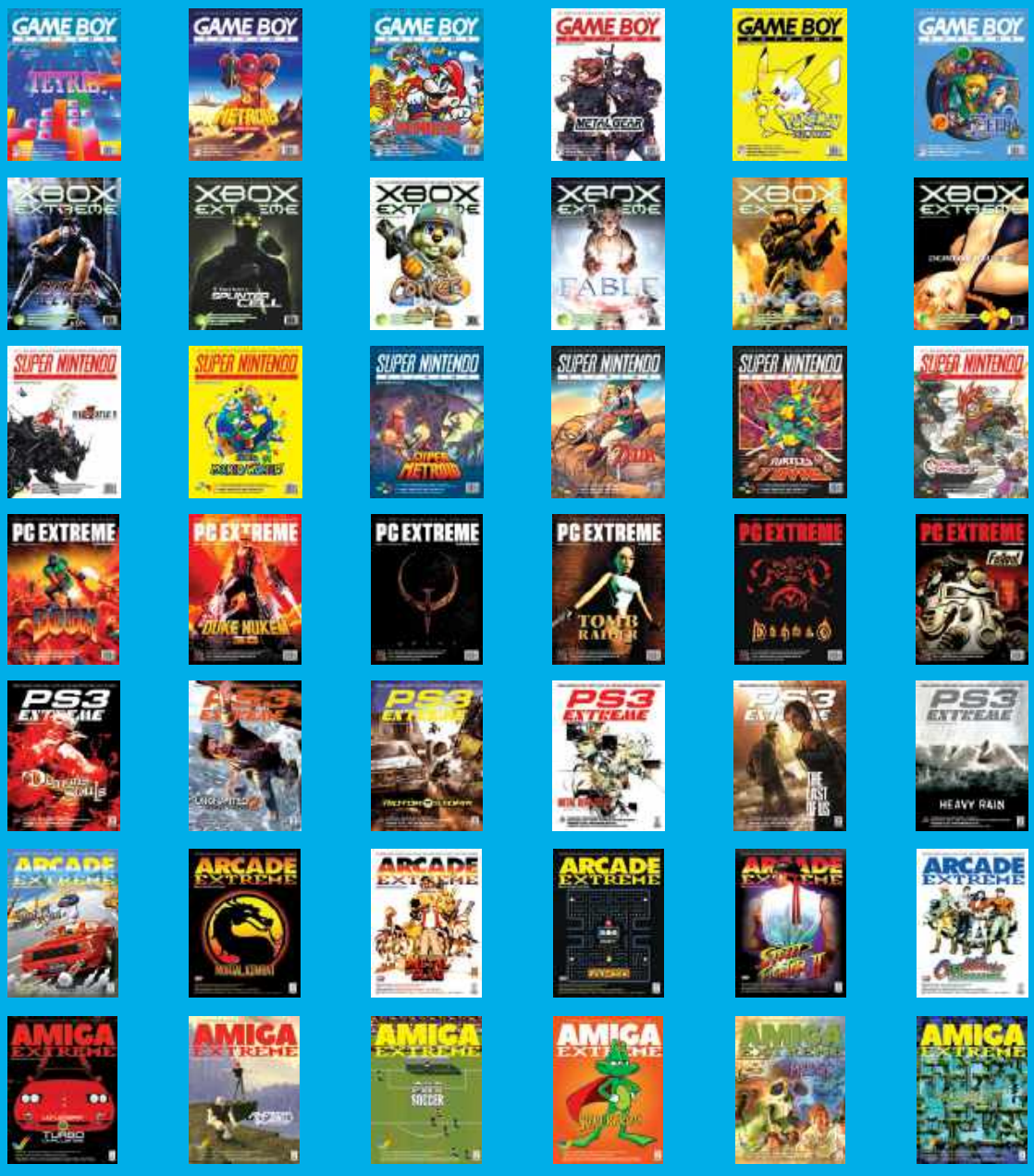
Mam w sobie na tyle pokory, by widząc jakiś fenomen, powstrzymać się od lekceważącego machnięcia ręką, prychnięcia: „głupota dla internetowych tubylców". Nie przepadam też za elitaryzmem. Wolę zdecydowanie – w imię przypisywanej Sokratesowi myśli „scio me nihil scire" – pochylić głowę, poświęcić trochę czasu, spróbować zrozumieć. Z reguły miło się zaskakuję, nawet jeśli badane zjawisko ostatecznie okazuje się zupełnie nie dla mnie.

Głęboko wierzę, że golas w kotle może naprawdę sporo powiedzieć o miejscu człowieka w opowieści zwanej życiem. Choćby na początek to, że każdy z nas jest w istocie pokracznym modelem w pół sekundy przed upadkiem. Dzięki, Foddy, widzimy się na dole! ⊗

eprasa.pl efd9242e20

NASZE WYDANIA SPECJALNE I KSIĄŻKI

ZAMÓW NA PSXEXTREME.





METAL GEAR SOLID
TRYLOGIA



SILENT HILL:
POCZĄTKI – CZĘŚCI 1-4

TERMINATOR

(Nie)filmowe batalie

„29 sierpnia 1997 r. życie straciły trzy miliardy ludzi. Ci, którzy przetrwali nuklearną zagładę, nazwali ten dzień Dniem Sądu. Przeżyli tylko po to, aby stawić czoła nowemu koszmarowi – wojnie przeciwko maszynom" – brzmiał prolog jednego z największych przebojów w historii kina, „Terminatora 2".

TEKST: GRABA

Uniwersum zapoczątkowane w 1984 r. przez Jamesa Camerona niesie przesłanie aktualne dla wszystkich obecnych i kolejnych pokoleń – o wpływie rozwoju technologii na historię ludzkości. Potężny sukces kasowy ściągnął uwagę przedstawicieli świata elektronicznej rozrywki, więc na rynku zaczęły się pojawiać pierwsze „gradaptacje" bazujące na wydarzeniach ze srebrnego ekranu. Z czasem jednak deweloperzy zrozumieli, że warto opisać batalie, których fani nie ujrzeliby ani w kinie, ani w żadnych pokrewnych mediach z wyjątkiem medium gier dzięki oczywistej przewadze interaktywności. Poczytajcie o grach z wytworami Skynetu, w których twórcy nie szli filmowym kanonem.

Prolog: Odmowa dostępu

W kwietniu 1988 r. na łamach magazynu Commodore User (wyd. Paradox Group) pojawiła się nazwa firmy Robtek. Przedsiębiorstwo szykowało się do stworzenia dwóch gier bazujących na filmach Camerona, do czego finalnie nie doszło. „Duńskie Robtek pozyskało przed rokiem licencję «Terminatora» i «Terminatora 2», niestety wpadło w finansowe tarapaty, zanim gry ujrzały światło dzienne" – napisano w artykule „The One" (Pic, Pexs and Pixels, marzec 1989 r.). Po prawa do marki ustawili się zarządcy amerykańskiego oddziału Sunsoft, firmy produkującej gry w Japonii i poszukującej nowych rynków zbytu. Pod koniec 1988 r. Richard Robbins, szefujący zachodniej filii Sunsoftu, chciał ułatwić to zadanie, doprowadzając do zakupu licencji «Terminatora». Dogadał się z Randem Marlisem, pociągającym za sznurki w CLC (Creative Licensing Corporation), multimedialnym gigancie z licencją na uniwersum Camerona. W momencie przyklepania transakcji od premiery oryginalnego „Terminatora" minęły cztery lata, lecz w Sunsofcie wierzono w potencjał marki, zanim do kin trafił sequel. Produkcję gry rozpoczęto w japońskiej centrali (oddział w USA nie miał żadnego wpływu na prace), a nad projektem czuwały dwie osoby: Chuw Mu Sow i ktoś podpisywany jako Vegas (nie udało się określić tożsamości). Jednym z pro-

epirasa.pl efd92e2e20

gramistów był Hiroaki Higashiya (Batman: The Video Game). W 1989 r. w Las Vegas trwała impreza Winter Consumer Electronic Show, a Sunsoft zaprezentowało pierwszą w historii grę o Terminatorze. Poza klipem marketingowym z logiem i szkicem (patrz grafikę obok) nie przygotowano materiału z rozgrywki. Wtedy liczył się skuteczny marketing Sunsoftu jako firmy specjalizującej się w produkcji gier na licencji. Jak na ironię, Terminator, niczym w filmie, położył kres tej ambicji. Do CLC podesłano niemal skończoną wersję tytułu w oczekiwaniu na akceptację, zanim zostanie on wydany. Rand Marlis postanowił jednak cofnąć Sunsoftowi licencję. Powód? Jak napisał dziennikarz Stefan Gancer: „Rand zdradził mi, że gra nie trzymała się filmu, którego akcja działa się w przeszłości, tymczasem Sunsoft skupił się na przyszłości i sztucznej inteligencji, Skynet, z armią robotów". Brzmiało to jak odmowa dostępu („Terminator: Why so Silius?", gamingalexandria.com, 2019). Według Randa deweloperzy od razu podsunęli grywalny kod bez konsultowania się co do szczegółów produkcji. Kreatorzy z japońskiego Sunsoftu usiłowali stworzyć grę autonomiczną w kontekście filmu, skupić się na elementach, które w „Terminatorze" stanowiły wspomnienia Kyle'a Reese'a, taki trochę interquel, a przynajmniej tak widzę to ja, zagłębiając się w tę historię. Pierwsza gra o walce ludzi z maszynami nie została w całości rozmontowana, bo ukazała się pod inną nazwą – jako Journey to Sillius.



Pierwsza, niedoszła gra z Terminatorem wybiegła poza filmowy kanon, przez co została anulowana, a prawa do marki zostały odebrane firmie Sunsoft. W materiale promocyjnym z 1989 r. nie ujawniono żadnych fragmentów rozgrywki, jedynie logo firmy na kultowej ciężarówce z oryginalnego filmu, w której T-800 (Arnold Schwarzenegger) ścigał Sarę (Lindę Hamilton) i Kyle'a Reese'a (Michael Biehn), i szkic koncepcyjny maszyny w wykonaniu artysty Sunsoftu, Todda Papaleo. Sytuacja pokazuje, jak dawniej obawiano się autonomiczności twórców gier eksperymentujących z filmowym uniwersum (źródło: gamingalexandria.com).



Terminator 2029 (1993, Bethesda Softworks). Pierwsza, autonomiczna gra w uniwersum opisująca losy walczących członków ruchu oporu z armią maszyn Skynetu. Jej czołowy projektant wspominał, że programiści stworzyli ciekawą projekcję wykorzystania żyroskopu i hydrauliki do ciężkiego uzbrojenia oraz pancerzy. Tematem zainteresowali się ludzie z Departamentu Obrony, nie szczędząc firmie telefonów z zapytaniem, skąd wzięto takie informacje. „Zabrzmiało to, jakbyśmy trafili w coś, o czym nie powinniśmy wiedzieć. Powiedzieliśmy im prawdę: nasi programiści sami na wszystko wpadli" – opowiadał Vijay Lakshman (źródło: ocean-of-games.com).

Skynet na wolności

W połowie 1990 r. sporo się działo. James Cameron wraz z Williamem Wisherem zdążyli już napisać scenariusz do „Terminatora 2", za chwilę miały ruszyć zdjęcia. Media spodziewały się, że kontynuacja przebije oryginał, na co wskazywał znacznie większy budżet produkcji, wytwórnia nie szczędziła wydatków na reklamę i ogłoszono termin premiery w kinach: 3 lipca 1991 r. Innymi słowy, o marce zrobiło się głośno. Po prawa licencyjne zgłosiła się Bethesda Softworks i tak powstała gra Terminator. Jej producent i jednocześnie założyciel firmy, Christopher Weaver nie odważył się na jakiekolwiek zmiany w kwestii wierności materiałowi źródłowemu. W studiu znalazł się jednak gość na wzór Johna Connora, zdolny przeciwstawić się Skynetowi. Ucinając już metaforę – chodziło o twórcę zdolnego przekonać szefostwo, aby stworzyć produkcję z samodzielną historią wypełnioną odniesieniami do filmów, a nie typową, interaktywną adaptację w skali 1:1. „A gdyby tak pozwolić graczom przejąć kontrolę nad oddziałem ruchu oporu w 2029 r. w Los Angeles?" – wspominał początki produkcji Terminator 2029 naczelny projektant gry Vijay Lakshman („Wizards at Play", The Washington Post, 14 lutego 1993 r.). Programiści zastosowali interesującą perspektywę z oczu postaci, choć tytuł nie został sklasyfikowany jako strzelanina FPP, pomimo że rozgrywkę oparto na strzelaniu. Terminatora 2029 wyprodukowano z myślą o systemie operacyjnym DOS, natomiast fabułę ulokowano w zdewastowanym wojną Los Angeles, gdzie członkowie wyspecjalizowanej jednostki pod dowództwem samego Johna Connora (obecnego na każdym briefingu, czyli odprawie) stawiają czoła siłom Skynetu. Gracze mogli awansować w miarę postępów rozgrywki z szeregowego na porucznika, a po każdej misji można było zapisać stan gry. Twórcy w ciekawy sposób opracowali mechanikę poruszania się postaci, ograniczając ją do czterech kierunków przy obrotach pod kątem 90 stopni. Christopher Weaver przyznał w podcaście Amplius Ludo: Beyond the Horizon, że koledzy po fachu z id Software uczynili tę perspektywę lepszą w kultowym Wolfensteinie 3D.

Terminator: 2029, choć z historycznego punktu widzenia mógłby zostać uznany za tytuł pionierski w rozwoju perspektywy FPP, spotkał się z dość mieszanym odbiorem – narzekano na „wygórowany poziom trudności i przyciężkie sterowanie" (Liam McDonald, PC Gamer). Dla Bethesdy był to powód, aby skonstruować tytuł lepszy, zwłaszcza że według Christophera Weavera gra sprzedała się bardzo dobrze, zaraz po Elder Scrolls: Arena. Oczywiście popyt na tytuł wspomógł „Terminator 2: Dzień sądu" Camerona, a fani uniwersum nie przypuszczali, że na kolejny film przyjdzie im czekać dekadę („Bunt maszyn", 2003). To właśnie gry stały się centralnym medium dla Terminatora. Ten cybernetyczny endoszkielet pokryty żywą tkanką miał stoczyć pojedynek z pewnym robogliną złożonym w OCP, by ratować targane przestępczością miasto Detroit. „Robocop vs. Terminator", komiks stworzony przez Dark Horse Comics przez Franka Millera i Waltera Simonsona, doczekał się czterech tomów. Bethesda trzymała już w garści prawa do filmowej licencji i produkowała następny tytuł. Inne amerykańskie studio, Virgin Games zakupiło więc licencję do produkcji gry na podstawie popularnego crossovera. Zadanie nie było jednak tak proste i oczywiste, jak mogłoby się wydawać. „Nie mogliśmy wykorzystać komiksowej zawartości, więc usiedliśmy i przeanalizowaliśmy jedną z naszych ulubionych gier, Contra III: The Alien Wars, by zrozumieć, co uczyniło ją tak uzależniającą" – wspominał John

PO PRAWA LICENCYJNE ZGŁOSIŁA SIĘ BETHESDA SOFTWORKS I TAK POWSTAŁA GRA TERMINATOR

eprasa.pl efd9242e20

Botti, główny projektant (Retro Gamer, „The Making of Robocop vs. Terminator", 2019). Gra należała do brutalnych i trudnych do przejścia, a inspiracje trzecią Contrą sięgnęły nie tylko designu broni, ale i movesetu. Skynet obsadzono w roli głównego antagonisty, a gracz jako RoboCop musiał się przebić przez siedzibę Cyberdyne Systems, która rozpoczęła produkcję systemów obronnych obsługiwanych przez Skynet. „Chciałem dać graczom tę pewność, że jeśli polegną, to tylko z własnej winy" – dodał Botti. Człowiek zamknięty w maszynie walczy z armią Terminatorów. Zespół wówczas młodych, w większości jeszcze bezdzietnych twórców polegał na kreatywności i opracowaniu uniwersalnych mechanik, bo RoboCop, w przeciwieństwie do kroczących T-800, mógł skakać, chwytać się krawędzi i dzierżyć dwie bronie jednocześnie. „To był wspaniały czas w moim życiu" – podsumował producent RoboCop vs. Terminator, gry zrodzonej z komiksów i czystej, nieskrępowanej rozgrywki w stylu arcade.

T-800 znany był jako jednostka wyspecjalizowana w infiltracji, jak wspominał w filmie z 1984 r. Kyle Reese: „On gdzieś tam jest, nie można z nim negocjować, nie odczuwa skruchy ani bólu i nic go nie powstrzyma, dopóki nie zginiesz, po to jest". Bez trudu eliminował powierzone przez Skynet cele. Dlaczego o tym piszę? Twórcy z Bethesdy wpadli na ciekawy pomysł, aby to człowiek zinfiltrował jedną z baz Skynetu. Tym razem akcja kolejnej gry, Terminator: Rampage (1993, DOS), działa się w 1984 r., gdy udało się wysłać robocze jednostki Skynet (w grze nazwane Meta-Node), by zbudowały tajną bazę daleko w górach, w jednej z twierdz Cyberdyne Systems (Cheyenne Mountain Complex przypominające bazę Crystal Peak z późniejszego filmu „Terminator 3: Bunt maszyn"). John Connor zdążył jednak wysłać samotnego żołnierza, by ten zniszczył bazę i wszystko, co do tej pory zbudował Skynet. Była to oryginalna koncepcja w kontekście uniwersum, a produkcja gry przebiegła bardzo sprawnie, zdawałoby się, że zbyt szybko jak na finalną jakość gry. Jednym z czołowych projektantów był Ted Peterson (sternikami produkcji zostali Chris Weaver i Vijay Lakshman), który pracował nad rozszerzeniem do Terminatora 2029 i grą przełomową dla dalszych dziejów Bethesdy, The Elder Scrolls: Arena. Terminator: Rampage opierało się na modelu rozgrywki zastosowanym w Wolfensteinie 3D, była to szybka przygoda, choć Peterson widział ją jako klon DOOM-a. „Terminator Rampage generalnie było kopią DOOM-a, mieliśmy tylko cztery miesiące na jej wyprodukowanie. W zespole działałem ja, programista i artysta" – przyznał dla strony Morrowind Italia. Efekt tej wytężonej pracy okazał się imponujący, bo gra zawierała aż 32 poziomy i wykorzystywała silnik graficzny użyty do produkcji ES: Arena.



RoboCop vs. Terminator (1993, Virgin Games) koncentrowało się na walce Alexa Murphy'ego ze Skynetem wewnątrz głównej siedziby Cyberdyne Systems, czyli firmy odpowiedzialnej za stworzenie sztucznej inteligencji, której bunt pochłonął 3 mld istnień w pamiętnym „Dniu sądu" Jamesa Camerona. Twórcy mieli tylko cztery miesiące, by złożyć grę do kupy, więc skorzystano z gotowego silnika graficznego autorstwa Davida Perry'ego (Cool Spot, Global Gladiators na Segę Mega Drive). Kolejny raz gracze mierzyli się z siłami Skynetu, tym razem pod blachą najsłynniejszego gliny Detroit. Grę bardzo pozytywnie przyjęto w mediach, co było potrzebne marce RoboCop, ponieważ trzecia część filmu, która ukazała się w tym samym roku, została uznana za najsłabsze ogniwo trylogii, bez udziału Petera Wellera (w roli Robo wystąpił Robert John Burke). (źródło: Virgin Studio).

Skynet infiltruje świat 3D

Kiedy twórcy DOOM-a obwieścili światu, że gra jest już gotowa, było to wydarzenie przełomowe dla świata elektronicznej rozrywki. Był to czas id Software. Czegoś podobnego w kontekście technologii chcieli dokonać włodarze Bethesdy, która niemal taśmowo wyprodukowała tytuły z uniwersum Terminatora. Ich dzień przypadł na 20 listopada 1995 r. „Wersja demonstracyjna gry Terminator: Future Shock jest najchętniej pobieranym programem w tym sezonie" – pisała Sandra Woodruff, właścicielka jednej z najpopularniejszych wówczas stron internetowych z grami, Happy Puppy (Business Wire, 1995). Terminator: Future Shock wsławiło się pełnym wykorzystaniem trójwymiarowej przestrzeni z możliwością obrotu o 360 stopni dzięki silnikowi graficznemu, XnGine, autorskiej technologii Bethesdy, którą zachwycały się branżowe media na całym świecie. Reżyserem pierwszej gry 3D z Terminatorem został, uwaga, uwaga, Todd Howard, którego zapewne dobrze znacie jako współczesną twarz Bethesda Softworks. Gracze wcielali się w ocalałego z obozów zagłady Skynetu, który trafił pod opiekę samego Connora i wkrótce ruszył z misją unicestwienia złowrogiego systemu. Bethesda skupiła się o wiele bardziej na reklamie silnika graficznego niż samej gry, przez co można uznać, że Terminator: Future Shock stanowiło pokazówkę przyszłych możliwości amerykańskiego zespołu, w której dało się sterować myszką w dowolnym kierunku. Gra była przeznaczona wyłącznie dla jednego gracza, więc rozważono dodanie trybu multiplayer, który z czasem przerodził się w oddzielną grę, Skynet (1996). W rzeczywistości był to pakiet ośmiu dodatkowych misji, w których należało wykonywać konkretne zadania, ale nowość stanowił wariant rozgrywki wieloosobowej. Co ważne, wreszcie mogliśmy spojrzeć na świat przez wizjer Terminatora. Gra nigdy nie zyskała należnego rozgłosu mimo przychylności recenzentów. Była to ostatnia pozycja z tego uniwersum stworzona przez Bethesdę.

Tymczasem własną wizję przyszłości świata zniszczonego przez Skynet postanowili napisać autorzy ze studia Paradigm Entertainment w grze Terminator: Dawn of Fate. W 2002 r. nastąpił rozkwit gier z perspektywą TPP, więc twórcy zdecydowali, że ich Terminator również taki będzie. Tym razem zaproponowano prequel rozgrywający się przed wydarzeniami z oryginalnego filmu. Wcielaliśmy się w Kyle'a Reese'a, Justin Perry i Catherine

Lunę. Starszy producent Francois Lourdin uważał, że jego studio zmierzyło się z historycznym momentem. „Przyszliśmy z koncepcją prequela do właścicieli licencji, z miejsca uznali nasz pomysł za świetny. Myślę, że to mógł być pierwszy taki przypadek w historii gier powstających na filmowej licencji" – przyznał dla zagranicznej redakcji IGN (ign.com, „Terminator X", 2002). Akcję osadzono w 2027 r., więc dwa lata przed zniszczeniem Skynetu przez Johna Connora i wysłaniem pierwszego T-800 do 1984 r. Pomimo dużych ambicji twórcy nie poradzili sobie z utrzymaniem należytej jakości. Rozgrywka była zbyt chaotyczna, podobnie jak fabuła, w której chodziło o przedstawienie losów bohaterów z filmu. Tytuł jednak wyróżniał się autonomicznością w zalewie innych filmowych adaptacji (w przygotowaniu znajdowało się wówczas Terminator 3: The Redemption bazujące na trzecim filmie, który lada dzień miał trafić do kin). W kolejnych latach przybywało kolejnych gier, m.in. Terminator: Salvation (2009) oparty na filmie pod tym samym tytułem; gra zasłynęła nie z jakości, ale z możliwości zdobycia szybkiej platyny – wystarczyło jedno przejście. Wreszcie do głosu doszli nasi rodacy. W 2006 r. założono studio Teyon, które zaczynało od dość niszowych projektów, by po latach dostarczyć Rambo: The Video Game, ocenione dość surowo za jakość, lecz docenione za filmową referencję. Gdy okazało się, że polski zespół tworzy Terminator: Resistance w technologii Unreal Engine 4, fani uniwersum z niecierpliwością oczekiwali efektów pracy. Scenariusz opowiadał o losach żołnierza, Jacoba Riversa, który stał się nowym celem Skynetu, a akcję osadzono 30 lat po wydarzeniach z drugiej części filmu. Teyon zaimplementował system dialogowy z możliwymi wyborami ścieżki wydarzeń. Gra jest czystym FPS-em z elementami craftingu i silnie zaznaczoną eksploracją (coś, co chciał osiągnąć Todd Howard w swoim Future Shock). Polacy w pierwszej kolejności chcieli wywołać w graczu uczucie niemocy wobec potężnej, bezlitosnej maszyny, co opisał producent gry Piotr Łatocha. „Chcieliśmy odtworzyć sytuację, w której T-800 są nie do zdarcia, więc na początku gracz nie ma dostępu do broni plazmowej, więc nie jest w stanie poważnie uszkodzić cyborga" – wyznał w rozmowie z Wccftech.com. Ze wszystkich (nie)filmowych batalii ta od Teyonu uchodzi za najbardziej immersyjne doświadczenie. Terminator: Resistance stanowi opowieść o nowym herosie w rzeczywistości być może bliższej, niż może się wydawać – złowrogiej, sztucznej inteligencji. Terminator – jak napisałem na początku tekstu – niesie uniwersalne przesłanie przyszłości. ⊗

REŻYSEREM PIERWSZEJ GRY 3D Z TERMINATOREM ZOSTAŁ, UWAGA, UWAGA, TODD HOWARD



Terminator: Rampage (1993, Bethesda). Trzeba przyznać, że cały 1993 r. był dla amerykańskiej firmy bardzo rozwojowy – wydano aż trzy gry o walce z siłami Skynetu, w tym dodatek do Terminatora 2029, Operation Scour, opracowany przez Teda Petersona, który następnie ścigał się z czasem, aby wypchnąć Rampage na rynek przed końcem roku. W grudniu tego roku pojawił się jednak DOOM, więc Rampage, choć bez dwóch zdań dobre, nie sprostało wielkiej grze Johna Carmacka i Johna Romero. Gra stanowi jednak interesujące doświadczenie w kontekście historii – to człowiek infiltruje Skynet, nie odwrotnie (podobny motyw wykorzystano po wielu latach w filmie „Terminator: Ocalenie" z Christianem Bale'em). (źródło: YouTube.com/zirkoni).



Terminator: Dawn of Fate (2002) skończył najgorzej ze wszystkich prób stworzenia autonomicznej gry o wojnie przeciwko maszynom. Mimo dobrych chęci tytuł stał się wydmuszką i de facto prezentował się jak gra na licencji, która bardzo szybko przepadła w odmętach dziejów. Fakt, że o niej napisałem, wynika tylko i wyłącznie z powołania jej twórców – chętnych do stworzenia prequela w interaktywnym medium. (źródło: retromags.com).



Terminator: Future Shock (1996). W tej, jak określił Howard, „zapomnianej grze" (Wired, 2015) chciał przedłożyć eksplorację ponad walkę, przez co tytuł jest uznawany przez historyków za prekursora późniejszych gier z cyklu Fallout (tych w 3D). „Future Shock było świetne z uwagi na limbo, w jakim wówczas utkwiło uniwersum, więc mogliśmy zrobić, co chcieliśmy. Mam piękne wspomnienia z grą, lecz potem zjawił się Quake i już o niej zapomniano" – wspominał po latach Howard. Serwis Next Generation napisał w recenzji, że gra bywała frustrująca, a jednolitość kolorów czasem sprawiała problemy, by dostrzec przeciwników. Pomimo tego nigdy wcześniej gracze nie widzieli kroczącego w czasie rzeczywistym T-800. (źródło: rock paper shotgun).



Mało kto wierzył, że polskie studio Teyon stworzy najlepszą jak dotąd grę poświęconą uniwersum zapoczątkowanemu przez Jamesa Camerona. Pomimo mniejszego budżetu Terminator: Resistance okazał się tytułem nader grywalnym, wypełnionym odniesieniami do dwóch pierwszych filmów. „Najlepszym przykładem jest ten sam schron członków ruchu oporu, który widzimy w oryginalnym filmie. Sprawa wygląda podobnie z ich ubiorem" – tłumaczył Piotr Łatocha ze studia Teyon. (źródło: gematsu.com).

eprasa.pl ePrasa 2020

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

Bez przypadku

FFVII to gigantyczna marka sama w sobie. Square w 2003 r. rozpoczęło jej rozbudowywanie poprzez inicjatywę Compilation of Final Fantasy VII, czyli projekty gier, filmów i anime. Do tej franczyzy medialnej należy również wydane na PlayStation Portable Crisis Core, będące prequelem oryginalnej gry z PSX. Tą produkcją firma wiele ryzykowała, ale jak widzicie, opłaciło się. Powrót w formie Reunion był głośno celebrowany.

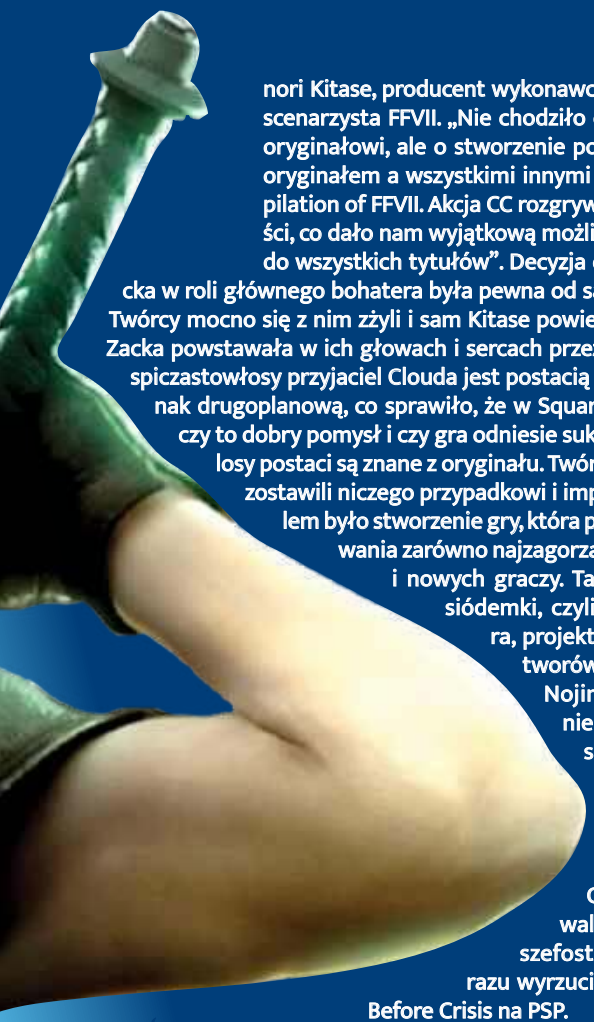
TEKST: **KUBICA**

Ale jak im się to udało?

Wszystko się zaczęło, gdy Hajime Tabata, młody, zdolny scenarzysta i producent gier mobilnych, został zwerbowany w szeregi Square Enix. Stworzone przez niego Before Crisis, opowiadające o oddziale Turks na kilka lat przed wydarzeniami z FFVII, było dość popularne wśród graczy i zebrało niezłe oceny wśród recenzentów, a co najważniejsze, napełniło kieszenie korporacji, wciąż starającej się stanąć na nogi po porażce „Spirits Within". Hideki Imaizumi, gość od wszystkiego, odpowiedzialny w strukturach firmy za kwestie produkcji, promocji i marketingu, dzięki tej grze poznał Nomurę i Tabatę. Ich luźna rozmowa o FFVII sprawiła, że zaczęli rozważać stworzenie własnej gry. I, jak wspomina sam Tabata, „Najpierw Nomura i ja ustaliliśmy tytuł i ogólny kierunek projektu, a potem Imaizumi dołączył jako producent i razem zajęliśmy się koordynacją". Spotkali się ze scenarzystą FFVII i okazało się, że i on miał podobny pomysł. Po dwóch dniach od tego spotkania Tabata został poproszony o dołączenie do oficjalnego zespołu produkcji. „Oczywiście, tworząc grę jako część ukochanej serii, popularnego świata, jest się pod ogromną presją", mówił Yoshi-

Zack w Crisis Core to charyzmatyczny młodziak, rzuca głupie żarty, robi mnóstwo przysiadów i urzeka wszystkich dookoła.

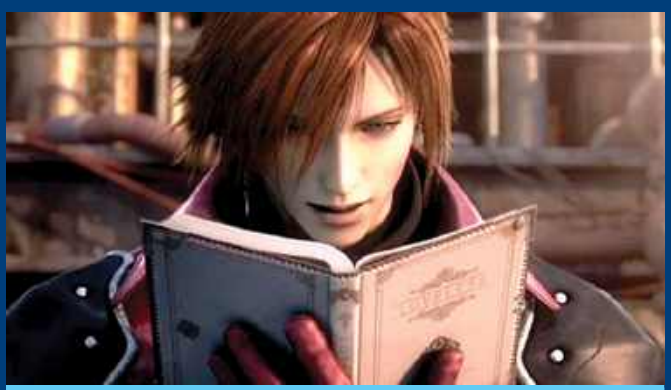
eprasa.pl efd9242e20



nori Kitase, producent wykonawczy i wspomniany scenarzysta FFVII. „Nie chodziło o oddanie hołdu oryginałowi, ale o stworzenie połączenia między oryginałem a wszystkimi innymi tytułami z Compilation of FFVII. Akcja CC rozgrywa się w przeszłości, co dało nam wyjątkową możliwość nawiązania do wszystkich tytułów". Decyzja o obsadzeniu Zacka w roli głównego bohatera była pewna od samego początku. Twórcy mocno się z nim zżyli i sam Kitase powiedział, że historia Zacka powstawała w ich głowach i sercach przez 10 lat. Mimo że spiczastowłosy przyjaciel Clouda jest postacią kluczową, to jednak drugoplanową, co sprawiło, że w Square nie byli pewni, czy to dobry pomysł i czy gra odniesie sukces, zwłaszcza że losy postaci są znane z oryginału. Twórcy jednak nie pozostawili niczego przypadkowi i improwizacji. Ich celem było stworzenie gry, która przerośnie oczekiwania zarówno najzagorzalszych fanów, jak i nowych graczy. Także inni autorzy siódemki, czyli Tetsuya Nomura, projektant postaci i potworów, oraz Kazushige Nojima, scenarzysta, nie zapomnieli o postaci i jak sami wyznają, pichcili na boku szkice bohaterów i fabułę przez lata. Gdy zaprezentowali swoje pomysły szefostwu, Square od razu wyrzuciło do kosza port Before Crisis na PSP.



Hajime Tabata oprócz Crisis Core stworzył także FF15 i FF Type-0.



Kilka sekund w oryginale FF7, a w Crisis Core mamy cały lore zbudowany wokół tego.

Me? Gongaga!

Jedną z największych zalet Crisis Core jest wykorzystanie możliwości i cech PSP. Gra nie była tworzona z myślą ani o PS3, ani o PS2. Niektóre elementy historii po prostu nie zmieściły się na dysku UMD konsoli, ale to z kolei pozwoliło skupić się wyłącznie na Zacku, jego wspomnieniach, rozterkach i emocjach, bez ryzyka, że zostanie przyćmiony przez protagonistę oryginału. Kodowanie gry na handhelda było szybsze i jednocześnie pozwalało zmierzyć się z nowym wyzwaniem, o czym z dumą mówił Kitase. „Zaczęło się od pomysłu stworzenia czegoś na PSP. Pomyślałem, że fajnie byłoby dać większej liczbie użytkowników szansę na grę w BC, która w tamtym czasie była dostępna tylko na telefony komórkowe w sieci DoCoMo, więc porozmawiałem z Tabatą. Myślałem o stworzeniu gry, która byłaby jedynie rozszerzeniem BC. Ale zanim się zorientowałem, gra przerodziła się w zupełnie inną (śmiech)". Ograniczenia sprzętowe oraz inny układ przycisków na PSP ekscytowały twórców. Walka, scenariusz i pętla rozgrywki miały być szybkie.



Limitowane PSP z Crisis Core.

Zespół na uwadze miał rozgrywkę np. podczas jazdy pociągiem czy w trakcie przerw w pracy lub szkole, gdy nagle trzeba odłożyć konsolę. Jak mówił Tabata, „Po podjęciu decyzji, że to Zack będzie protagonistą, zrezygnowaliśmy z zastosowania tradycyjnego systemu drużynowego. Aby sterowanie jedną postacią było przyjemne i ekscytujące, wykorzystaliśmy podstawową strukturę systemu walki z FFVII i dodaliśmy mocne elementy akcji." Oczywiście nie mogło zabraknąć Materii, ale najbardziej charakterystycznym aspektem CC jest Digital Mind Wave, czyli wersja Limitów, powstała głównie z myślą o szybkiej, efekciarskiej i łatwej do opanowania rozgrywce oraz na wyróżnieniu Zacka jako głównego bohatera. DMW to odzwierciedlenie myśli Zacka, dlatego jego emocje mogą wpływać na wyniki losowania. Retrospekcyjne scenki z życia Zacka pojawiają się, gdy sloty kręcą się podczas Modulation Phase. Za tym pomysłem stał Nomura, który chciał wpleść elementy... pachinko, czyli japońskiej gry automatowej. „Zastanawiałem się, jak można dołożyć do gry element szczęścia pachinko, na który gracz nie miał mieć wpływu. W pierwszej propozycji, którą napisałem, myślałem o czymś w rodzaju punktów akcji jako substytucie kulek pachinko. Na przykład, gdy robisz jeden krok, tracisz jeden punkt, a jeśli nie dodajesz go regularnie, utkniesz. SP (Soldier Points) są pozostałością po tym".

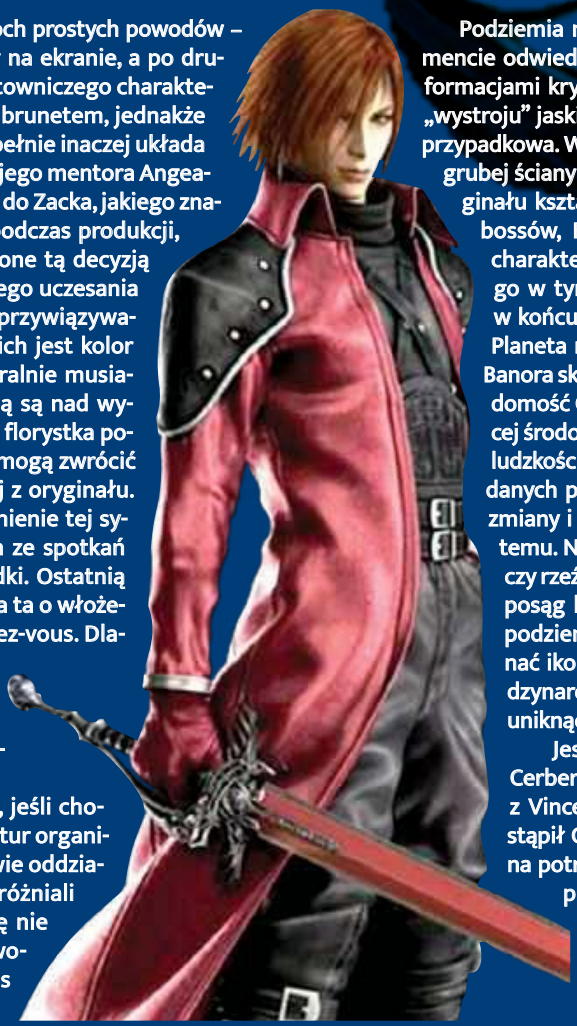
Spełnij swoje marzenia. Jeśli chcesz być bohaterem, musisz mieć marzenia

Gra jest wypełniona po brzegi easter eggami, odwołaniami, aluzjami i innymi zabiegami, łączącymi wszystkie dotychczasowe projekty FFVII. Produkcja nawet tłumaczy taką kwestię jak fryzura Zacka. Początkowo to Cloud miał mieć czarne włosy. Jednak

eprasa.pl efd9242e20

autorzy zdecydowali się na blond z dwóch prostych powodów – po pierwsze, żółty był lepiej widoczny na ekranie, a po drugie, taki kolor bardziej pasował do buntowniczego charakteru postaci. Wobec tego to Zack został brunetem, jednakże na początku CC widzimy, że chłopak zupełnie inaczej układa czuprynę. W trakcie historii poznajemy jego mentora Angeala, który ma włosy uderzająco podobne do Zacka, jakiego znamy z przyszłości. Jak mówił Nomura podczas produkcji, osoby pracujące nad grą były zaskoczone tą decyzją i nawet one nie zauważyły od razu innego uczesania protagonisty. To pokazuje, jaką wagę przywiązywano do dbania o szczegóły. Jednym z nich jest kolor sukienki Aerith. Wybranka Zacka naturalnie musiała się pojawić w prequelu i sceny z nią są nad wyraz słodko-gorzkie. Gdy nasza ulubiona florystka pojawia się na ekranie, najwierniejsi fani mogą zwrócić uwagę, że jej konfekcja różni się od tej z oryginału. Twórcy wpadli na łamiące serce wyjaśnienie tej sytuacji. Para składała sobie po każdym ze spotkań obietnice odnośnie do następnej randki. Ostatnią przysięgą, jaką dziewczyna złożyła, była ta o włożeniu różowej sukienki na następne rendez-vous. Dlatego Aerith w oryginale zawsze nosi ubrania w tym kolorze, kieckę i katanę, licząc, że tak ją zobaczy jej ulubiony „Pan kobieciarz". Uch, Wam też zaczęły się pocić oczy?

Kolory ubrań to poważna sprawa, jeśli chodzi o design postaci, ale także dla struktur organizacji i zaznaczenia hierarchii. Członkowie oddziału SOLDIER barwami mundurów rozróżniali swoją rangę i klasę. W 1997 r. nikt się nie spodziewał, że jeden fioletowo-czerwony uniform przeciwnika, Second Class Soldier, narobi takiego zamieszania twórcom Crisis Core. Zack w CC także miał mieć drugi stopień, ale autorzy nie mogli go sobie wyobrazić w czerwieni, więc poprosili o pozwolenie na zrobienie tego inaczej niż w oryginale. Zmienili więc kolory pierwszego i drugiego munduru Zacka. Drugi jest bardziej niebieski, a pierwszy czarny. Cloud nosił niebieskawy mundur w FFVII, ale pierwotnie... miał on być czarny! Miało to podkreślić wyjątkowość Zacka i skłonność do ustępstw przełożonych i wyższych rangą oficerów SOLDIER w jego przypadku. Nie tylko design miał go wyróżniać, aktor głosowy użyczający swojego talentu, Ken'ichi Suzumura, dostał konkretne instrukcje. „Ponieważ historia pokazuje Zacka przez długi czas, istnieje szerokie pole do rozwoju. Zastanawiając się, który aspekt Zacka poza tym obszarem uwypuklić, chciałem wydobyć jego stronę yang (tę od ying i yang)", tłumaczy Nomura. „Postanowiliśmy zaangażować pana Suzumurę, aby oddać radość życia Zacka. Grał tę rolę również w Advent Children, więc wiedząc, jaką postacią będzie, powierzyliśmy mu rolę młodziaka Zacka. Uważam, że głos Suzumury pasuje do niewinnego, dziecinnego wizerunku Zacka". Także design Sephirotha został oparty na tym z AC, by jeszcze bardziej połączyć projekty i jednocześnie zaznaczyć, że po wydarzeniach z oryginału srebrnowłosy antagonista „nigdy nie będzie jedynie wspomnieniem".



PRZEZ CHWILĘ ZASTANAWIANO SIĘ, CZY NIE DAĆ NAZWISKA SEPHIROTHOWI

Podziemia miasta Banora, które w pewnym momencie odwiedzamy, usiane są charakterystycznymi formacjami kryształów. Zielonkawe bryły pasują do „wystroju" jaskiń, jednak ich obecność także nie jest przypadkowa. W jednym korytarzu tej miejscówki zza grubej ściany minerałów wyziera znany fanom oryginału kształt. Jest to jeden z najpotężniejszych bossów, Emerald Weapon, a dokładnie jego charakterystyczne ramiona. Umiejscowienie go w tym miejscu prequela ma wiele sensu, w końcu istota pogrążona jest w śnie, dopóki Planeta nie poczuje się zagrożona, a kopalnie Banora skrywają właśnie boginię Minervę, świadomość Gai, która później wyda wojnę niszczącej środowisko korporacji oraz w zasadzie całej ludzkości. Wiele gier powstałych w Japonii i wydanych poza granicami kraju dotknęły pewne zmiany i cenzura, o których pisałem jakiś czas temu. Nie uniknęło tego CC i różnica ta dotyczy rzeźby bogini Minervy. W japońskiej wersji posąg bogini, znaleziony we wspomnianych podziemiach Banora, wydaje się przypominać ikonografię Matki Boskiej. W wersji międzynarodowej został przeprojektowany, aby uniknąć tego skojarzenia.

Jeszcze przed Crisis Core w Dirge of Cerberus na PS2, bardzo... wyjątkowym TPP z Vincentem w roli głównej, gościnnie wystąpił Gackt Camui. Supergwiazdor wykonał na potrzeby produkcji dwa utwory i podczas prac nad nimi poznał się z Imaizumim. Charyzmatyczny producent nie chciał, by wielkie nazwisko, czyli szansa na dodatkowy rozgłos, zostało użyte jedynie w piosenkach. Dlatego też obsadził wokalistę w roli Genesisa Rhapsodosa, głównego antagonisty w CC. Jego występ ukrył za sekretnym, trudniejszym do odblokowania zakończeniem w DoC, zachęcając tym samym fanów muzyka do zainteresowania się grą na PSP. Imaizumi i Gackt opracowali projekt Genesisa, jego charakter, maniery, a nawet ubiór. Producent szczegółowo opisał piosenkarzowi lore FFVII, a ten okazał się prawdziwym nerdem. Jak mówi Imaizumi, Gackt był więc kreatywnym partnerem i bardzo zależało im na powiązaniu gier. Genesis został opracowany w najdrobniejszych szczegółach, nawet jego charakterystyczny płaszcz ma swoje backstory i można było zakupić jego replikę w sklepie merchowym Square. Postać często przedstawiana jest z tomikiem poezji pt. „Loveless" i jest to jeden z najgłębszych deepcutów, jakie znam.

Nie ma nienawiści, jest tylko radość, Bo jesteś ukochany przez boginię, Bohaterze świtu, Uzdrowicielu światów

„Loveless" to tytuł płyty z 1991 r. irlandzkiej kapeli My Bloody Valentine. Krążek był szalenie popularny w Japonii. W kultowej, otwierającej scence CGI do FFVII na PSX, gdy Aerith kroczy przez ulice Midgaru, widzimy wielki neon, w którym przemycono wizerunek wokalistki Bilindy Butcher oraz nazwę albumu. W świecie gry z ko-

eprasa.pl efd9242e20

lei „Loveless" to niedokończona seria poetycka, która została zaadaptowana na sztukę teatralną. W Remake'ach FFVII cykl ten także się pojawia. W CC odgrywa bardzo dużą rolę, ponieważ Genesis jest zafascynowany historią i recytuje ją podczas każdego spotkania z Zackiem. Wyobraża sobie siebie i dwóch towarzyszy jako przepowiedzianą w eposie trójkę wybrańców, ma nadzieję odnaleźć legendarny Dar Bogini oraz stracone linijki tekstu, a także lekarstwo na swoją... przypadłość. Gdy pod koniec gry możemy użyć DMW Apocalypse, podczas ataku wokół celu pojawiają się glify i pieczęcie oraz ostatnie, zaginione wersy poematu! Mało tego, książka w naszym inwentarzu zyskuje nowe strony! Od lat fani teoretyzują, co to oznacza, ale jedno jest pewne: Genesis znalazł sposób, by zaspokoić swoją ciekawość.

Przy okazji Genesisa i Angeala – w japońskiej wersji gry nigdy nie padają ich nazwiska. Rhapsodos (od greckiego „rhapsoidos", czyli poeta, pieśniarz) i Hewley (od greckiego „hyle", czyli... materia) zostały dodane przez osoby zajmujące się lokalizacją gry na rynki zagraniczne. Ich nazwiska znajdziemy w mailach Shinry, ale tylko w wersji zagranicznej, lecz pomysł na nazwiska spodobał się twórcom i od tego momentu zostały oficjalnie zaakceptowane. Przez chwilę zastanawiano się, czy nie dać nazwiska Sephirothowi, ale uznano, że jego brak utrzyma aurę tajemniczości postaci, a ponadto nie chciano ryzykować potencjalnym bałaganem fabularnym oraz spoilerami.

Do Compilation of FFVII należy także wyprodukowane przez studio Madhouse krótkie anime pt. „Last Order: Final Fantasy VII". Animacja z 2005 r. przedstawia wydarzenia z incydentu w Nibelheimie oraz jego następstwa. Uznać ją należy jednak za ciekawostkę i luźną, artystyczną interpretację, ponieważ liczba retconów i zmian względem oryginału jest tak duża, że nawet sami autorzy oryginalnej gry się w tym gubili. Autorzy CC nie chcieli powielać tych błędów. „Reakcja fanów na film była taka – pojawiły się liczne negatywne opinie dotyczące zmiany części historii, którą uważali za integralną część całej fabuły. Wysłuchaliśmy więc ich i wyciągnęliśmy z tego wnioski. I faktycznie incydent w Nibelheimie jest ponownie przedstawiony w Crisis Core i staraliśmy się nie podejmować tych samych decyzji, co w Last Order", powiedział dla IGN Imaizumi. Square nie odwróciło się od projektu anime, ujęcia z niego były użyte jako materiały promocyjne CC i słusznie, bowiem przetrwało próbę czasu, zwłaszcza sceny walki. Wprawdzie Square zaznacza, że wydarzenia z filmu nie należą do oficjalnej linii fabularnej serii, ale zważywszy na to, jak wygląda obecny kanon FF7 Remake'ów, wcale bym się nie zdziwił, gdyby wpletli wydarzenia z LO w którymś momencie produkcji.

Last Order nie był jedyną historią, którą należało brać pod uwagę, pisząc CC. Mniej więcej równolegle z produkcją gry tworzone było wysokobudżetowe „Advent Children", czyli bezpośredni sequel do wydarzeń z FFVII. Animacja CGI, w którą zaangażowani byli oczywiście ojcowie oryginału, w tym Yusuke Naora, art director. „W tamtym czasie byłem jeszcze zaangażowany w produkcję AC i nadzorowałem BC, więc nie byłem pewien chronologii historii. Czy CC i BC dzieją się równolegle albo czy Midgar powinien być w tym stanie w tym czasie i tak dalej (śmiech)". Jego obawy były zasadne, dlatego, by uniknąć jakichkolwiek pomyłek, powołano do życia specjalny oddział pilnujący spójności historii.

Ten miecz jest symbolem marzeń i honoru naszej rodziny

Jednym z głównych motywów opowieści jest dziedzictwo. Najwyraźniejszym symbolem jest ikoniczny Buster Sword, należący najpierw do Angeala, następnie do Zacka, aż w końcu do Clouda. Jest niczym pochodnia olimpijska, symbol idei i wartości wyznawanych przez postacie aż po ich realizację. „Chcieliśmy pokazać, jak życie jednej osoby wpływa na kolejne pokolenia i toruje drogę nowej erze", mówi Hajime Tabata. Samą grę więc śmiało można postrzegać jako dziedzictwo FFVII i podjęcie dyskusji o sensie kontynuowania popularnego dzieła. Hideo Kojima zaledwie kilka lat wcześniej podniósł rękawicę, tworząc MGS2, podobnie Masato Kato w przypadku Chrono Cross, Shigeru Miyamoto i Eiji Aonuma z Wind Waker, a nawet sam George Lucas z prequelami „Gwiezdnych wojen". Taki był zeitgeist przełomu wieków, tamta era sprzyjała artystycznym ewaluacjom i postmodernistycznym refleksjom. Jeśli chodzi o serię Final Fantasy, nie było więc lepszego kandydata na ten zabieg niż najpopularniejsza część serii. Gra została przez wiele redakcji okrzyknięta najlepszym prequelem i określona jako wzór dla innych twórców. Voice acting, grafika i szybkość ładowania danych porównywana była nawet z produkcjami z PS2. Chwalono rozsądną długość rozgrywki, bez zbędnego przeciągania, i uzależniający gameplay. Za największy minus – do przeoczenia przyznają się twórcy – pod czym i ja się podpisuję, uznano brak możliwości pominięcia cut-scenek (nie, żeby były złe!). Powstanie wersji Reunion w 2022 r. nie było przypadkiem, ponieważ połączenie gry tym razem z Remake'ami wydawało się oczywistością. Odświeżona wersja naprawiła wszystkie bolączki, na które cierpiał hanheldowy CC, dodano poziom trudności Hard, usprawniono system walki, by bardziej przypominał „duże" części, no i oczywiście zaktualizowano grafikę. Powróciła także ta sama obsada voice actorów, łącznie z Gacktem.

Nie tyka się świętości, czy jakoś tak, prawda? Crisis Core to dowód, że nawet twórcy mogą być fanami własnych dzieł i że w rękach zdolnego teamu, pilnującego spójności historii, prequel/ sequel/reboot/remake/remaster może osiągnąć sukces i zebrać wokół siebie zagorzałych entuzjastów. ⊗



Dzięki Crisis Core poznacie historię najbardziej kultowej broni w dziejach gier wideo.



Rzeźba bogini Minervy została zmieniona w wydaniu na rynki zachodnie.

eprasa.pl efd9242e20

EA Sports BIG

Kiedy EA było naprawę big



Jedną z marek, które na stałe wpisały się w historię szóstej generacji konsol i początku lat 2000., było EA Sports BIG. W sumie 23 tytuły, z czego kilka łączyło najlepsze cechy starej i nowej szkoły robienia gier. Jak osiągnięto ten sukces i dlaczego wszystko zakończyło się przegraną?

TEKST: DŻUJO

„Wchodząc do świata EA Sports BIG, wkraczasz do strefy bez ograniczeń, gdzie nie obowiązują żadne zasady, a prawa i bariery są po to, by je łamać. Wstępujesz tu na własne ryzyko. Zostałeś ostrzeżony" – takie hasło mogliśmy znaleźć w instrukcji SSX. Wyobrażacie sobie taki wstęp we współczesnej instrukcji (pomijając, że gry nie mają już od lat papierowych instrukcji)? EA Sports BIG od początku miało być czymś innym niż pozostałe gry sportowe i generalnie tytuły ze stajni Electronics Arts. Pomysłodawcą nowej marki był jeden człowiek.

Srebrna kula

Steven Rechtschaffner nie planował kariery w grach wideo. Chciał odnieść sukces jako zawodowiec w narciarstwie dowolnym. Nie udało się. Zaczął zatem realizować materiały wideo dla kolejnych telewizji. W pewnym momencie wpadł na pomysł zimowej dyscypliny, w której zawodnicy rywalizują jednocześnie na trasie zjazdowej z licznymi przeszkodami. Snowboard pasował do tego lepiej niż narty. Tak narodził się snowcross. Rechtschaffner zaczął również współpracować z marką Swatch, sponsorującą różne sporty ekstremalne, łącząc je z coraz modniejszym pod koniec lat 80. hip-hopem. Nietrudno się domyślić, że oba tematy powrócą wraz z SSX, ale o tym za chwilę. Życie jednak sprawiło, że późniejszy ojciec EA Sports BIG musiał powrócić do Vancouver. A jaka firma miała tam swój oddział? EA.

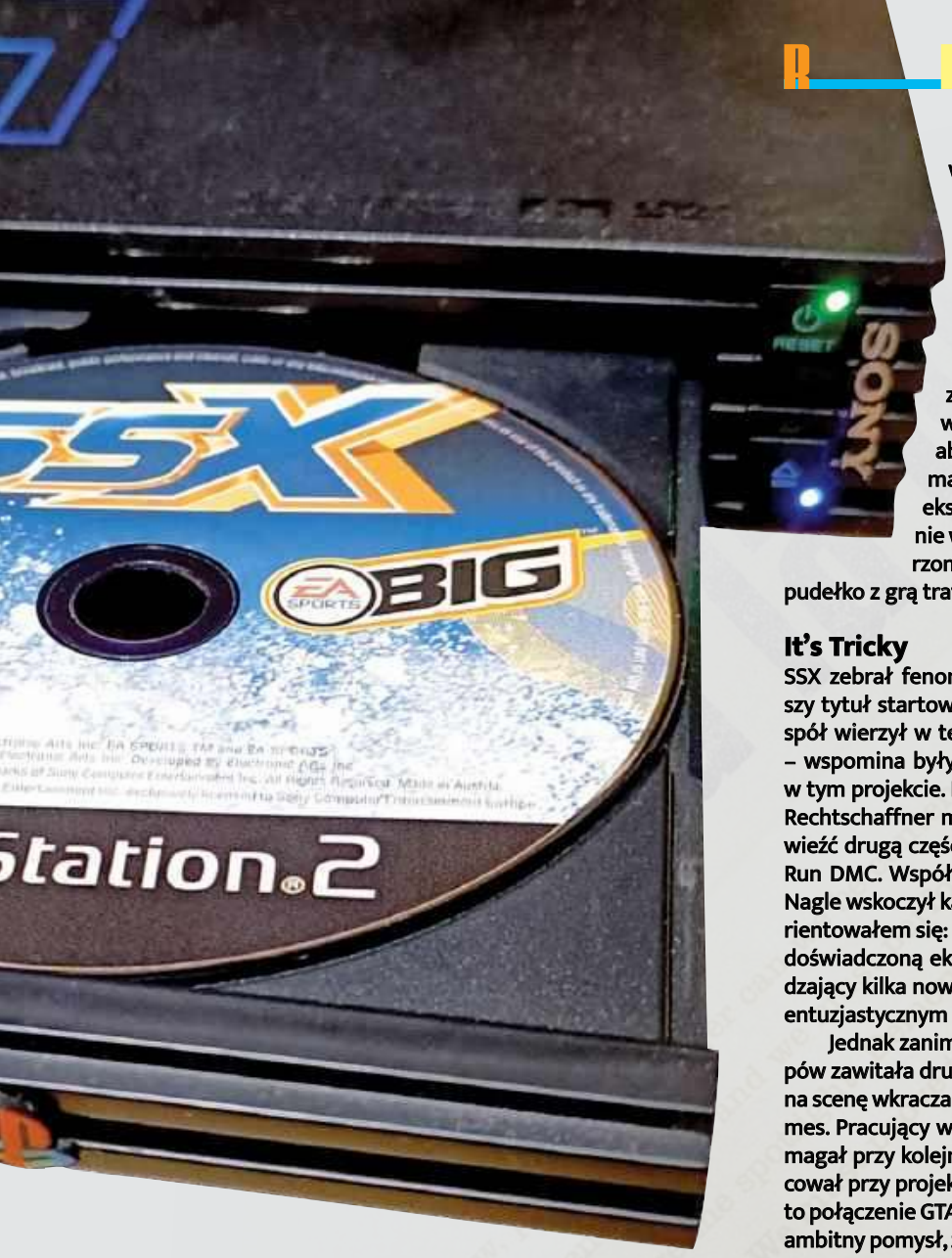
Don Mattrick „wsławił się" w branży jako osoba, która zaprzepaściła debiut Xboksa One. W pierwszej połowie lat 90. był on jednak jednym z kluczowych graczy w EA. Postanowił dać szansę byłemu narciarzowi, angażując go do pracy nad serią FIFA. Rechtschaffner miał wnieść swoje doświadczenie z telewizji (wiedza m.in. o pracy kamer), aby pomóc deweloperom w przejściu gier sportowych z 2D do 3D. Okazało się, że radził sobie całkiem dobrze, aż do tego stop-



nia, że udało mu się przekonać Mattricka do stworzenia gry baseballowej Triple Play. Tytuł okazał się na tyle dużym sukcesem, że otrzymał on szansę na stworzenie gry według własnego pomysłu. A pomysł, jaki chodził mu po głowie, był jasny – gra łącząca snowboarding z arcade'ową mechaniką, a wszystko polane stylem rodem z MTV.

„Chciałem stworzyć coś na poziomie gry Nintendo, tytuł dający frajdę, bez zacięcia symulacyjnego. Ale ze świetną fizyką i sterowaniem. Coś, w co każdy mógłby zagrać, ale czego opanowanie wymagałoby sporo zaangażowania" – tłumaczy po latach Rechtschaffner (wszystkie jego cytaty pochodzą z wywiadów z youtube'owym kanałem Electric Playground i serwisem USGamer). SSX początkowo miał powstać na Dreamcasta, ale drogi Segi i EA się rozeszły – wte-

eprasa.pl efd9242e20



dy prace przerzucono na nadchodzącą konsolę Sony. Jak się okazało, był to dobry krok.

„Miałem prawdziwych programistycznych Beatlesów" – wspomina Rechtschaffner. Rzeczywiście, bez ich talentu gra nie wybiłaby się na tle prawie 30 tytułów, które startowały w listopadzie wraz z PS2. Trasy w SSX były szalenie długie (po kilka minut zjazdu) i prezentowały się jak prawdziwy stok. Było to możliwe dzięki zastosowaniu krzywych i powierzchni Béziera, techniki umożliwiającej oszczędzenie pamięci i mocy obliczeniowej PS2. Rendering w czasie rzeczywistym był bardzo mocną stroną nowej konsoli Sony. Co więcej, pierwsza wersja SSX tak bardzo spodobała się Japończykom, że zaprosili oni część zespołu do Tokio, aby inżynierowie EA poznali tajniki PS2 przed premierą (co tłumaczy, dlaczego gra wyglądała tak dobrze). Sony chciało mieć SSX na premierę konsoli. Jednak nie wszyscy w Electronic Arts mieli podobne zdanie.

„Niektórzy w EA nie wierzyli w ten projekt, sugerując, że powinniśmy zrezygnować. Jednak EA miało wtedy zasadę «srebrnej kuli». Jeśli wcześniej zrobiłeś grę, która okazała się sukcesem (Triple Play – przyp. Dżujo), mogłeś spróbować czegoś zupełnie innego" – opowiadał ojciec SSX. Ten patent doskonale pokazuje, jak bardzo inną firmą było EA w tym czasie i skąd wzięło się wtedy tak wiele dobrych gier z tego studia. Z czasem, wraz z rozwojem gry, wszyscy w firmie zorientowali się, że mają hit. Rechtschaffner, za sprawą swojego wieloletniego doświadczenia w marketingu, zrozumiał, że to dobry moment, aby w ramach EA Sports powołać do życia osobną markę, która wzięłaby pod swoje skrzydła bardziej eksperymentalne, nietypowe gry sportowe. Dosłownie w kilka tygodni zebrano odpowiednią ekipę, stworzono logo i nadano całości własny charakter. Tak na pudełko z grą trafiło logo EA Sports BIG.

It's Tricky

SSX zebrał fenomenalne recenzje, wielu uważało go za najlepszy tytuł startowy PS2 w USA i Europie. „Wszystko się udało. Zespół wierzył w ten projekt i wiedział, że robił coś wyjątkowego" – wspomina były producent wykonawczy, bo taki był jego tytuł w tym projekcie. EA chciało kolejnych gier i to w następnym roku. Rechtschaffner musiał zabrać się do pracy, aby w listopadzie dowieźć drugą część. „Jechałem do pracy samochodem i słuchałem Run DMC. Współpracowałem z nimi jeszcze za czasów Swatcha. Nagle wskoczył kawałek «It's Tricky» i zacząłem sobie śpiewać. Zorientowałem się: Tak, to musiał być tytuł nowej części!". Z tą samą, doświadczoną ekipą SSX Tricky nie mogło się nie udać. Wprowadzający kilka nowości (m.in. uber triki) sequel spotkał się z równie entuzjastycznym przyjęciem.

Jednak zanim na rynek trafił Tricky, w czerwcu 2001 r. do sklepów zawitała druga gra ze stajni EA Sports Big – NBA Street. Tutaj na scenę wkracza kolejna istotna dla EA Sports BIG osoba, Josh Holmes. Pracujący w kanadyjskim oddziale designer początkowo pomagał przy kolejnych sportowych tytułach EA Sports. Potem pracował przy projekcie nazywanym Greyman – jak sam opisuje, było to połączenie GTA i Hitmana (jeszcze przed GTA3). Jednak był to tak ambitny pomysł, że został zawieszony, a on trafił do zespołu, który miał zrobić grę na licencji NBA. „Początkowo zakładano stworzenie czegoś na wzór NBA Jam, ale zasugerowaliśmy, aby pójść w kierunku streetballu, koszykówki ulicznej, wyjść z boiska NBA" – opowiadał po latach w rozmowie z IGN Holmes. Pierwotnie liga NBA nie była przekonana do tego pomysłu, ale udało się namówić jej władze. Nie bez znaczenia była nowa marka EA – NBA zaakceptowało nietypowy styl graficzny i patenty takie jak Gamebreaker (specjalny rzut, który odbierał punkty przeciwnej drużynie). Podobnie jak w przypadku SSX w grę włożono wiele serca. Efekt? Świetne oceny i równie dobra sprzedaż. Rok 2001 był udany dla EA Sports BIG. Kolejny nie był już tak dobry.

Mimo że nowa marka EA nie miała szefa jako takiego, Rechtschaffner został – jak sam to określał – „ojcem chrzestnym" kolejnych gier i całego przedsięwzięcia. Ale niczym więcej. „Inni producenci w EA zaczęli tworzyć pomysły własnych gier w ramach EA Sports BIG. Niestety nie miałem władzy czy uprawnień, aby mówić im, co robić" – opowiada. To musiało doprowadzić do problemów, i tak się stało.

PIERWSZA WERSJA SSX BARDZO SPODOBAŁA SIĘ SONY

„Widziałem, że niektóre gry wyglądały naprawdę fajnie, ale nie do-

eprasa.pl efd9242e20

pracowano jeszcze fizyki i rozgrywki" – mówi. Zdarzało się, że ktoś w EA zobaczył samo demo i pod wpływem sukcesu SSX dawał tym niedopracowanym konceptom zielone światło. Przez to zaczęły powstawać gry, które nie miały w pełni przygotowanej mechaniki. Rechtschaffner ma na myśli chociażby Freakstyle (2002), wyścigi freestyle motocross. „Myślę, że po prostu pospieszyli się i zaczęli tworzyć całą zawartość, zanim naprawdę dopracowali szczegóły gry" – szczerze podsumowuje ten projekt. Tego samego roku zadebiutowały jeszcze całkiem niezłe, ale zapomniane dzisiaj Sled Storm (wyścigi skuterów śnieżnych, kontynuacja gry jeszcze z czasów PSX-a) oraz Shox, trochę zbyt kuriozalne połączenie rajdów samochodowych ze stylem SSX-a. Żadna z tych gier nie otrzymała sequela. Na szczęście przed EA Sports BIG był kolejny, kluczowy dla marki, rok 2003.

TEGO TYPU GRY ZNIKNĘŁY DLATEGO, ŻE NIE BYŁO DOBRYCH TYTUŁÓW

Na szczycie

Josh Holmes, po sukcesie NBA Street, mógł zrealizować swój projekt. Rozpoczął prace nad czymś nazywanym wewnętrznie Kung Fu Fighting, grą walki nawiązującą do kina z Hongkongu z lat 70. Jednocześnie EA pracowało – rękami japońskiego studia AKI – nad tytułem na licencji federacji wrestlingowej WCW. Firma utraciła jednak licencję. Zastanawiano się, co zrobić, niektóre z pomysłów zakładały bijatykę w kosmosie (?). Poproszono o pomoc Holmesa, którego projekt też miał problemy. Pewnego dnia zrobiono burzę mózgów, a Josh, nadal zafascynowany hip-hopowymi klimatami, zasugerował, że można by połączyć „urban culture" z wrestlingiem i zrobić bijatykę w tych klimatach. „Ktoś nagle krzyknął, że to superpomysł. Ktoś inny, że ma ziomków w Def Jam i do nich zadzwoni. Ja zdałem sobie sprawę z tego, co się dzieje i zacząłem mówić, że to szalony pomysł" – opisuje Holmes. Ale było już za późno. AKI miało zacząć prace, Josh został producentem, a ekipa dostała osiem miesięcy na dowiezienie projektu.

Kolejne miesiące były szalone, a EA uznało, że Def Jam Vendetta pasuje do marki BIG. „Wszyscy wierzyli w nasze dziwne pomysły i w to, że chociaż tworzymy dziwny świat, to jest on spójny" – dodał. Silnie inspirowana filmem „The Warriors" gra wymagała zgody każdego z pojawiających się w nich raperów i celebrytów. Holmes spotkał się z wszystkimi. Ghostface Killah z Wu-Tang Clan (dla przypomnienia, panowie mieli już własną grę na PSX-a, Wu-Tang: Shaolin Style) powiedział mu, że chce mieć specjalny atak, w którym jego kastet zamienia się w ptaka wydrapującego oczy przeciwnikowi. Holmes przytaknął, myśląc, że raper o tym zapomni. Podczas prac nad sequelem Ghostface miał zrobić mu o to awanturę, pytając: „Gdzie jest mój madafaking ptak?". Tak, była to ekstremalna przygoda, ale Vendetta okazała się sukcesem. Co ważne, fantastyczny sequel, wydany rok później, Fight for NY, nie wyszedł już w ramach marki BIG. A jeśli zastanawiacie się, dlaczego część trzecia (Icon) była tak słaba, to wiedzcie, że Holmes odszedł po premierze sequela z EA. Bez niego seria nie miała sensu.



Tymczasem Rechtschaffner, zanim na rynek trafił SSX 3, pomagał jeszcze w ukończeniu NBA Street Vol. 2. W przypadku tego sequela zmontowano prawdziwy dream team – najlepszych projektantów, ludzi od streetballa, speców od muzyki hip-hop i marketingowców z Nike. Zarówno Vendetta, jak i NBA Street Vol. 2 debiutowały w kwietniu 2003 r., ale chociaż ta część jest do dzisiaj uznawana za najlepszą w serii, Rechtschaffner nie wspomina prac nad nią z rozrzewnieniem. „Kiedy prezentowałem grę szefostwu, wszyscy pytali mnie, dlaczego całość ma taki kreskówkowy styl, dlaczego postaci nie mogą być bardziej realistyczne. Odpowiedziałem, że tak musi być i to właśnie wyróżnia tę grę. Posłuchali mnie, ale nie było łatwo".

W przypadku SSX 3 ekipa twórców poszła na całość, tworząc jedną wielką górę z kilkoma stokami (zjazd z jej szczytu zajmował 30 minut). Wprowadzono trzy rodzaje śniegu, zatrudniono nagrodzonego Oscarem mistrza od efektów specjalnych do pomocy w designie gry. Dopracowano również mechanikę trików, aby gra wyciągnęła najlepsze elementy z poprzednich części. Cóż można napisać, zespół po raz kolejny dowiózł grę „na 9". Pierwszego SSX-a robiła około 30-osobowa ekipa. Nad częścią trzecią pracowało już prawie 100 osób. Wydana jesienią gra miała być szczytowym osiągnięciem serii, a cały 2003 r. najlepszym w historii EA Sports BIG. Potem mieliśmy do czynienia ze spadkiem formy.

Konflikty w szatni

Nic nie dzieje się przez przypadek, szczególnie w korporacjach. Rechtschaffner w 2004 r. awansował, tracąc (i tak ograniczoną kontrolę) nad EA Sports BIG. Nie było więc nikogo, kto mógłby walczyć o robienie gier „na poziomie Nintendo". Ten problem był kluczowy, kolejne powstające tytuły były dobre, ale brakowało im szlifu i zaangażowania. Jednocześnie EA postanowiło nie ryzykować, stawiając na sequele i „pewne licencje". Rechtschaffner jeszcze przed zmianą stanowiska chciał zrobić grę na bazie kolarstwa górskiego (zjazdowego) o nazwie Cranked, ale kiedy prototyp okazał się niegotowy, EA nie było chętne do jego realizacji. Skoro ojcowi SSX-a nie udało się przepchnąć takiego tytułu, to nikt inny nie miał szans wystartować ze swoim nietypowym projektem.

Tak oto w 2004 r. dostaliśmy dwie części NFL Street, ulicznej wersji amerykańskiego futbolu. Tytuł udany, mile wspominany w USA, a ze względu na swoją prostotę grywalny również dla osób nieznających ukochanego amerykańskiego sportu, ale to nie było to. Kolejny rok przyniósł trzecią część NBA Street, już nie tak dobrą jak dwójka, co obrazowało początek problemów studia. Za dziwne decyzje można uznać SSX Out of Bounds, czyli mobilną wersję SSX-a wydaną na N-Gage, i port SSX 3 na Gizmondo, dwie konsolki będące gigantyczną porażką.

Luty 2005 r. przyniósł FIFA Street, grę, która chyba najlepiej pokazywała to, czym stało się EA Sports BIG. Otóż Rechtschaffner po sukcesie SSX

eprasa.pl ePrasa 2020



chciał zrobić FIFA Street, ale – pomimo całej swojej mocy sprawczej – nie pozwolono mu na to. „Wtedy w EA Canada istniały trzy duże frakcje, a każda z nich miała pod sobą inne franczyzy. Ta obejmująca piłkę nożną nie należała do nas, tak że nie było szansy na to, abyśmy mogli zrobić cokolwiek z Fifą, pomimo szczerych chęci" – opowiada Steven. Gra trafiła zatem do EA Canada, które miało swój pomysł na „uliczną" wersję Fify. Już sama okładka, na której znalazł się Ronaldinho, pokazywała, że nie było mowy o powtórce z NBA Street – tym razem wygrała strona chcąca realistyczniej wyglądających zawodników. Gra zadebiutowała z bardzo przeciętną średnią ocen – około 60%. Mimo że seria ma swoich fanów, to w porównaniu do tego, co osiągnęło EA Sports BIG dwa lata wcześniej, była to porażka.

W październiku tego samego roku na stok wyjechała czwarta część snowboardowej serii, SSX On Tour. Tytuł lepszy od FIFA Street, ale gracze i recenzenci poczuli, że to było – typowe dla EA – odcinanie kuponów. „EA miało model, który im się sprawdzał. Jeśli masz coś, co okazało się sukcesem – trzeba to sprzedawać corocznie. W przypadku gier, które chciałem robić, nie było to możliwe" – nie ukrywa prawdy Rechtschaffner po latach. W 2006 r. debiutują FIFA Street 2 i NFL Street 3 – typowe, bezpieczne sequele. Tego samego roku „ojciec chrzestny" marki EA Sports BIG odchodzi z firmy.

Ostatni gwizdek

Jeśli spojrzeć na oceny kolejnych gier EA Sport BIG i na rezygnację jego twórcy, przyszłość marki wydawała się policzona. Sytuacja w firmie tylko to potwierdziła. CEO EA został John Riccitiello, który powoli zmieniał strategię spółki, mającej teraz podejmować mniej ryzykowne decyzje. Potem przyszedł kryzys finansowy 2008 r. i seria zwolnień. W tle mieliśmy konsole nowej generacji, czyli wzrost kosztów produkcji. Czasy szalonych gier z niezłym budżetem zniknęły. Wydano jeszcze wersję SSX na Wii (Blur), NBA Street na PSP, a w 2008 r. NFL Tour (rebranding Street) i FIFA Street 3 na nową generację, której przypadła rola bycia ostatnim zawodnikiem EA Sports BIG schodzącym z boiska. Mająca osiem lat marka przestała istnieć.

„Wraz z końcem epoki «srebrnej kuli» decyzja o tym, czy powstanie kolejny tytuł, spadła na ludzi ze sprzedaży, marketingu i wielu innych, którzy po prostu nie robili gier" – podsumowuje końcówkę swojego dziecka Rechtschaffner. Trudno o lepsze słowa. Po EA Sports BIG powołano na chwilę do życia markę EA Freestyle, która wydała grę bokserską (FaceBreaker), tytuł na licencji NHL (3 on 3 NHL Arcade) i wyścigi kartów na licencji NASCAR (NASCAR Kart Racing) – wszystkie tytuły były żenująco słabe.

Próba zarówno reaktywacji oficjalnych tytułów ze stajni EA Sports BIG (wyszła jedna, SSX w 2012 r. – była niezła, ale nie tak dobra jak poprzedniczki i nie stała się hitem), jak i robienia gier podobnych do pozycji z tamtej epoki (próbował m.in. Saber Interactive z NBA Playgrounds, przymiarki robił sam Rechtschaffner, ale jego projekt nawet nigdy nie wystartował) nie powtórzyły sukcesów gier z początku lat 2000. Kolejne podejście będziemy mieli w 2026 r. z NBA The Run, za którym stoi część oryginalnej ekipy NBA Street (ale nie Josh Holmes). Zobaczymy. Finalnie wszystko rozbija się o jakość, jak to mądrze powiedział kiedyś Rechtschaffner: „Myślę, że tego typu gry zniknęły głównie dlatego, że po prostu nie było naprawdę dobrych tytułów". ⊗

PS Ze wszystkich gier stworzonych przez EA Sports BIG, ze względu na wygaśnięcie licencji, w oficjalnej cyfrowej dystrybucji dostępna jest tylko jedna – SSX 3 w ramach wstecznej kompatybilności z Xboksem. Działa w 60 klatkach i gra się w nią nadal świetnie. Warto sprawdzić i oby nigdy nie zniknęła ze sprzedaży.



SERIE I POJEDYNCZE GRY W RAMACH EA SPORTS BIG

Def Jam Vendetta, Fight for NY
NBA Street (Vol. 2, V3, Homecourt)
NFL Street (1, 2),
NFL Tour
FIFA Street (1, 2, 3)
FreekStyle
Sled Storm
Shox
SSX (SSX Tricky, SSX 3, SSX Out of Bounds, SSX On Tour, SSX Blur)

eprasa.pl efd9242e20



TROCHĘ MROKU NA KONIEC ROKU

Przegląd kina z dreszczykiem z końcówki roku.

TEKST: MYSZAQ

Tak sobie patrzę w filmowe menu, co tu zapodać na wigilijnym stole, i łapię się za głowę. A to Predator w wersji „a może wyłączymy horror i włączmy tryb Pocahontas?". A to serial o Obcym w wersji „a może wyłączymy opowieść o bestii i włączmy tryb «Dzieci z Bullerbyn»?". Że o nowym „Silent Hill" wyglądającym jak nieudana scenka w grze nie wspomnę... Postanowiłem więc kopać głębiej, poszukać kina z krwi i kości. Takich, które sterczą i straszą z daleka.

Jak gotować nazistę

Szczerze powiedziawszy, kiedy zobaczyłem pierwsze zwiastuny **„Norymbergi"** („Nuremberg", 2025), to pomyślałem „Oj, kolejne kino ocierając się o klasę B z utytym Gladiatorem". Bo niestety Russell Crowe gra ostatnio w filmach opierających się na dwóch pomieszczeniach i jednej zadumanej minie („Pokerzysta", „Egzorcysta papieża"). I zwiastun „Norymbergii" to sprzedawał – trzy szare pokoje na krzyż, zadumany Crowe jako prawa ręka Adolfa, jakieś wyświechtanie frazesy o wojnie. Ale okazuje się, że to mylne tropy... Hermann Göring to najlepsza z ról Crowe'a w ostatniej dekadzie. Oddający się w ręce aliantów, a następnie sądzony przez międzynarodowy trybunał demiurg III Rzeszy to złowieszczy miks człowieka opanowanego, celebrującego etykietę i przemoc. Na jednym oddechu wyjaśnia rodzinną troskę i systematykę masowego mordowania. Crowe świetnie przeskakuje między czynnikiem ludzkim i nieludzkim. Właściwie szkoda, że nie ma go więcej przed kamerą... Bo drugi element tej układanki, czyli opiniujący go amerykański psychiatra Douglas Kelley (postać prawdziwa), wypada blado. Rami Malek zagrywa się, jest niepotrzebnie pobudzony tam, gdzie powinien być stonowany... A tam, gdzie wchodzi w emocjonalne wyzwania, wypada, jakby recytował podręcznik do historii. Jednym słowem nie dorównuje aktorsko Russellowi. A to właśnie na ich relacji, na wzajemnej grze pozorów opiera się ta opowieść. Trochę jak w „Milczeniu owiec". W filmie jest z tym różnie. Czasem iskrzy, czasem nie.

Tak czy inaczej „Norymberga" to bardzo sprawnie zrealizowane kino historyczno-sądowe, oparte na procesie większym niż życie. Na wykazaniu opinii publicznej, że Hitler sam tego wszystkiego nie zgotował. Że stała za nim grupa ludzi bardzo świadomych tego, co robią, a nie bezwolnych wyko-









nawców rozkazów. Film kładzie też mocny nacisk na pytanie – kim byli naziści? Potworami? Czystym złem? A może ludźmi takimi jak my, w których kiełkowały kompleksy, podłość, zawiść? Dość powiedzieć, że prawdziwy psychiatra Kelley spisał swoje przemyślenia w dziele „22 cele w Norymberdze". Przytłoczony tymi wnioskami po latach popełnił samobójstwo. Mocny film, choć czasem ślizga się po wierzchu.



Marynata z mleka i miodu

Z kolei z tą pozycją wiązałem duże oczekiwania. Bardzo lubię klimat czającego się zła, który mistrzowsko kreuje Oz Perkins. Facet pięknie pokazał to w filmie „Zło we mnie" (2015), jeszcze lepiej rozwinął w „Longlegs" (2024) . W najnowszym **„Bezpiecznym miejscu"** („Keeper", 2025) czuć tę samą złowieszczą aurę – czy to wpisaną w skrzypiący dach, w dziwne cienie na drugim planie, w nienaturalne zbliżenia na naturalne rzeczy czy przenikające się obrazy natury. Niestety Oz powiela stare błędy, i to do kwadratu. Ale od początku. Perkins zawsze w swoich opowieściach miał mocną, kreatywną wyjściówkę. Zaczynał tam, gdzie inni kończą („Zło we mnie" i studium, co się dzieje, gdy opętanie minie). Ucinał wątki tam, gdzie inny by je naświetlali („Longlegs" i oszczędne używanie tytułowego socjopaty). Świetnie mylił tropy. „Keeper" po części ma też tę nutę. Na starcie poznajemy związek trochę nieznajomej (wciąż nie do końca sobie ufają), a trochę już przepracowanej pary (rozumieją się bez słów). Pierwszy raz jadą na tak długi wyjazd – z dala od znajomych. I Perkins umiejętnie sadzi w głowie widza wątpliwości. Czemu ten gość jest taki nieobecny? Gdzie tak patrzy? A może to ta laska jest zbyt najeżona? Jakaś niestabilna? Kto tu na kogo szykuje pułapkę? Wyjściówka – super. Gra aktorska Tatiany Maslany – także. Tylko później dostajemy godzinę chodzenia po domu, patrzenia się w ściany i pompowania tajemnicy. I nie byłoby w tym nic złego, gdyby rozwiązanie wywracało horrorową rzeczywistość. Idzie jednak w dość sztampowe regiony, w folk terror. I na dodatek jest dość niespójne. Dlaczego młodzi robią w stodole to, co robią? Skąd bierze się ten układ? Dlaczego główny bohater wraca do swojego domu? Wątków, które są, bo są, bo film bez nich by utknął, jest więcej. Nawet jeśli istnieją kosztem logiki, Oz Perkins umiejętnie szlifuje budowanie atmosfery, wrzucanie gruzu do zmysłów widza. Tylko niech zacznie też robić to samo z treścią.







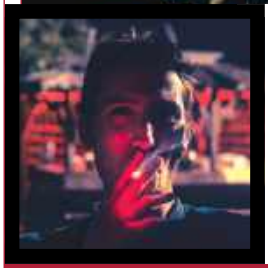
Rodzinne zdjęcie z więzienia

Na koniec dwie historie czysto kryminalne, z więzieniem i rodziną na pierwszym planie. Najpierw **„Ona jedzie z przodu"** („She Ride Shotgun", 2025), czyli kolejny dowód, że Taron Egerton potrafi zagrać wszystko – od Eltona Johna po osadzonego kafara. Jako były więzień Nate McClusky musi ochronić swoją dawno niewidzianą córeczkę. Powiązany z nim gang oraz lokalni policjanci nie dają mu odejść, sukcesywnie wybijając bliskich. Nate niemal porywa zdezorientowaną dziewczynkę (świetna Ana Sophia Heger mająca tylko 11 lat!). W jej oczach – zrobił coś złego jej mamie. W jego – chce ją ochronić, być może nadrobić stracony czas. A że zaczyna od nauki walenia bejzbolem i zmiany wizerunku... no cóż, każdy pojmuje ojcostwo przez pryzmat swojego świata. Tak ruszają w bardzo surową, pełną przemocy podróż przez mniej turystyczne obszary Stanów. „Ona jedzie z przodu" to solidne filmowe rzemiosło. Udane połączenie realistycznych scen walki, pogoni i mozolnego budowania relacji ojciec–córka. Nic fabularnie odkrywczego, ale z pewnością bardzo spójnie, dosadnie podany dramat rodzinny. No i to, co aktorsko w finale robi ta jedenastolatka! Supernaturalność i talent . Zapamiętajcie to nazwisko. Heger.

Był Nate McClusky, a teraz wchodzi Mike McLusky. To nie jest rodzina. Różnica jednego C w nazwisku. Mike to oczywiście główna postać kryminalnej sagi **„Burmistrz Kingstown"** („Mayor of Kingstown", 2025), której czwarty sezon właśnie stał się faktem. To jeden z tych seriali, w którym każdy sezon jest odrobinę mocniejszy od poprzedniego. A całość trzyma widza mocno za ryjca i nie puszcza na sekundę. Jeremy Renner gra jak z nut szarą eminencję tytułowego Kingstown, mieście o największej liczbie więzień na hektar kwadratowy w stanie Michigan. Łączy półświatek przestępczy, biznesowy i więzienny, starając się, aby nigdzie nie wybuchł za duży pożar. W czwartym sezonie ma oczywiście jak najbardziej pod górkę – w więzieniu siedzi jego brat policjant. Ośrodkiem zarządza nowa szefowa (świetna Edie Falco, znana chociażby z „Rodziny Soprano"), a na obszar jego wpływów wjeżdża kolumbijski kartel. Brud, przemoc, psychologiczne podchody i palenie ludzi żywcem – ten sezon może spokojnie konkurować z pierwszą transzą. Zarządzający całością Taylor Sheridan ma świetne wyczucie widza i serwuje kryminalny nokaut. Jeśli nie widzieliście całości – oglądać longiem. Jeśli martwicie się, czy czwarty set utrzyma napięcie – przestańcie się martwić. ⊗

BĘDZIE O WIĘZIENIU – CIAŁA I UMYSŁU. O OJCU KRYMINALIŚCIE I OJCU NAZIŚCIE. TAKIE TAM ŚWIĄTECZNE HISTORIE





SOBEK: Może się zastanawiacie, czemu tu tyle szóstek i po co komu takie recenzje, ale w mojej klasyfikacji szósteczkę wystawiam filmom, które nie marnują drogocennego czasu widza, ale i nie wnoszą wiele do życia, bo zawsze coś tam będzie skopane. To od piątki w dół zaczynają się dzieła, które można oglądać już albo z samej tylko ciekawości, albo z przywiązania do marki. Na zakończenie ponownie pozdrawiam forumowicza Jutrzena – fajna topka. Szanuję „Kill Billa" na szczycie, aczkolwiek u mnie nie wchodzi nawet do pięćdziesiątki, ale tylko dlatego, że mam inne preferencje, a nie dlatego, że to słaby film.

KINO

Wicked: Na dobre / Wicked: For Good



Ten materiał zawiera treści niepokojące: nazizm jak w poprzedniej części, okrucieństwo wobec zwierząt i śmierć, upadek społeczny, seks, samobójstwo i zniewolenie. Ale spoko – są piosenki, więc to na pewno kino rodzinne. Mimo tych wspaniałości akcja „Wicked: Na dobre" nie zachwyca, nawet rozpoczęta numerem hucznie skocznym i przez aktorów wyśpiewanym i wytańczonym dla lepszej ilustracji, na co przeznaczono budżet. Nagle jednak redukcja biegu i tak sobie pyrkamy już do końca. Leci to tak: Nie oceniaj po okładce <piosenka> uwolnić zwierzęta <piosenka> jestem silna <piosenka> bardzo dziwna i krępująca scena łóżkowa <w piosence> poddaję się, nie próbuj mnie ratować <piosenka – bardzo skoczna jak na poruszaną tematykę> ludzie nie przestaną wierzyć w kłamstwa, bo nie chcą <koniec>. Ponad dwie godziny powolnej narracji, żeby zmieścić piosenki, które w mojej ocenie wypadają dużo słabiej niż te z części pierwszej. Czy gdyby mi przyłożono broń do skroni i kazano którąś zanucić, to bym podołała? Niestety nie. Śpiewają oczywiście pięknie – Cynthia i Ariana pomimo drobnej postury dysponują całym nagłośnieniem koncertowym świata w tych chudych gardziołkach. Scenografia też zachwyca, ale i tak po kilku dniach od seansu zapomina się, o czym to właściwie było. Kończy się niedosytem i zawodem: zaskakująco piękni stają się brzydcy (robiąc brzydkie rzeczy), a brzydcy pięknieją. **Marta**

Ocena: 5

Reżyseria: Jon M. Chu Występują: Ariana Grande, Cynthia Erivo Rok produkcji: 2025 (USA) Gatunek: musical

NETFLIX

Heweliusz



„Trochę mówimy, że to było tak, ale wcale tak nie mówimy. Winny był kapitan, ale nie był, bo winny był przewoźnik, ale nie był, bo winny był kapitan i statek też był zły. Ale kapitan. Ale przypadkowy typ z poczuciem winy". Wyobrażam sobie, jak trudno opowiedzieć o niewyjaśnionej do końca tragedii, nie obwiniając żadnego prawdziwego człowieka, a jednak dając w serialu pikantne szczegóły. Opowieść o katastrofie morskiej promu Heweliusz nie jest tylko o tym, kto zawinił, ale i o ludziach i układach, w których muszą się poruszać. Rzekomo. Niemniej statystyczny widz pewnie przyswoi treści pokazane w serialu jako fakty i wszystkim tym prawdziwym ludziom doklei łatki winnego lub niewinnego i złego oraz dobrego, a także brzydkiego. I to nie jest według mnie OK. Abstrahując od mojego paladyńskiego myślenia i utożsamiania się z uczuciami ludzi, których nigdy nie poznam, serial nakręcono imponująco dobrze. Sceny na statku przerażają, zapierają dech, a sceny na suchym lądzie przygniatają widza. Wszystko się składa w całość. I widz zostaje z myślą „prze...bane mieli". Byłby to dużo lepszy serial, gdyby inaczej nazwać statek i bohaterów. Brakowało mi „kopnięcia", którego – jak rozumiem – nie można było dodać z szacunku dla ofiar, bo jednak to była prawdziwa tragedia. Techniczny majstersztyk, ale fabularnie tylko w porządku. **Marta**

Reżyseria: Jan Holoubek
Występują: Magdalena Różczka, Michał Żurawski
Rok produkcji: 2025 (Polska, Belgia)
Gatunek: katastroficzny

Ocena **6**

Jay Kelly / Jay Kelly

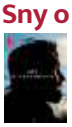


Nominowanymi do Oscara „Historiami małżeńskimi" Noah Baumbach wyszlifował gatunek perypetii rozwodników oraz rodzin sklejonych z niepasujących elementów jak dobry grafficiarz taga. Wcześniejsze filmy kręcił ciekawe, ale zawsze niedorobione, a „Jay Kelly"? Wypada na plus, tylko że tym razem reżyser wkroczył w przeklęty rewir kinowego autotematyzmu, bo bohaterem uczynił gwiazdora filmowego po dwóch rozwodach. Do tego na początku schyłku kariery w cieniu refleksji o zapodzianiu życia. Zagubieniu się w aktorstwie. Utracie relacji z córkami z dwóch różnych małżeństw. Otoczeniu się pracownikami ze swojej gwiazdorskiej świty i zaniedbaniu właściwie wszystkich innych. W przeciwieństwie do pozostałych filmów Baumbacha ten jednak tak nie ciekawi i nie porywa, bo „Opowieści o rodzinie Meyerowtiz" czy „Biały szum" zgarniały widza i ciągnęły go za sobą, mimo że historii w nich zawartych szczególnie ciekawie nie nakręcono. Nie były w ogóle szczególne. Grany przez Clooneya Jay Kelly zaś jest bardzo szczególny, a jednak wypada nieszczególnie. Niby jest to historia o ostatniej gwieździe kina pokroju Toma Cruise'a, ale ogląda się to jak marudzenie multimilionera na wyjątkowość życia, o którym marzą miliony. Kolorytu opowieści dodają Włochy i Francja, gdzie rozgrywa się większość filmu o ojcu szukającym pojednania z rodziną w Europie, ale tylko czar reżyserii Baumbacha ciągnie ten nieco przypowieściowy film.

Reżyseria: Noah Baumbach
Występują: George Clooney, Adam Sandler, Laura Dern
Rok produkcji: 2025 (USA)
Gatunek: dramat

Ocena **6**

Sny o pociągach / Train Dreams



Najmujący się do prac wycinkowych Robert Grainier prowadzi z żoną i córeczką najpoczciwszy możliwy żywot w drewnianym domeczku nad rzeczką gdzieś na amerykańskiej prowincji w początkach XX w. Na temat swojego życia nawet nie umiałby konfabulować jak mitologizujący swe przygody bohater „Dużej ryby" Tima Burtona, a przywołuję go, bo to filmy o dwóch różnych gatunkach człowieka. „Sny o pociągach" równie dobrze mogłyby się nazywać „Żywot człowieka poczciwego" w kontrze do Burtonowskiego klasyka. Robert nie tworzy mitów, bo dla niego przygodą jest już samo proste życie zaskakujące go kwiatkiem, ptaszkiem, uśmiechem córeczki na łące i smakiem prostego obiadku z mięsa upolowanego jelonka. W zgodzie z naturą i sobą. Człowiek wręcz proszący się o biblijny, przypowieściowy wpiernicz dla przykładu i ku przestrodze w dobrym starotestamentowym stylu. Oglądamy jego spokojne, arcynudne życie układacza torów między wycinkami lasów Ameryki Północnej budujące takie napięcie, że bardzo szybko błagamy Boga, to znaczy reżysera, żeby już w końcu zakończył tę mękę. Zanim przyzwyczaimy się do pięknego, spokojnego bohatera i jego żony. Przykrości spotykające Roberta kończą się jednak zupełnie inaczej, niż się spodziewałem, ale i tak przypowieściowy charakter filmu nie pozostawia w widzu zbyt wiele ciepełka. Najsmutniejszy film, jaki ostatnio widziałem. Dla biczowników.

Reżyseria: Clint Bentley
Występują: Joel Edgerton, Felicity Jones
Rok produkcji: 2025 (USA)
Gatunek: dramat

Ocena **6**

eprasa.pl efd9242e20



WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA: OSTATNI RONIN II: RE-EWOLUCJA

Nagle Comics

W Nowym Jorku sytuacja wymyka się spod kontroli. Wojny gangów, skorumpowani urzędnicy i napięta atmosfera społeczna sprawiają, że ruch oporu ledwie zipie, a nowe pokolenie żółwi dopiero uczy się roli, którą kiedyś pełnili Leonardo i reszta. Szybko się okazuje, że chaos nie jest przypadkowy, tylko stoi za nim ktoś konkretny, a jego kolejnym celem staje się młoda czwórka. Ani spryt April, ani determinacja jej córki nie wystarczają, by odwrócić sytuację, zwłaszcza gdy wokół krążą rzekomi sojusznicy tęskniący za rządami Shreddera. Mimo że młode żółwie wydają się niedoświadczone, to w praktyce mocno się różnią od swoich legendarnych poprzedników. Wciąż są nastoletnimi mutantami, ale „ninja" to określenie, które dopiero muszą wypełnić treścią. Mają jednak umiejętności, których mógłby pozazdrościć im nawet zespół Splintera, i choć mogłoby to brzmieć przesadnie, Waltz i Eastman potrafią dopasować ich talenty do surowej rzeczywistości świata po upadku żółwi. Jednocześnie dbają o akcenty obyczajowe: spięcia między April i córką, kłótnie w ekipie, ale wszystko bez sztucznego dramatyzowania, opierające się na współpracy i rodzącej się więzi.

Tom „Wojownicze Żółwie Ninja: Ostatni Ronin II – Re-Ewolucja" zachowuje duchową ciągłość z klasycznym TMNT. Dynamika w drużynie jest inna niż za czasów Splintera, a April i Casey Marie nie próbują go naśladować, ale klimat ulicznych potyczek i akcji pozostał znajomy. Nie znajdziemy tu tak ciężkiego, emocjonalnego tonu jak w pierwszym „Ostatnim Roninie", bo to już inny etap – historia rodzinnej tragedii zmieniła się w miejską wojnę, nawiązującą miejscami do kina sztuk walki i opowieści o mutantach w stylu X-Menów. W poprzednim tomie wyróżniała się wizualna odmienność młodego kwartetu i tu nadal robi wrażenie. Sylwetki i mimika nowych żółwi od razu mówią, że to ekipa z innej epoki, bardziej szorstka, jakby wyrosła z postapokaliptycznych realiów. Rysownicy świetnie też oddają mroczną estetykę Nowego Jorku, przypominającą filmy z przełomu lat 70. i 80., choć wypełnioną nowocześniejszą technologią. „Re-Ewolucja" rozwija świat, w którym żółwie nie wygrały z Klanem Stopy, ale nie popada w tanie brutalizowanie. Nowa ekipa nie jest kopią poprzedników ani młodzieżową „wersją beta". To pełnoprawni następcy, którzy tworzą własną tożsamość i własną przyszłość. Jeśli kolejne odsłony utrzymają ten poziom, dostaniemy kontynuację godną oryginału. Już teraz widać, że sequel może dorównać pierwowzorowi i rozbudzić apetyt na więcej żółwiowych opowieści. **Muszyński**

8

NIGHTWING, TOM 4: UPADEK GRAYSONA

Egmont



Ton czwartego tomu serii Taylora doskonale oddaje już otwierająca go opowieść. Batman i Nightwing wspólnie zajmują się sprawą chłopca, który stracił rodzinę. To nie tylko symboliczne śledztwo dla obu bohaterów, lecz także okazja do pokazania ich dawnej bliskości. Mimo że ich drogi przez lata skręcały w różne strony, Taylor przypomina, że relacja Bruce'a i Dicka ma w sobie mieszankę ciepła i trudnych emocji. Autor nie idzie w sztampowy konflikt pokoleń – zamiast tego akcentuje to, co w rodzinie najważniejsze: lojalność i gotowość do wsparcia mimo różnic. Jednocześnie głównym motorem historii pozostaje konfrontacja z Heartlessem, przeciwnikiem budzącym niepokój nie tylko z powodu jego drastycznej metody eliminowania wrogów. Galeria wrogów Batmana jest ogromna, ale Dick Grayson nigdy nie doczekał się własnego odpowiednika Jokera. Taylor zdaje się to zmieniać. Wcześniej błysnął Blockbuster, lecz to Heartless wyrasta tu na kluczową figurę; jego mroczna geneza, odsłaniana stopniowo w finale tomu, wiąże się z przeszłością Graysona i ma realny wpływ na jego życie prywatne, co zmusza bohatera do chwilowego odwrotu.

Taylor pozostaje scenarzystą, który łączy lekkość superbohaterskiej fabuły z bardziej refleksyjnymi wątkami. Wysyła Nightwinga nawet w Himalaje, nie po kolejne moce czy trening, lecz po odpowiedzi. Towarzyszy mu Deadman, a humorystyczny styl nie przyćmiewa głównego celu tej wyprawy. Mimo to, jak w całej serii, można odczuć niedosyt – autor zbyt szybko zamyka istotne wątki, które mogłyby nabrać większej mocy przy odrobinie dłuższej narracji. Wizualną stronę tomu dźwiga Bruno Redondo, którego prace idealnie dopasowują się do akrobatycznej natury Nightwinga. Rysownik nie idzie prostą drogą efektownych scen akcji; zamiast tego buduje świat pełen smaczków: od aktywnego udziału mieszkańców Blüdhaven, przez ciepłe sceny z Barbarą i ich psem, aż po świetnie skomponowaną finałową planszę. Jego wkład w przygody Nightwinga jest tak znaczący jak praca Quitely'ego dla New X-Menów – znajome elementy, ale zagrane na nowo. Mimo długiej historii postaci dopiero teraz Dick Grayson naprawdę rozkwita. Poprzednie runy bywały udane, lecz praca Taylora i Redondo wyniosła Nightwinga na nowy poziom. To przykład, jak DC może rozwijać swoje postacie bez kolejnych wielkich „Kryzysów". „Nightwing, tom 4: Upadek Graysona" kończy się optymistycznie, zostawiając bohatera z dobrymi perspektywami na przyszłość. **Muszyński**

8

PRZEZNACZENIE X: WOLVERINE, TOM 1

Egmont



„Przeznaczenie X: Wolverine" zaczyna się od opowieści o nietypowym duecie Logana z Deadpoolem. Wade, choć nie jest mutantem z urodzenia, dzięki eksperymentom zyskał zdolność regeneracji i sam uważa się za część społeczności homo superior. Nic dziwnego, że czuje się związany z mutantami bardziej niż z kimkolwiek innym. Jednak gdy Krakoa staje się nową ojczyzną dla jego „braci", nie dostaje zaproszenia. Próbuje więc na własny sposób dostać się na wyspę, aż w końcu uznaje, że droga do członkostwa prowadzi przez Logana. W efekcie pierwszy rozdział koncentruje się na Deadpoolu i trzeba przyznać, że jego obecność na Krakoi była już dawno oczekiwana. Druga część tomu jest bardziej klasycznym „wolverine'owym" starciem. To tie-in „Sądnego dnia", w którym Logan i Solem, dawny adwersarz z Arrako, zmuszeni są działać razem przeciw celestiańskiemu Protoplaście i demonicznym siłom związanym z Muramasą. Percy zestawia tu dwa odmienne temperamenty: posępnego wojownika i zuchwałego hedonistę, obaj jednak śmiercionośnych na swój sposób. Najmocniejszym elementem okazuje się sam werdykt Celestianina. Tom zawiera również krótką historię barową, pełną whisky i cichej refleksji, ale bez popadania w melodramat. Mimo że fabuły nie wywracają niczego do góry nogami, pozostają angażujące. Deadpoolowe wymiany ciosów są częste w komiksach Marvela, lecz duet z Loganem pojawia się rzadziej, a ich wspólna brutalna chemia zawsze zapewnia rozrywkę. Percy wykorzystuje to jako oddech od poważniejszych tonów w serii. Natomiast wątek związany z „Sądnym dniem" dopełnia wydarzenia crossovera, pokazując Logana, który nie ucieka przed odpowiedzialnością, choć pozostaje wojownikiem z potężnym bagażem. Obie historie opierają się na zestawieniu skrajnie różnych osobowości i autor umiejętnie to rozgrywa, wspierany przez rysowników. Adam Kubert gwarantuje wysoki poziom, a jego dynamiczne, plansze świetnie pasują do chaotycznej współpracy Deadpoola i Wolverine'a. Nie ogranicza się do samego siekania, choć to fundament ich przygód. Z kolei Federico Vicentini przenosi nas w arktyczne rejony, gdzie Logan staje przeciw bogu z kosmosu. Całość dopełnia zbiór krótkich scen w barze narysowanych przez kilku artystów, podkreślających bardziej osobisty ton tej części opowieści. Percy doskonale rozumie Logana. Łączy surowość postaci z aktualnymi wątkami krakoaskiej ery, nie próbując tworzyć nadętych wizji. A gdy potrzeba, dodaje odrobinę humoru dzięki Deadpoolowi. **Muszyński**

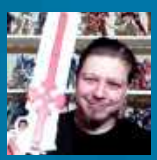
7

eprasa.pl efd9242e20



Tatsuki Fujimoto 17–26

Scenariusz/Reżyseria: Seishirō Nagaya, Nobukage Kimura, Nobuyuki Takeuchi, Naoya Ando, Tetsuaki Watanabe, Kazuaki Terasawa, Shū Honma
Studio: Zexcs, Lapin Track, Studio Graph77, 100studio, Studio Kafka, P.A. Works Liczba odcinków: 8 Gdzie oglądać: Amazon Prime



KONSOLITE: Nowy rok, nowy sezon anime się za chwilę zacznie, a jeszcze sporo rzeczy do nadrobienia z poprzedniego roku. Zamiast więc rzucać się na nową serię, której fabuła będzie może ciekawa, a może okazać się tylko wydmuszką, w noworocznej edycji Bardzo Ambitnego Kąciku Anime coś z zupełnie innej beczki...

Zanim Tatsuki Fujimoto dał światu swoje magnum opus, czyli „Chainsaw Man", testował swój styl, tworząc mniejsze, zamknięte historyjki. Część z nich została opublikowana i nawet wygrała nagrody. Nie wszystkie były wyjątkowe, jednak miały coś w sobie. Zresztą „Chainsaw Man" także nie jest niczym wyjątkowym, tylko trafił w odpowiednim momencie na rynek i miał coś, czego innym publikacjom brakowało. Natomiast teraz, gdy nadal czekamy na ekranizację kolejnych tomów (życzę powodzenia z ostatnimi rozdziałami), sześć studiów animacji i siedmiu reżyserów podjęło się adaptacji wczesnych dzieł Fujimoto.

Łącznie dostajemy osiem historyjek, które nie są ze sobą powiązane poza faktem, że są dziełem Tatsukiego Fujimoto. Szczegółowe ich opisywanie nie ma większego sensu, gdyż podobnie jak w przypadku „Strefy zmierzchu" napisanie czegokolwiek poza zarysem fabularnym zniszczy konkluzję. Z braku lepszego przykładu to takie japońskie „Death, Love & Robots" czy inne tego typu antologie. Każdy z odcinków ma inny styl animacji, co nie jest dziwne, biorąc pod uwagę, że za prawie każdy z nich jest odpowiedzialne inne studio, a także reżyser. Ekipy dobrze sobie dobrały opowieści, by jak najlepiej pasowały do siebie styl zarówno animacji, jak i tych krótkich mang. Pierwszy odcinek o naszej planecie po inwazji obcych, którym bardzo posmakowało nasze mięso, jest pełen akcji, której nie powstydziłyby się niektóre odcinki „Jujutsu Kaisen". Jest kilka nie tak subtelnych przemyśleń i analogii, ale wszystko jest skondensowane i aż szkoda, że wątek nie został pociągnięty dłużej, aby rozwinąć ten świat. Z drugiej strony lepiej, że mamy zamkniętą historyjkę, która pewnie by była zbyt rozciągnięta i przekombinowana na dłuższą metę.

Kolejny odcinek opowiada o sytuacji społecznej oraz stanowi swoistą retrospekcję tego, co prawdopodobnie autor przeżywał za młodu, choć ze specyficznym zakończeniem. Kolejny to subtelna inspiracja „Autostopem przez galaktykę", a konkretnie początku tej fantastycznej książki. Więcej nie napiszę, choć i tak chyba napisałem zbyt wiele. Czwarta historyjka jest o młodej mistrzyni zabójstwa – Shikaku i jej nowym kontrakcie od tajemniczego zleceniodawcy. Urocza opowieść skąpana w symfonii krwi i przemocy. Piąty odcinek antologii to częściowo romantyczna metafora, której autor chyba sam nie wiedział, jak ją przekazać ani co było jej podstawą. Jednak piękna animacja, żywe kolory i spokojne tempo sprawiają, że wchłania się całość niczym kolejnego guinnessa. Szósty odcinek jest teraz z pewnością bardziej na czasie, niż gdy ta historyjka została pierwotnie opublikowana. Chłopiec budzi się pewnego dnia jako dziewczyna, ale wbrew pozorom to nie jest to, co by się mogło wydawać, i paradoksalnie lepiej się to ogląda niż jakiekolwiek wciskane na siłę zagrywki poprawno-polityczne przez ostatnie lata w naszej rozrywce. Przedostatni odcinek jest swoistą metaforą, podaną w dość prostym przebraniu i ma kilka naprawdę dobrych scen pod względem koncepcyjnym, polecam, szczególnie (wyjątkowo) z angielskim dubbingiem. Ostatni odcinek niestety nie jest zbyt wysokich lotów, sama historyjka także szczególnie nie zaskakuje, natomiast zakończenie jest bardzo życiowe.

Każdy z odcinków ma swój urok, pomysł oraz technikę animacji, co sprawia, że całość ogląda się z zaciekawieniem. Podobnie jak w przypadku „Strefy zmierzchu" czy innych tego typu antologii nie każdy odcinek jest na wysokim poziomie. Po części pod względem stylu, po części za sprawą opowiadanej historii czy nawet czasu antenowego. Niektóre trwają krócej niż kwadrans, podczas gdy inne są standardowej lub minimalnie mniejszej długości, jednak zupełnie się tego nie czuje, a co ważne, trwają tyle, ile powinny, czego nie można powiedzieć o wielu seriach o OVAkach, a raczej ONA (Original Net Animation), które powstają. Całość można zaliczyć w jeden wieczór, niektóre odcinki pozostawiają lekki niesmak, gdy się skończą, jednak wolę skondensowaną historię, która ma półotwarte zakończenie niż ciągnącą się jak guma od gaci historyjkę i jeszcze bardziej pierwotne zło do pokonania w każdym sezonie. Ciekawie także obserwować prototypy postaci oraz pomysłów, które ostatecznie zmaterializowały się w „Chainsaw Man". „Tatsuki Fujimoto 17–26" to bardzo dobra antologia, którą można wciągnąć i nie będzie to czas stracony. ⊗

8/10

eprasa.pl efd9242e20



Michał Pisarski

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

Gry – moja magia świąt

Utarło się, że kultura graczy i Boże Narodzenie nie idą ze sobą w parze, a gracze najchętniej zamknęliby się w te dni w swoich pokojach i skrawki atmosfery świąt chłonęli co najwyżej z „zimowego iwentu w fortnajcie", co nie?

Spotykałem się z takimi opiniami i żarcikami wielokrotnie i aż robiło mi się smutno. Gry nie muszą przecież nikogo izolować. Powinny łączyć, a nie dzielić. Mnie magia świąt kojarzy się z nimi nierozerwalnie i nie widzę w tym absolutnie nic złego.



Magiczne prezenty

Widzieliście ten słynny filmik, na którym dzieciaki w piżamach otwierają nowiutkie Nintendo 64 i szaleją z ekscytacji, jakby nigdy w życiu nie spotkało ich nic lepszego? Mnie niestety nikt przy rozpakowywaniu prezentów nigdy nie nagrywał, ale w porównaniu do moich ich reakcja przypomina radość z wygranej dwóch złotych w zdrapce.

Trzy lata z rzędu prosiłem Mikołaja o Game Boya Advance. Gdy w końcu znalazłem go pod choinką, w komplecie z Fifą 2004, czułem się, jakbym samego nowonarodzonego Jezuska za nogi złapał. Jeszcze w Wigilię zadzwoniłem do kuzyna, żeby się pochwalić, a następnego dnia pokazywałem go wszystkim chętnym i niechętnym gościom. Rodzice szczęśliwi, bo spełnili moje marzenie, ja wniebowzięty – gdzie wady? Co prawda faktycznie calutkie święta spędziłem z oczami wlepionymi w ekranik GBA, ale dzieliłem się tą euforią i opowiadałem o mojej pasji każdemu dookoła. A zupełnie sam nie przesiedziałem we własnym pokoju nawet minuty.

Kilka lat później byłem ogromnym fanem „Simpsonów". Do kin wszedł wtedy pełnometrażowy film, a wraz z nim całkiem niezła gra, która pięknie parodiowała kilka z najgłośniejszych marek w branży, od Call of Duty po GTA. I tę właśnie grę dostałem od Mikołaja. Mimo że w przypływie ubóstwa połączonego z głupotą opchnąłem parę lat później moje PSP z grami, to tę jedną sobie zostawiłem i mam do dzisiaj. I do dziś przypomina mi o tych pięknych świętach, w czasie których oglądaliśmy też bożonarodzeniowe odcinki „Simpsonów".

2011. Wtedy Święty przyniósł mi akurat po prostu kasę, ale miałem plan! Najpierw naoglądałem się recenzji Zeldy: Ocarina of Time 3D i Super Mario 3D Land, a pierwszego dnia po świętach od razu pojechałem z najlepszym kolegą do… pobliskiego lombardu, by kupić sobie tam pięknego 3DS-a. Którego strata prawdopodobnie popsuła komuś Gwiazdkę, ale już mniejsza o to. Zaliczanie przynajmniej kilku światów w Mario 3D Land stało się od tamtej pory tradycją, którą kultywuję w grudniu co roku. A do przejścia calutkiej gry namówiłem nawet wtedy siostrę! Bo chciałem podzielić się moją radością.

CO ROKU UKOCHANA ŻONA WZBOGACA JAKIMŚ PODARKIEM MOJĄ KOLEKCJĘ OKOŁOGROWYCH ŚMIECI

Kolejne lata to jeszcze więcej gier. Po dekadzie wróciłem do Pokémonów dzięki Pokémon X, później zgarnąłem wymarzonego Mario Makera z Amiibo w zestawie, następnie właściwie co roku ktoś dawał mi jakąś kolejną platformówkę z Sonikiem. A gdy zacząłem zarabiać i mogłem już sam spełniać swoje gamingowe marzenia na co dzień, gierki wcale nie zniknęły z mojego podchoinkowego harmonogramu. Po prostu nie czekałem już tak bardzo na nowy tytuł na PSP, na którym ogrywany od roku w kółko Wipeout Pure mówił już płaczliwie „boss, I'm tired", tylko na wspólny czas przy konsoli z najbliższymi. Bo zaczęliśmy robić turnieje po zimowych trasach w Mario Kart 8 czy rozgrywać partyjki w Mario Party. Oczywiście w towarzystwie rozmów, dobrego jedzenia i kompotu z suszu, KTÓRY JEST SMACZNY I PROSZĘ TU NAWET NIE DYSKUTOWAĆ.

Dzielcie się pasją

Teraz siedzę pod ubraną choinką we własnym domu. Co roku ukochana żona wzbogaca jakimś podarkiem moją kolekcję okołogrowych śmieci, mimo że i tak cały dom jest już nimi totalnie zawalony. I doczekać się nie mogę, aż mój synek zacznie mieć własne gwiazdkowe marzenia. Czy to związane z grami, czy z jakimkolwiek innym zainteresowaniem. Bo wydaje mi się, że absolutnie każde można przekuć w wyjątkowe wspomnienia, które wywołują uśmiech na ustach do końca życia.

Wystarczy, że rodzina rozumie Wasze pasje, wspiera w Waszych zainteresowaniach i chce spędzać z Wami czas. U mnie wszystkie punkty zawsze były odhaczone, więc gry stały się tak istotnym elementem świąt jak Kevin w telewizji czy pierogi z kapustą. I tego samego Wam życzę! ⊗

Odśwież klasyka – Super Mario 3D Land (3DS)
Wspomniany w felietonie. Najbardziej niedoceniony, a przecież to wspaniały i przepełniony zawartością platformer. Idealny na pierwsze Mario w trójwymiarze!



Grat do kolekcji – Wędka do Segi Dreamcast
Wiem, że w łowieniu ryb nie chodzi o łowienie ryb, tylko picie od rana piwa, ale wędka do DC ma nawet sterowanie ruchowe! Możecie grać w nią nie tylko w Bass Fishing, ale też machać rakietką w Virtua Tennis czy mieczem w Soul Calibur.



eprasa.pl efd9242e20



Bartosz ZAX Dawidowski

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

RAMokalipsa to tylko początek

Galopada cenowa pamięci RAM za pewien czas minie. Wtedy zdamy sobie sprawę, że zderzyliśmy się ze znacznie poważniejszym problemem – z fizycznymi limitami miniaturyzacji tranzystorów.

Trzymajcie się za portfele, drodzy czytelnicy, bo tanio już było! Po obłędzie spekulacyjnym, który zmiótł z półek sklepowych konsole obecnej generacji, pandemicznych zastojach i kryptowalutowym amoku, teraz przyszedł kolejny kryzys. To RAMokalipsa.

Nieświadomie zrobiłem chyba drugi najlepszy interes życia, po tym gdy w 1998 r. kupiłem za długo zbierane kieszonkowe od rodziców Suikodena na PS1 (dziś za tego białego kruka mógłbym wyrwać używany samochód). Pod koniec zeszłego roku nabyłem 32 GB pamięci DDR5 od polskiej firmy Goodram i kosztowało mnie to 410 zł. Obecnie za identyczny zestaw musiałbym dać już prawie 2 tys. zł. Dorzuciłem do tego dysk SSD 1 TB za 180 zł, który, gdy piszę te słowa (połowa grudnia), kosztuje 500 zł. A ceny wciąż rosną i zaraz zaczną się odbijać na całej zaawansowanej elektronice – również na konsolach obecnej generacji.



Tanio już było

Taka drożyzna trwać ma, według ekspertów, mniej więcej do połowy 2027 r. Co tym razem pompuje ceny pamięci RAM i NAND? Wśród graczy mnożą się już ciekawe teorie. Jedna hipoteza mówi o tym, że to wynik zmowy trzech największych producentów (Samsunga, Microna i SK Hynix). Według redakcji Gamers Nexus megakorporacje spiskują przeciwko konsumentowi, by wywindować w kosmos ceny komputerów osobistych. Sensowny hardware ma się stać nieosiągalny dla małych żuczków. W takiej sytuacji jedyną opcją dla Kowalskiego byłoby korzystanie z płatnych usług generatywnej sztucznej inteligencji i z gamingu w chmurze.

Te historie o zmowie są nawet trochę podniecające. Gracze versus Dziadersi! Złe megakorporacje kontra szlachetni miłośnicy cyfrowej zabawy. Za moment przestaniemy urządzać napady na pociągi w RDR2, a zaczniemy włamywać się na serio do okolicznych serwerowni i sklepów. Takie teorie spiskowe podsycił zresztą sam Micron, który niespodziewanie wycofał się z prowadzenia marki Crucial, czyli z sektora konsumenckiego.

Niestety lub stety, szara rzeczywistość skrzeczy i jest znacznie mniej ekscytująca od bajek. Jak stwierdził inżynier Dave Eggleston, który przez ponad 20 lat obejmował kierownicze stanowiska w SanDisku i Micronie, marka Crucial była dla amerykańskiego giganta od dawna mało istotnym pypciem. Facet, który zna model biznesowy Microna jak własną kieszeń, przekonuje, że obecne działanie firmy jest totalnie racjonalne i skoncentrowane na maksymalizacji zysków. Trudno zatem mówić o spisku w sytuacji, gdy firma redukuje działy, które generowały groszowe zyski.

Prawdziwą przyczyną obecnej galopady cen jest według Egglestona przeniesienie wszystkich sił i funduszy do produkcji pamięci typu HBM (High Bandwidth Memory), wykorzystywanej w akceleratorach AI. Zamówienia realizowane dla OpenAI i innych gigantów generatywnej sztucznej inteligencji to najbardziej dochodowa działalność firmy Micron. W sytuacji gdy znów zaczyna brakować krzemowych wafli, produkowanych głównie na Tajwanie, firmy redukują mało istotne sektory swojej działalności. Niestety musimy pogodzić się z faktem, że produkcja hardware'u do grania nie jest wcale tak dochodowa, jak może się wydawać (vide cienkie jak żyletka marże PlayStation z ostatnich lat).

TE HISTORIE O ZMOWIE SĄ NAWET TROCHĘ PODNIECAJĄCE

Przynajmniej do połowy 2027 r. ma więc trwać hardware'owa drożyzna, która spowoduje opóźnienie premier PlayStation 6 i nowego Xboksa. Ale nie ma co załamywać rąk – ta histeria minie. Mam na to dowody, bo wielkich spiral cenowych RAM-u było już od lat 80. kilka. Łańcuchy dostaw są wrażliwsze, niż się może wydawać, czego przykładem był nie tylko 1988 r. z kosmicznie wykręconymi cenami, ale też połowa lat 90. Po pożarze w japońskim kompleksie fabryk był tak intensywny niedobór RAM-u w sklepach, że ceny w USA wzrosły o 300% w dwa miesiące. W Kalifornii dochodziło nie tylko do kradzieży kości RAM z komputerów w biurach, ale nawet do napadów na ciężarówki, które dostarczały cenny towar do sklepów.

Prawo Moore'a zdechło

Gdy już wyjdziemy z tego korkociągu, okaże się, że czeka na nas znacznie poważniejszy problem natury hardware'owej. Chodzi o martwe prawo Moore'a. Wielu z Was narzeka na mały przeskok w jakości graficznej między PS4 a PS5 i możecie się już szykować na to samo przy przejściu do nowej generacji konsol. Z prostego powodu – litografia procesorów już zbliżyła się do fundamentalnych, fizycznych granic miniaturyzacji. Tranzystorów nie da się już dużo bardziej zmniejszyć bez utraty nad nimi kontroli w związku ze zjawiskiem tunelowania kwantowego (w największym uproszczeniu – „przeciekania" elektronów).

To nie żaden spisek czy lenistwo producentów kart graficznych i procesorów, że przyrosty wydajności są tak mizerne w kilku ostatnich latach. To jest nasza nowa technologiczna rzeczywistość, związana z fizycznym ograniczeniem miniaturyzacji tranzystorów. Producentom pozostaje więc pompowanie w układy niebezpiecznie wysokich napięć i mocy. W skrajnych przypadkach powoduje to błyskawiczną degradację układu, czego przykładem były niedawno wyżyłowane do granic możliwości topowe modele CPU Intela.

Wygląda na to, że rację ma połyskujący jak lateksowy aligator Jensen Huang – przyszłością grafiki jest faktycznie upscaling i frame generation. Czasy wyścigów na czystą wydajność po prostu się kończą, a pierwsze skrzypce w nowej generacji sprzętu będą odgrywać właśnie takie technologie. Będzie też niestety bardzo drogo i nie ma to nic wspólnego z zawyżonymi tymczasowo kosztami pamięci RAM. Proces litograficzny na granicy fizycznych limitów stał się po prostu szalenie skomplikowany i kosztowny. ⊗

eprasa.pl efd9242e20



foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

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

Jak to się robi

Resident Evil i Tomb Raider wracają w 2026 r. na mały i duży ekran. Czy trzydziestolecie obydwu serii będziemy obchodzić w minorowych nastrojach?

Jeśli chcesz coś zrobić źle, zostaw to innym. Jeśli chcesz coś zrobić dobrze, narzekaj na innych tak długo, aż komuś w końcu się uda. Nadchodzący rok przyniesie nie tylko nowe gry: spektakularne sukcesy, zaskakujące rozczarowania i wszystko pomiędzy. Przyniesie również kolejne ekranizacje gier wideo. Dwóch z nich, czyli następnej odsłony „Resident Evil" sygnowanej nazwiskiem Zacha Creggera (twórcy „Barbariana" oraz „Zniknięć") oraz – którego to już? – rebootu „Tomb Raidera", wyczekuję z palcem przytkniętym do czoła. Jak zrobić je dobrze?



Żywy trup

Każdy, kto wychował się w zalesionych okolicach Raccoon City, wie doskonale, że filmowcy powinni mieć tam zakaz wstępu. Niby zdajemy sobie sprawę, że nakręcenie udanego filmu z cyklu „Resident Evil" nie jest zadaniem dla Martina Scorsesego oraz produkcyjnym wyzwaniem formatu „Diuny", a jednocześnie zachodzimy w głowę, jak to możliwe, że nikomu się dotąd nie udało.

Seria Paula W.S. Andersona, choć rozpoczęła się względnie udaną reinterpretacją cyklu (i zawiera jeden przyzwoity film w postaci „Zagłady" w reżyserii twórcy „Nieśmiertelnego", Russella Mulcahy'ego), pozostaje monumentalnym symbolem stylistycznej fuszerki oraz źle ukierunkowanych ambicji. „Witajcie w Raccoon City" Johannesa Robertsa zatrzymało się w połowie drogi między czołobitnym hołdem a katalogiem koszmarnych decyzji artystycznych. Na serial Netfliksa wypada tymczasem spuścić obydwie zasłony – i milczenia, i miłosierdzia.

W teorii potrzeba niewiele – starczy reżysersko-scenariopisarski podręcznik George'a A. Romero, który jest nie tylko ojcem chrzestnym cyklu, ale i jego symbolicznym współtwórcą (o ile pamiętacie jeszcze odjechaną reklamę Resident Evil 2 jego autorstwa). W praktyce – niepoważna opowieść osadzona w równie niepoważnym świecie przerasta możliwości filmowców. Dość powiedzieć, że w warstwie estetycznej nie jest to świat aseptycznej bieli oraz totalitarnej symetrii (jak u Andersona), zaś w sferze tonalnej próżno szukać w nim agresywnego kampu (jak u Robertsa).

Cregger obiecuje nową historię, dzięki której namierzy nieuchwytnego „ducha oryginału". Trudno wyczuć, o co dokładnie chodzi, ale mam kilka podejrzeń. Jako zdolny reżyser oraz fan cyklu wie zapewne, że Resident Evil nie oddycha ciągłymi zmianami lokacji, nie napędza go filozofowanie o potędze rodziny i nie toczy się do przodu dzięki ogłuszającej akcji. No i kręci w Pradze. Pomijając korzystne ulgi dla filmowców, może wreszcie gotycko-barokowa architektura na coś im się przyda.

ADAPTACJE GIER WIDEO NIE SĄ JUŻ WORKIEM TRENINGOWYM DLA KRYTYKÓW FILMOWYCH

Lara kto?

Z „Tomb Raiderem" sprawa jest skomplikowana. Mimo że z perspektywy czasu z rozrzewnieniem wspominamy rządy Angeliny Jolie, warto pamiętać, że jesteśmy mądrzejsi o jeden nieudany reboot oraz koszmarny serial animowany. Przed dwoma dekadami ona również dostawała baty od widzów i krytyków.

Tutaj rozchodzi się oczywiście nie tylko o konwencję, ale też o samą Larę Croft – kiedyś ikonę popkultury, dziś kłopotliwy relikt przeszłości, z którym nie do końca wiadomo, co zrobić. Niektórzy chcieliby nadmuchać jej biust i wysłać ją w świat jako ambasadorkę kina, które nie kłania się trendom. Inni najchętniej zamieniliby ją w symbol nowej obyczajowości – może niekoniecznie „czarną lesbijkę po tranzycji", ale przynajmniej kogoś, kto na pełny etat tłucze głupich facetów po głowach.

Tym ostatnim przypominam, że Lara zawsze tłukła głupich facetów po głowach. A twórcom i twórczyniom życzę powrotu do korzeni. Mimo że łatwo o tym zapomnieć po paru dekadach popkulturowej obróbki, Lara Croft nigdy nie była „żeńskim Indianą Jonesem". Przejawy humoru były u niej zauważalne, ale raczej dyskretne. Brawura – widoczna, ale pozbawiona narracyjnej wagi. Dominował chłodny profesjonalizm, napędzany uzależnieniem od ryzyka oraz starożytnych błyskotek. Przysięgam, że jeszcze jedna opowieść o kompleksie tatusia, a sczeznę z frustracji.

Nieefektowna i trudna do przyszpilenia „niezależność" (w tym – niezależność od innych popkulturowych wzorców z kina przygodowego) Lary zawsze była jej największym atutem. Czy odpowiedzialna za „Fleabag" scenarzystka Phoebe Waller-Bridge podpisałaby się pod tą konkluzją? Mam nadzieję. Obawiam się jednak, że jesteśmy o trzy Lary Croft za wcześnie przed dobrym filmem bądź serialem.

Wszystkiego dobrego!

„The Last of Us", „Fallout", „Sonic", „Detektyw Pikachu", „Gran Turismo", „Arcane", „Castlevania", „Super Mario Bros."… To wszystko za nami. Przed nami z kolei „Zelda", kolejne „Silent Hill", „God of War", „BioShock".

Czy komuś się to podoba, czy nie, adaptacje gier wideo nie są już workiem treningowym dla krytyków filmowych. Powstaje ich więcej niż kiedykolwiek, zaś wraz z rosnącymi budżetami oraz pokoleniowym przetasowaniem stają się coraz lepsze – nawet jeśli pozostają owocami znajomej korporacyjnej logiki. To, co wybaczaliśmy im przez ostatnie dekady – zarówno w kontekście budżetów, jak i koncepcji oraz walorów artystycznych – dziś już nie przejdzie. To zaś, czego od nich oczekujemy, po raz pierwszy w historii staje się realnym drogowskazem dla filmowców.

Jako że przyszły rok będzie jubileuszowy dla obydwu serii, życzę Larze oraz zombiakom z Raccoon City godnej reprezentacji na wielkim i małym ekranie. Z kolei odpowiedzialnych za ich nowe przygody proszę o jedno: zróbcie to dobrze. Mam nadzieję, że pomogłem. ⊗

eprasa.pl efd9242e20



Michał MIELU Mielcarek

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

A taste of things to come

Co za dzień. W jednym momencie dowiaduję się, że zmarł Cary-Hiroyuki Tagawa, czyli jedyny i niezastąpiony Shang Tsung, przez co świat stał się smutniejszym miejscem. W drugim pojawia się nagrywany telefonem niby-zwiastun Shenmue IV, a mnie momentalnie robi się cieplej na sercu. Nie podejmę się oceny, czy to prawdziwy wyciek, czy fanowska ściema, ani w jakim stopniu użyto AI do wyprodukowania tego blisko czterominutowego materiału. Z całym szacunkiem dla mistrza Tagawy ja dzisiaj świętuję. Po kilku latach dostałem cokolwiek związanego z Shenmue i na dodatek to coś wygląda spoko. Nie rewelacyjnie, bo to zwyczajnie niemożliwe. Jeśli SIV kiedykolwiek powstanie, to na pewno nie będzie mieć dużego budżetu. Spodziewam się stylizowanej, kanciastej grafiki, sztywnych animacji i drewnianej rozgrywki. Takie przecież było Shenmue III, czy komuś się to podoba, czy nie. Z tej perspektywy ta niby-zajawka wygląda dla mnie dobrze i dość prawdopodobnie.

Jeśli chodzi o sztuczną inteligencję, to samo wykorzystanie tej technologii nie oznacza, że film jest ściemą. Można przecież użyć jej na potrzeby wewnętrzne, w celu prezentacji wizji gry czy oddania klimatu. Tak jak przydaje się do konceptów czy wczesnych prototypów, tak również może pomóc w przygotowaniu placeholderowych ujęć. Przy tych rozważaniach zacząłem się zastanawiać, co powiedzieliby fani, gdyby okazało się, że Shenmue IV powstanie pod warunkiem, że w produkcji zostanie wykorzystana AI – w celu redukcji kosztów. Czy poszlibyśmy na taki pakt z diabłem?

Dodatkowo zacząłem rozmyślać o polskiej branży gier wideo. Co właściwie dla rodzimych twórców znaczy seria Shenmue? Czy kogokolwiek jeszcze ona obchodzi? Czy kiedykolwiek obchodziła? Zdałem sobie sprawę, że nikt nie pokusił się o przygotowanie raportu o tym, kim są polscy twórcy gier – jakie mają zajawki, którymi grami się inspirują, czy w ogóle grają i ile. Z tym ostatnim nie żartuję. Wielokrotnie spotykałem się z wypowiedziami osób z branży, które wprost przyznawały, że nie mają czasu, żeby grać. Trochę to rozumiem, bo sam miałem gorszy rok i przeszedłem może z 15 tytułów (ale pięć splatynowałem!), a jednocześnie zawsze uważałem, że regularne granie i bycie na bieżąco to podstawa egzystowania w tej branży.

Tak czy inaczej nie znamy zbyt dobrze polskich twórców, a myślę, że fajnie byłoby się dowiedzieć, kim są ci ludzie. I jaki mają wpływ na gry, które tworzą. Bo nawet jeśli jest sporo fanów Shenmue, to nie znaczy, że mają coś do powiedzenia przy produkcjach, przy których pracują. Zobaczymy. Już wkrótce postaram się przedstawić Wam kilku ciekawych twórców. Lepszego nowego roku! ⊗



SPOTYKAŁEM SIĘ Z WYPOWIEDZIAMI OSÓB Z BRANŻY, KTÓRE PRZYZNAWAŁY, ŻE NIE MAJĄ CZASU GRAĆ



Foto: /1/ Violeta Muszyńska

Marcin MARCELLUS Sikora

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

Wkurzona sowa i utopione koszty

Jeden z najambitniejszych projektów w historii awiacji oraz współpracy międzynarodowej, czyli legendarny ponaddźwiękowy samolot pasażerski Concorde („Zgoda" po francusku i angielsku), już na etapie projektowania i produkcji pierwszych egzemplarzy okazał się potwornie drogi i całkowicie nierentowny, ale gdy projekt zaszedł tak daleko, nikt nie miał już odwagi powiedzieć stop. Dopiero tragiczna w skutkach katastrofa podczas startu z paryskiego lotniska de Gaulle'a w 2000 r. i spadek ruchu lotniczego po zamachach na WTC 11 września 2001 r. spowodowały zakończenie trwającej kilka dekad karuzeli rosnących wydatków i dokładania do każdego lotu.

Całkiem zabawne wydaje się więc, że kompletnie nieudana gra Concord wydana na chwilę przez Sony w 2024 r. nosiła tak bardzo zbliżoną nazwę i choć jej stworzenie było bardzo drogie, to oczywiście dalekie od kosztów wdrożenia pasażerskiego samolotu naddźwiękowego. Plotki o 400 mln dol. były wyolbrzymione, niemniej produkcja została dokończona i wydana na zasadzie „przejęliśmy studio z rozgrzebaną grą, niech ją wreszcie wypuszczą, może coś się zwróci". No i ku zdziwieniu absolutnie nikogo gra nie udała się, nie zwróciła i zniknęła tak szybko, że większość graczy usłyszała o niej przy okazji jej usunięcia z platformy, a nie premiery. Takich tytułów w różnych stadiach rozwoju były pewnie dziesiątki tysięcy. Projekty, w które twórcy byli tak bardzo zaangażowani, że nie potrafili przyjąć szerszej perspektywy. Albo też ignorowali sygnały, że coś jest nie tak, albo kompletnie zamykali się na krytykę, zatykali uszy i podśpiewywali sobie głośno: „wszystko jest w porządku!". No niestety, ale nie jest, a ja potem widzę taką nową grę i zadaję sobie w myślach pytanie – po co to w ogóle zostało stworzone? I jakim kosztem? W przypadku indyków zapewne relatywnie mniejszym finansowym, za to większym osobistym. Czasami w korporacjach powstają jednak projekty tak obscenicznie drogie, że trudno przyłożyć do nich jakąkolwiek skalę. Jak na przykład Metaverse – pomysł na tak wielu poziomach kretyński, że mógł powstać tylko w umyśle kogoś, kto wyjątkowo rzadko słyszy krytykę. Niemniej według plotek straty urosły do astronomicznej kwoty 70 mld dol., zanim te „nowe szaty króla" okazały się nie istnieć, a geniusz szóstego obecnie najbogatszego człowieka na Ziemi stanął przed nami w całej swej okazałości. Jak widać, wszyscy jesteśmy tylko ludźmi i każdy z nas może wpaść w pułapkę utopionych kosztów. I żeby nie było – ja też w nią swego czasu wpadłem, choć oczywiście na kwotę absolutnie nieporównywalną do Meta czy Concorde'a. I oczywiście ciągle wpadam na nowo, grając w gry.

Błąd poznawczy dotyczący utopionych kosztów jest oczywiście świetnie znany twórcom gier maskujących się jako f2p. Im więcej czasu i pieniędzy zaangażujemy w jakąś grę, tym trudniej będzie nam ją porzucić. A nawet jeżeli uda się to zrobić na jakiś czas, to możliwy jest powrót jak do rzuconego palenia. Czasami wystarczy drobny trigger. Wykorzystują tę naszą słabość twórcy niezliczonych gierek mobilnych, jak choćby Two Dots czy Candy Crush, ale też oczywiście wielkich MMO, jak World of Tanks czy Fortnite. A także niewinnej z pozoru apki do nauki języków. Czy pozwolę, żeby przepadła passa ponad 450 dni? Oczywiście, że nie! Niech się już sowa nie złości! ⊗

IM WIĘCEJ CZASU I PIENIĘDZY ZAANGAŻUJEMY W JAKĄŚ GRĘ, TYM TRUDNIEJ BĘDZIE NAM JĄ PORZUCIĆ

eprasa.pl efd9242e20



Kacper Adamus

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

Wiesz, co mnie boli?

Że level wbija się powoli, parafrazując Paktofonikę. Ale od początku.



Pierwszy Far Cry, jakkolwiek innowacyjny, jeżeli mowa o podejściu do swobody rozgrywki, był w gruncie rzeczy klasycznym, pierwszoosobowym shooterem. Dwójka zaskakiwała odwagą i skłonnością do eksperymentu, lecz dopiero trzecia część nakreśliła kierunek nie tyko dla serii, ale i całego gatunku, by nie powiedzieć – branży. Odważyła się zadać pytanie o definicję i granice RPG-owości w grach wideo. Ulepszenia ekwipunku i szeroko rozumiany rozwój postaci wciśnięte w ramy strzelanki były powiewem świeżości. Kliknęło.

Przez kolejne lata drzewka umiejętności wgryzały się korzeniami w glebę coraz to nowszych gatunków, a statystyki i modyfikatory ze świata miecza i magii wyemigrowały ku krainom militarnych FPS-ów, samochodówek i doświadczeń action adventure. Gracz miał już nie tyle intuicyjnie czuć progres, ile go widzieć. Żądał informacji zwrotnej od gry, namacalnego dowodu na to, że to, co robi, robi dobrze. A „dobrze" znaczyło „w myśl zachcianek tytułu". W istocie rzeczy bowiem ta pozorna swoboda kierunku rozwoju zawsze oznacza wykonywanie tych czynności, które gra arbitralnie uznaje za warte nagrodzenia.

Dopaminowe tańce

Powoli arcade'owy model „włącz – pograj – wyłącz", który wyewoluował z salonów gier („podejdź – wrzuć żeton – pobaw się – odejdź"), zaczął być uważany przez tych mniej łaskawych za płaski, ubogi, prymitywny, a przez tych bardziej – za lekko przestarzały. Wpadł do dołu retrogamingu, przysypano go wapnem, przyklepano łopatą. Wpierw dojrzewającą, później starzejącą się twarz branży zaczęły przykrywać kolejne warstwy makijażu z tabel, rang, kolorów broni, afiksów, nagród sezonowych, przedmiotów +1, +2, +3. W Need for Speed: Payback – zręcznościowej, zamierzenie kpiącej z realizmu ścigałce – odrzucono wszelkie pozory i przestano udawać, że umiejętności kierowcy znaczą więcej niż cyferki czy kolorki określające moc podzespołów. Silent Hill f, psychologiczny horror, wprowadził prosty rozwój postaci. Ghost of Tsushima (a później Yotei) całe jest o zbieraniu, ba, zbieranie to i rolę otoczenia, które pomaga odnaleźć aktywności wzmacniające protagonistę, uważa się za najjaśniejsze elementy produkcji. Każdy ważniejszy tytuł musi mieć w dokumencie projektowym podpunkt z wytłuszczoną frazą: system progresji.

SĄ TACY, CO SYPIĄ ZŁOTEM, BY NIE MUSIEĆ SPĘDZAĆ Z ZAKUPIONYM TYTUŁEM CZASU

Nie narzekam, zauważam, poddaję pod refleksję.

Wyjdźmy poza samą strukturę gier, do sfery meta. Udowadniamy sobie, że coś osiągamy dzięki pucharkom, achievementom czy poziomom kont użytkownika. Porównujemy, kto ma dłuższą listę gier na Steamie, bardziej opasłą bibliotekę fizycznych wydań. Epizodycznie wpadamy w pułapkę wzrostu dla samego wzrostu, wolimy akumulować, niż grać. W skrajnych przypadkach wiąże się to z cheatami, trainerami, wykorzystywaniem botów, kupowaniem waluty, wynajmowaniem ludzi do wbijania poziomów, płatnymi – nawet w grach singlowych – przyspieszaczami zdobywania leveli. Są tacy, co sypią złotem, by nie musieć spędzać z zakupionym tytułem czasu.

Klątwa gamifikacji

Gry – medium, które na przestrzeni dekad rozrosło się do gargantuicznych rozmiarów – w równym stopniu portretują nasze przyzwyczajenia, co je kształtują. To potężne narzędzia inżynierii społecznej. Chętnie wykorzystują wszechobecny, straceńczy rajd za dopaminą, będąc przy tym wzorem dla innych branż. W osiedlowym sklepie otrzymuję punkty za regularne zakupy. Kawiarnia, gdzie chadzam z córką, wbija pieczątki na specjalną kartę. Aplikacje monitorujące mój sen, tętno i liczbę zrobionych kroków zbijają ze mną wirtualne piątki, nagradzają ikonkami, cyfrowymi fanfarami, motywują cytatami i – oczywiście – poziomami zaangażowania. Nie mogę przejść przez dzień, by nie potknąć się o jakiś kamień milowy.

Powoli przestajemy się oszukiwać, że w programach lojalnościowych chodzi o tę przepłaconą, chińską patelnię, którą ktoś nam łaskawie zaoferuje po roku ciułania punkcików. Mogłoby jej nie być, nikt by nie zauważył, serio. I tak zaraz ląduje ona w koszu. Tym, czym się nas naprawdę nęci, jest obietnica wrażenia, że znów wygraliśmy ze światem. Że wydaliśmy tylko pięć złotych więcej, obejrzeliśmy tylko jedną reklamę ponad sugerowaną liczbę, a w zamian uzyskaliśmy święty, bezceny mnożnik. Czego? Czegokolwiek. Oto nasza przewaga nad szarą masą! Wygraliśmy w życie! Cylinder furkocze, co kilka sekund wyskakują trzy siódemki, nagroda zawsze jest mniejsza niż zainwestowane środki.

W rzeczywistości, w której gros tytułów przeobraża się w listę rzeczy do odhaczenia czy kołchoźnicze zbieranie pytajników, w której pompuje się w nasze żyły lęk przed utratą rangi, miejsca w tabeli, nagrody za codzienne logowanie, warto czasami włączyć konsolę tylko po to, by sobie – eureka! – pograć, i wyłączyć ją, nim wpadnie kolejny poziom. Może właśnie w taki sposób wbija się najwyższy level. ⊗

eprasa.pl efd9242e20

GRACZPOSPOLITA



NR 239 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **5,72 zł**

Odejścia:

TORTELLINI, ZŁOTA LEGENDA ELDEN RINGA



Tortellini był ozdobną złotą rybką i zarazem nieprawdopodobnym fenomenem internetu. Jego kariera zaczęła się za sprawą streamera Erica Morino, który stworzył eksperymentalny system pozwalający rybie grać w gry wideo. Akwarium zostało podzielone na siatkę, w której każdy obszar odpowiadał konkretnemu przyciskowi kontrolera. Ruchy Tortelliniego po zbiorniku przekładały się na prawdziwe akcje w grze i to nie w byle jakiej. Rybka zasłynęła jako pierwszy znany przedstawiciel swojego gatunku, który pokonał Melanię, jednego z najtrudniejszych bossów w Elden Ringu, a później także Consorta Radahna, finałowego przeciwnika z dodatku Shadow of the Erdtree. Wpadki były częste: nietrafione mikstury, przypadkowe uniki, powtarzające się próby. A jednak Tortellini z czasem stał się ulubieńcem społeczności, bohaterem virali i nieformalnym symbolem absurdu, który tak dobrze odnajduje się w świecie streamingu. Jego nagrania osiągnęły ponad 10 mln wyświetleń, a fani komentowali kolejne filmy z autentycznym zaangażowaniem, jakby kibicowali cyfrowemu sportowcowi. 3 grudnia Tortellini zmarł po kilku tygodniach walki z infekcją bakteryjną. Mimo że złote rybki mogą dożywać nawet kilkunastu lat, wiele z nich odchodzi wcześniej z powodu błędów w opiece, co streamer przyznał w emocjonalnym wpisie, nie ukrywając poczucia winy. W internecie natychmiast pojawiły się tysiące kondolencji, a pożegnalne komentarze, w tym powtarzające się „żegnaj, mały wojowniku", trafiały nawet pod stare nagrania.

Dla dorosłych:

Metroid Prime 4 i drzwi waginy

Nowe Metroid Prime 4: Beyond zadebiutowało z całą pompą jako najdojrzalsza odsłona serii. Nie chodzi tu nawet o mroczniejszy ton, większą brutalność czy biomechaniczne projekty rodem z twórczości H.R. Gigera. Poszło o drzwi, które wyglądają jak waginy, i gracze widzą to wszędzie. Wszystko zaczęło się od poziomu Volt Forge – pierwszej dużej lokacji w grze, naszpikowanej obcą architekturą i organiczno-metalicznymi strukturami. To właśnie tam wielu graczy po raz pierwszy dostrzegło pewien... wzór. Drzwi w kształcie wyraźnych, miękkich, eliptycznych otworów, z detalami, które trudno określić inaczej niż anatomiczne. „W tej grze jest mnóstwo wagin" – napisał krytyk Aidan Moher na Bluesky. I nie był sam. W sieci zaroiło się od screenów, komentarzy, memów, a nawet analiz porównawczych poświęconych „vagina doors". Niektóre z tych drzwi mają charakterystyczne wypustki na górze, które Samus musi ściągnąć za pomocą mocy psychicznych i tego już naprawdę nie da się odzobaczyć. Co zabawniejsze, społeczność zaczęła wyobrażać sobie moment, w którym ktoś z Nintendo tłumaczy zarządowi, czemu fraza „vagina door" trenduje obok ich flagowej produkcji. To nie pierwszy raz, gdy twórczość inspirowana Gigerem zahacza o cielesność – ale dla Nintendo, znanego z rodzinnych produkcji, to zaskakująco odważny estetyczny wybór. Czy zamierzony? Oficjalnie nikt się nie przyznaje, ale trudno uwierzyć w przypadek, patrząc na powtarzalność motywu i jego widoczność. Tak czy inaczej jedno jest pewne: Metroid Prime 4 już przeszedł do historii estetyką, której nikt się po Nintendo nie spodziewał.



Praca:

Biuro w Skyrimie

W czasach korporacyjnych kampanii powrotu do biur i dyskusji o produktywności jeden z twórców VR postanowił pójść w zupełnie inną stronę. Zamiast pracować przy biurku, urządził swoje stanowisko wewnątrz Skyrim VR. Cały dzień roboczy spędził w hełmie, z klawiaturą, myszką i wirtualnym pulpitem zawieszonym gdzieś nad Tamrielem. Chciał po prostu popracować, nie sięgając co chwilę po telefon. Plan był prosty: znaleźć w grze ciche miejsce, uruchomić system VR i zająć się codziennymi obowiązkami. Okazało się jednak, że cyfrowe biuro rządzi się swoimi prawami. Whiterun był zbyt hałaśliwy, Solitude za tłoczne, a karczmy miały słabe światło. Ostatecznie wybór padł na samotny pień drzewa przy opuszczonym obozie, choć i tam nie było spokojnie, bo pojawił się NPC z toporem, a zaraz potem smok. Dopiero zejście do jaskini, rozświetlonej grzybami i ruinami Dwemerów, przyniosło upragnione skupienie. Przez półtorej godziny nie zajrzał do telefonu, a efektywność pracy wzrosła, choć po dwóch godzinach headset zaczął wywoływać lekkie halucynacje. Eksperyment pokazał jedno: nawet sztuczne środowisko może działać lepiej niż realne, jeśli pozwala odciąć się od rozpraszaczy.

Sport:

Rowerem przez wspomnienia

W Bike Race: New York City nie chodzi o zwycięstwo, tempo ani nawet o trasę. Chodzi o jazdę „na czuja". O to, by jechać tam, gdzie zaprowadzi cię intuicja, wspomnienie sprzed dekady albo mglista myśl typu „chyba tu kiedyś był dobry falafel". Gra autorstwa Juliána Cordero, twórcy Despelote, została zaprezentowana na wystawie No Quarter w nowojorskim NYU Game Center i okazała się jednym z najbardziej osobliwych symulatorów rowerowych ostatnich lat. Gracze pedałują na prawdziwych rowerach Citi Bike podpiętych do systemu, a ekran pokazuje zeskanowany, zniekształcony Nowy Jork – znajomy, ale jakby z innego snu. Sterowanie jest toporne, zakręty nieprecyzyjne, ale gra daje wrażenie prawdziwej jazdy miejskim rowerem po dziurawej metropolii. Celem jest dotarcie w konkretne miejsce, ale bez GPS-u czy wyraźnych znaków – tylko Ty i Twoje wspomnienia. Trochę jak powrót do jazdy po Nowym Jorku sprzed smartfonów: kiedy znajdowałeś drogę dzięki punktom orientacyjnym typu „ten sklep z lampami w Chinatown" albo „to było chyba gdzieś koło tej knajpy, gdzie pokłóciłem się z byłą". Nie sposób tu wygrać czysto technicznie, bo nawet jeśli znasz Nowy Jork jak własną kieszeń, gra i tak potrafi Cię wyrzucić na most prowadzący w zupełnie inną stronę. I właśnie to jest w niej najpiękniejsze.

eprasa.pl efd9242e20



Michał MAZZI Mazur

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

Prognoza na 2026: Rok bez rewolucji

Nadciąga front stabilizacji. W prognozach: dojrzałe konsole bez gwałtownych zmian ciśnienia, utrzymujący się wyż chmurowych usług abonamentowych, przelotne opady SI oraz jeden wybuchowy front atmosferyczny z Vice City.

Nowa generacja już nie taka nowa



W 2026 r. sprzęt nie będzie bohaterem nagłówków. PlayStation 5 i Xbox Series X|S będą już konsolami w średnim wieku, z siwizną w portach HDMI. Zamiast rewolucji technologicznej dostaniemy solidną ewolucję: gry będą wyglądały lepiej, działały płynniej, ale nie wywrócą stołu. Zresztą nie muszą – po latach nauki silników i optymalizacji twórcy w końcu wyciskają z obecnego sprzętu ostatnie soki. Wśród nadchodzących premier wysyp japońskich RPG-ów, kilka obiecujących horrorów i oczywiście on – wielki biały rekin w basenie pełnym dorszy: GTAVI. Premiera pod koniec roku będzie miała siłę grawitacji, która wciągnie wszystko wokół.

Wygląda na to, że abonamenty nie znikną, a wręcz przeciwnie, jeszcze mocniej zakorzenią się w naszej codzienności. Game Pass, PS Plus, EA Play, Ubisoft+, a może jakiś nowy Disney Games? Wszystko wskazuje na to, że zamiast kupować gry na własność, będziemy je po prostu ogrywać w abonamencie, tak jak ogląda się seriale na Netfliksie: zależnie od tygodniowej ramówki i tego, co akurat jest w katalogu. To zmienia sposób, w jaki projektuje się gry: będzie więcej krótszych, przystępnych tytułów, w które można wskoczyć i wyskoczyć w dowolnym momencie, a mniej stugodzinnych eposów na całe tygodnie grania. Widoczny też jednak będzie rosnący apetyt na tytuły poza abonamentem. Deweloperzy będą próbować uciec z tego wiru, oferując edycje kolekcjonerskie, pakiety z winylem i artbookiem czy limitowane fizyczne wersje – wszystko po to, żebyśmy chcieli mieć coś na półce.

AI: pędzel, nie pilot

W 2026 r. sztuczna inteligencja nie będzie już futurystyczną ciekawostką, tylko czymś tak powszechnym jak Unreal Engine. Wykorzystywana do generowania assetów, pisania dialogów, testowania gameplayu – stanie się stałym punktem pipeline'u produkcyjnego. Ale z wielką mocą przychodzi… ryzyko nudy. Bo jeśli wszyscy będą używać tych samych rozwiązań, gry zaczną przypominać tę samą rozmowę powtarzaną w kółko. Największe sukcesy osiągną więc nie ci, którzy mają najbardziej zaawansowaną AI, ale ci, którzy użyją jej z wyobraźnią. Jak artysta, który z Photoshopa robi coś więcej niż tylko gradient tła.

Tymczasem scena indie nadal idzie do przodu i będzie bardziej widoczna niż kiedykolwiek. Mimo że koszty rosną, a konkurencja jest brutalna, kreatywni twórcy się nie poddają. To tu będą się rodzić nowe gatunki, szalone pomysły i historie, które zostają z nami na długo. W 2026 r. segment AA – ta dziwna hybryda między niezależnością a ambicją – zyska więcej uwagi. Abonamenty, narzędzia no-code, nisze tematyczne – wszystko to sprawi, że będzie gdzie eksperymentować. Jednak bez wyrazistego pomysłu, mocnej stylistyki albo społeczności za plecami ani rusz. To będzie rok odważnych pomysłów, nie ostrożnych sequeli.

JEŚLI MYŚLISZ, ŻE PRZESADZAM Z TYM GTAVI, POCZEKAJ, AŻ ZOBACZYSZ INTERNET W DNIU PREMIERY

Grand Theft Auto VI: bóg roku

Jeśli myślisz, że przesadzam z tym GTAVI, poczekaj, aż zobaczysz internet w dniu premiery. YouTube zaleje fala teorii fabularnych, rankingów najlepszych samochodów i przewodników po sklepach z ubraniami. Na TikToku – taneczne odtworzenia scenek z gry i viralowe wyzwania z Vice City. Twitch zamieni się w niekończący się maraton streamów, gdzie ludzie będą próbować jednocześnie grać, roleplayować i robić sobie jajecznicę. GTAVI nie tylko zdominuje końcówkę 2026 r. – ono ją pochłonie. Nawet gry, które nie mają z nim nic wspólnego, i tak będą z nim porównywane. Bo jak tu nie patrzeć, gdy słoń wchodzi do pokoju i zaczyna urządzać meble? Nie zdziwię się, jeśli ktoś ogłosi, że gra leczy raka.

Tymczasem bez większego zaskoczenia Meta zwija metawers. Po latach palenia miliardów w piecu VR-owych fantazji 2026 zapowiada się jako rok przycinania budżetów, cichych zamknięć i trzeźwych zwrotów akcji. Zamiast jednej wielkiej cyfrowej utopii dla wszystkich dostaniemy kilka mniejszych światów, które może nie będą rewolucyjne, ale przynajmniej będą działać. VR nie zniknie, tylko zmieni ton – mniej obietnic o „drugim życiu", więcej konkretów: sensowne tryby społecznościowe, eventy, narracyjne eksperymenty. Mniej TEDx-owej wizji, więcej funkcjonalności. I dobrze – nie każda technologia musi być mesjaszem. Czasem wystarczy, że po prostu działa.

Wietrznie, ale bez zawieruchy

Rok 2026 to także wielka konsolidacja. Netflix pożera Warnera i staje się nowym-starym Hollywood. HBO, DC, Harry Potter – wszystko pod jednym dachem. I to oznacza tylko jedno: więcej gier na podstawie wielkich marek. Zamiast 10 wersji Batmana od różnych wydawców jeden, duży, dopracowany tytuł z pełnym wsparciem promocyjnym. Możemy się też spodziewać interaktywnych eksperymentów z elementami gry, gier z rozdziałami jak seriale. Popkultura i gry zaczną się mieszać jeszcze bardziej. I wiecie co? Może to i dobrze – w końcu będzie okazja, żeby albo zagrać, albo obejrzeć, zamiast udawać, że da się robić jedno i drugie naraz.

Mimo że bez rewolucji, 2026 wygląda na rok, w którym znaki zapytania zaczną się zmieniać w kropki. Mniej wizji z keynote'ów, więcej rzeczy, które po prostu działają. Branża może wreszcie przestanie straszyć nas burzami z piorunami, a zacznie dostarczać to, co obiecywała w prognozach: lekkie przejaśnienia, stabilne ciśnienie i gry, w które chce się grać. A jeśli nie – cóż, znowu przyjdzie nam robić to, co zawsze: patrzeć w niebo z lekkim niedowierzaniem i pisać o frontach, które nie nadeszły. ⊗

eprasa.pl efd9242e20

NR 87

GŁOS LUDU

16 listopada – 15 grudnia

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

GZOPERRR Mam znajomego, który zarabia 14k brutto i ma PS5. Kupuje tylko Fifę co roku, bo na inne gry mu szkoda kasy, wszystko pożycza. Ode mnie też chciał pożyczyć Residenty i kilka innych gier, które są w Plus Extra. Mówię mu, żeby sobie z Plusa ściągnął, a on, że nie, bo opłaca tylko najtańszy abonament do grania w Fifę. Oczywiście mu nie pożyczyłem nic, nikomu gierek nie pożyczam.

PLUGAWY No i minęło 20 lat na forum :)

MACIUCHA Mieliście kiedyś tak, że macie 182 różne sprzęty do grania, 100 gier na półce, 1000 na Steamie, a i tak gracie tylko w szachy na iPadzie?

QUAKE96 Pytanie filozoficzne – czy X360 to już „retro"?
KARMASTER 20-letnia konsola to już jednak podchodzi pod retro :)

EMTEBE Z takich gier, które #nikogo, to chciałbym remaster Burnout Crash! i Motorstorm RC. Dziękuję.

BROLIN Pierwsza odpalona gra na nowiuśkie PS5 Pro? PowerWash Simulator. Ależ myjka śmiga teraz w nowej JAKOŚCI.

DONATELLO1991 Gdzie się podziała dusza Nintendo?
JOSH W tym roku duszy trzeba szukać u innych studiów, bo wyrobnicy klepiący exy dla Nintendo (Bananza, Mario Kart, Metroid), Sony (Ghost of Yotei) czy Microsoftu (Avowed, South of Midnight) się nie spisali. Na szczęście mamy wirtuozów z Sandfall, Team Cherry oraz Bloober Team.

ALE NUMER!



czytelnicy o PSX Extreme

MATEUSZ BRYCHCY: No i to jest mocarna okładka!
MYSZA7: Najlepsza okładka od lat.
LEIFERIKSON: Witamy Kacpra w felietonach! Bardzo jestem ciekaw jak Adamus zastąpi Adama.
MITRA: Numer już odebrany ze skrzyneczki. Poczta chyba w formie, bo już dawno tak nie było. [Perez: W 2026 chyba jakiś „pamiętnik prenumeratora" odpalimy, bo co miesiąc różne historie – raz pocztą dociera szybciej niż do paczkomatu, innym razem przepada bez wieści].
BROLIN: Po półtorej roku przerwy bardzo przyjemnie się czyta. Trochę tak, jakby tej przerwy wcale nie było. W każdym razie pierwsze wrażenie na plus i fajnie powrócić do Extrima. Super, że wciąż działacie!

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.11-15.12)

facebook.com/PSXExtremePL – 5 683 aktywności
forum psxextreme.info – 7 908 postów

PIOTREKP: „Zabójcza broń"? Moja najukochańsza seria filmowa.
MANOR: Czy tekst Konsolite w headshocie jest na końcu ucięty? [Perez: taaak, niestety, nie wiem jak to przegapiliśmy. W każdym razie całe zdanie: „Niech FromSoftware ożywi Otogi oraz zabierze się za kolejne Armored Core"].
KĄCIK KMIOTA: Z racji świąt zamykaliśmy się wyjątkowo w piątek i najpewniej rozminęliśmy się z Kmiotem o dzień lub dwa (chyba że wcale nie wrzucił recenzji!). W każdym razie serdeczne podziękowania za cały rok! A także za wykreowanie swoistego trendu – ostatni numer obszerniej opisywali również Pix, Manor i oFi – dzięki!



Ktoś tu chyba lubi Metroida... Jak to ujął **Wiesław:** „Czwóreczka na pokładzie".



WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

MEVEK



CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33

Perełka tego roku. Całą grę przeszedłem z jęzorem na wierzchu, podziwiając, co się dookoła mnie dzieje. Początek był trudny, gdyż nie przepadam za walką turową, lecz mimo to się udało. Mogłem porzucić grę i ograć coś z kupki wstydu, tymczasem prawda jest taka, że nie umiałem się oderwać od tego cudownego świata. To ukazuje skalę zaangażowania studia w projekt i pracę, jaką wykonali z sercem i dbałością o każdy szczegół. Aż dziw bierze, że jest to ich debiut.

Wspaniała historia od początku do końca. Począwszy od soundtracku, który wszędzie ze sobą zabieram, przez piękny, artystyczny świat zapierający dech w piersi. Eksploracja, nowe



zdolności Esquie, elementy zręcznościowe i minigry, w których walczymy, biegamy, skaczemy i wspinamy się – wszystko jest wykonane w dechę. Obóz, angielski dubbing, rozmowy między bohaterami są również bardzo fajnie zrealizowane. Na spokojnie można sobie przysiąść z kaweczką i posłuchać historii każdego z bohaterów. Na walkę turową jestem za głupi, więc grałem głównie tym samym składem, któremu wpakowałem co najlepsze, i później czerpałem z tego już większą przyjemność: efektowne ataki, perki, blokowanie, parowanie, uniki i skakanie – wiele możliwości dostosowania się do pojedynku. Szkoda tylko, że nie można grać całym składałem. Fabularnie łapie za serce i nie puszcza. Ta pozycja po prostu zachwyca we wszystkich aspektach, zapewniając wyjątkowe doświadczenie. Wracam dokończyć resztę spraw, bo tak naprawdę zabawa dopiero się zaczyna.

eprasa.pl efd9242e20

Dzięki Wam

jedziemy wspólnie do przodu

A_Bogush
Adam Sitek
Adam Warda
adashko
Alan Miller
Andrzej Brzozowski
Andrzej Chabera
Andrzej Rajfura
Antoni Okniński
Artur Isbaner
Artur Brzezicki
Artur Osiński
Artur Piątek
Bart ER
Bartek Kiljański
Bartłomiej Balcerzak
Bartłomiej Dębski
Bartłomiej Feruś
Bartłomiej Wołk
Bartosz Banach
Bartosz Lisek
Black Order
Bogusław Szawara
BrodatyGnom
Bzduras
Chad Davski
Damian Buczyński
Damian Kajzer
Damiancio
Daniel „Jandus666" Landowski
Daniel Czaja
Daniel Drucis
Daniel Kocon
Daniel Trzeciński
Dariusz Łękawa
Dariusz Dyrda
Dawid Chełmikowski
Dawid Górniak
Dawid Kukuczka
Dawid Poźniński
Dawid Raczyński
Dawid Stawski
Deajotcezet
Denis Łukasz Deoniziak
Des380
Dominik Galinski
Donatello1991
Donboro
FireTheft
Fr3du
fuard
G M
Grzegorz Idryjan
Grzegorz Jarosz
Grzegorz Kaluzny
Grzegorz Krupa
Grzegorz Mizielski
Grzegorz Mrowicki
Grzegorz Orłowski
Grzegorz Wątroba
Grzegorz Zalewski
Igor Janiel
Igor Staszewski
ILLum
Jacek Jagodziński
Jacek Ozimek
Jacek Rusek
Jacek Sklepowicz
Jacek Wójcik
Jakub Choiński
Jarosław Rybacki
Jarosław Żochowski
Jerzy Skałecki
Kacper Marciniak
Kajetan Kałużyński
Kamil Ciszewski
Kamil Świstoń
Karol Machnicki
Karol Zywert
Kmiot
koczeh
Konrad Skibiński
krukuk
Krzysztof „Eskimos" Studziński
Krzysztof Banaskiewicz
Krzysztof Kaczorowski
Krzysztof Kornacki
Kuba Sudor
Lukasz Mickaniewski
Łukasz Dworniczuk
Łukasz Chmielewski
Łukasz Engler
Łukasz Fidurski
Łukasz Grzywiński
Łukasz Strumiński
Łukasz Uczkiewicz
Łukasz Wasielewski
Łukasz Zbrzeźniak
Maciej Szewczyk
Maciej Szulc
Maciej Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Maciej Zabłocki
Marcin „Eddie2032" Biernat
Marcin 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 Szydło
Marek Włodasz
Marek Zaton
Mariusz „Marian" Malec
Mariusz Janas
Mariusz Urbaniak
Mateusz Jarzyński
Michał „Schemat" Wierzbicki
Michał Burak
Michał Gieraltowski
Michał Goszczyński
Michał K
Michał Kulawczyk
Michał Przeździecki
Michał Ruta
Michał Wrocławski
Michał Wrześniewski
Mieszko Krajewski
MiKaa Wojcieszek
Mirek Długosz
Na Piechotę. Podcast kulturalny
NanekGro
Patryk Głażewski
Paweł Pytel
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 Kohlbrenner
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
Rafał Ślebioda
RafaU
RetroKlimaty.prv.pl
rickenbacker
Robert Jurski
rozyk83
s3quel
Sebastian Frączkiewicz
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szczotula
Szermac
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Deptuła
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 19 grudnia)

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 efd9242e20



LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: Ponoć iluzja to oszustwo w kontrolowanych warunkach, pewna konwencja. Za iluzję uważam rozwój naszej branży – masa wydawanych tytułów może przyćmić wizję braku rozwoju. Coraz więcej teraflopsów ma się nijak do rozwoju mechanik, gogle VR oferują piękne, lecz nadal odstające technologicznie światy, a Nintendo ma wszystko w pompie, zostając generację w tyle, stawiając na faktor radochotwórczy. Z nadzieją spoglądamy w przyszłość, ale tam widać tylko „więcej". Czy lepiej? Raczej „tak samo". Nie chodzi mi w tym krótkim wywodzie o narzekanie, ja jestem zadowolony, lubię gry w obecnej formie, ale naturalna chęć poznawania nowych rozwiązań sprawia, że podskórnie czuję znużenie. Dlatego cieszę się na rozwój AI i upatruję w tej technologii prawdziwej radochy (np. GTAVI z alternatywnym trybem, w którym całe miasto tętni życiem AI, bez skryptów). Kilka dekad temu element zaskoczenia towarzyszył premierze każdej nowej konsoli. Jeszcze wcześniej niemal każda odpalona gra (Atari, Commodore) była zaskakująca. Obecnie jest to uczucie w sumie nieznane. Telewizory 3D i gogle VR to było to, co mogło zmienić obraz rynku, ale gracze wypięli się na oba rozwiązania. Prawdopodobnie nie dlatego, że były niewystarczające, lecz zbyt drogie. Sprzęty/standardy rozwijają się i tanieją, gdy są powszechnie dostępne, a te zabawki nie były, nie są i tanie nie będą (kwadratura koła). Tymczasem przeciętny gracz (ponad 60%) kupuje nie więcej niż dwie gry rocznie, więc inwestowanie w tak kosztowne gadżety jest dla niego abstrakcją. No i jest, jak jest. Czyli stagnacja. (.v.) Żegna się HIV drapieżny jak rosiczka, goniący króliczka.

PS Źródełko wysycha, podrzucajcie więcej listów i fotek. Do przeczytania!

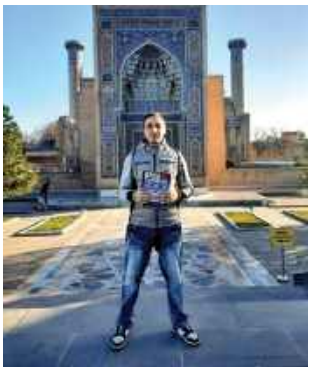
Z PE WOKÓŁ ŚWIATA



Ewelina napisała: „Cześć, ekipo PE! Krzywa wieża w Pizie? Fajny level. Ale prawdziwe grindowanie dopiero przede mną! Nowy PSX Extreme z Anno 117: Pax Romana przypomina, że czas wracać i zacząć budować własne, stabilne imperium, a nie podziwiać zabytki. Pozdrowienia z Toskanii, trzymajcie się pionowo!".



Grzesiek napisał: „Serdeczne pozdrowienia dla redaktorów, współpracowników oraz czytelników PSX Extreme z rodzinnie spędzanych wakacji nad jeziorem Garda. Za moimi plecami widok na jezioro z Monte Baldo. Jak widać, oprócz kupki wstydu gier i książek mam do nadrobienia parę numerów magazynu PE".



Jolly J. napisał: „W związku z ciężką sytuacją na rynku prasy postanowiłem zabrać pismo na Daleki Wschód poprzez jedwabny szlak, drogą przez Samarkandę, aby zdobyć nowe rynki i pozyskać nowych fanów dla magazynu. Z pozdrowieniami dla redaktorów i czytelników".

HC ROOM czyli... POKÓJ GRACZA

Zdjęcia należy podsyłać luzem jako załączniki e-maila na adres listy@psxextreme.pl.

Publikujemy po jednej fotce konkretnego pokoju, więc nie skupiajcie się na fotografowaniu szczegółów. Na zdjęciu musi być widoczny dowolny egzemplarz PSX Extreme.



Witek napisał: „Siemandero! Jestem z Wami od zawsze, a graczem jeszcze dłużej. Na granie nie mam dużo czasu, bo żona, dzieci i inne obowiązki, ale od czasu do czasu udaje mi się znaleźć chwilkę. Ustawiam miny w przedpokoju, aktywuję czujniki ruchu podpięte do działek gatlinga, głośne syreny i wypuszczam rekiny, a wtedy uruchamiam jedną z wielu konsol. Jak na Netfliksie, spędzam sporo czasu, zanim zdecyduję się, w co zagrać, a i tak najczęściej kończy się na uruchomieniu SNES-a. Czasami biorę ścierę i zamiast grać – czyszczę swoje zabawki, bo to mnie odpręża. Ani słowa na temat kabli! Pozdrawiam wszystkich fanów bezstresowego grania!".

eprasa.pl efd9242e20

O ocenach po raz enty...

„(...) Drogi HIV-ie, choć na przestrzeni lat dyskusje o recenzjach oraz oceniaczkach pojawiały się w tym czasopiśmie od groma razy, chcę podkreślić swoje stanowisko. Nienawidzę ocen liczbowych. Nie znaczy to, że wolę jakieś znaczki czy gwiazdki. Nienawidzę idei podsumowania, które jest nie tyle subiektywne, ile robione na czuja, by wstrzeliło się w klimat recenzji. Oceny, które zbyt upraszczają przekaz, które często się walą, gdy zaczyna się robić porównania do innych. Nie zrozum mnie źle. Nawet jeśli będzie to wyglądać, jakbym sobie zaprzeczył, to uważam nieziemsko kontrowersyjny portal Metacritic za zbawienie. Nawet jeśli sam wynik będzie się mijał z tym, co ktoś odczuje w stosunku do jakiejś gry, to da się zobaczyć, czy gra jest bardzo zła, nie najgorsza, czy też powyżej normy. Jednakowoż nawet ja nie rozumiem, dlaczego niektórzy potrzebują jakiejś średniej. Niektórzy w internecie mają meltdown, gdyż Metroid Prime 4 nie spełnił oczekiwań. Nawet jeśli zawód tym, na co się czekało, może być bolesny, przypomina mi to antyczne przypadki, gdzie Zelda na 3DS-a dostała od kogoś jakieś 8,8 (przy wybitnej średniej), czy też ból spowodowany jedną niższą notą dla Uncharted 4. Nie rozumiem. Po co niektórym ta delikatnie wyższa średnia? Dlaczego kogoś boli pojedyncza opinia? Jeśli to komuś ma zepsuć zabawę, to ten ktoś więcej siedzi nad śledzeniem opinii, jakby to była giełda, niż cieszy się samą grą. Osobiście uważam, iż system oceniania poszedł w dobrą stronę w miejscu wrogim dla prasy. W materiałach wideo od niezależnych twórców. Same recenzje nie przyciągają wielkiej uwagi. Za to materiały, choćby będące esejami, wyczerpujące temat jakiegoś produktu, potrafią wystarczająco zobrazować, z czym mamy do czynienia. Na tym etapie możemy wyczuć, jakie emocje przepływają przez twórcę i czy jest to wystarczająco dobre dla nas. Dobrym przykładem na polskim poletku był choćby taki Quaz, który przeszedł od ocen do czystych opinii. W takim samym stopniu jest to możliwe na papierze bądź „na papierze", jeśli mowa o internecie. Niestety wciąż zbyt wiele redakcji podtrzymuje tę tradycję, jak i sam Metacritic. Piszę o tym, bo wierzę, iż samo dyskutowanie o grach stałoby się zdrowsze. Czy jednak jest to jedynie nieosiągalna utopia? [...]" **Patryk D.**



HIV: Patryk, co kto lubi, a wszystkich z założenia nie zadowolisz. Według mnie system ocen liczbowych jest najlepszym rozwiązaniem, bo daje wymierne korzyści dla rynku. Po pierwsze, producent, wydawca czy dystrybutor wiedzą z grubsza, jak interpretować recenzję. Po drugie, Czytelnik wie, jak interpretować recenzję i widzi czarno na białym, jaką ocenę wlepił recenzent, co ma szczególnie duże znaczenie, gdy nie ma ochoty na przeczytanie tekstu. Zakładam bowiem, że większość naszych Czytelników wertuje magazyn przed przystąpieniem do lektury, sprawdzając zawartość oraz wlepione oceny właśnie. Po trzecie wreszcie, ocena liczbowa stanowi punkt odniesienia, więc można dyskutować np. o kolejnych odsłonach serii bardziej rzeczowo. Zdaję sobie sprawę, że wokół systemu istnieje wiele czynników rujnujących słuszność tego rozwiązania takich jak różne gusta czy niezrozumienie skali, ale nawet demokracja jest kulawa pod wieloma względami. Dlatego życzyłbym sobie, aby w PSX Extreme oceny liczbowe znajdowały się pod zdrapkami. To jest do zrobienia z palcem w nosie. Perez, słyszyszzzzz...?



List miesiąca

Autora Listu Miesiąca nagradzamy doładowaniem do PS Store o wartości 100 zł.

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Nadzieja umiera ostatnia

„(...) Hej HIV, piszę ten list jako gracz, który dorastał wraz z kolejnymi generacjami konsol i który z bólem obserwuje, jak branża – niegdyś pełna marzeń i pasji – coraz częściej gubi gdzieś swoją duszę. Dzisiejszy świat gier konsolowych jest pełen sprzeczności: olśniewająca grafika i potężne technologie idą w parze z pośpiechem, niedopracowaniem i ciężarem biznesowych decyzji, które odbierają magię temu hobby. Premiery, na które czekamy miesiącami, potrafią rozczarować już pierwszego dnia. Gry, które powinny być dopracowanymi opowieściami, trafiają do nas niekompletne, pełne błędów, jakby ktoś chciał sprzedać sam pomysł, a nie finalny produkt. Mikrotransakcje, sezonowe przepustki, płatne dodatki – wszystko to sprawia, że trudno oprzeć się wrażeniu, iż granice cierpliwości i lojalności graczy są stale testowane. A przecież wciąż potrafimy dać się porwać – bo wystarczy jedna wyjątkowa produkcja, jedna odważna wizja, by przypomnieć nam, dlaczego kochamy tę formę rozrywki. Branża gier ma w sobie niewiarygodny potencjał: potrafi wzruszać, angażować, uczyć i jednoczyć ludzi jak mało która. Tym bardziej boli, gdy widzimy, jak często potencjał ten zostaje marnowany przez gonitwę za szybkim zyskiem. Czy nadejdzie moment, w którym branża gier konsolowych znów skupi się na tworzeniu magii, a nie tylko produktów? Czy możemy jeszcze liczyć na lepsze jutro? Z poważaniem... [...]"

Forumkowy gawędziarz

HIV: Na tworzenie magii mogą sobie pozwolić tylko najmniejsi oraz najwięksi w branży. Znakomita większość to średniej wielkości firmy, które starają się spinać budżety. Tworzenie gier to proces niezwykle złożony, a po drodze zdarzają się liczne fuckupy, które kosztują sporo czasu, czyli pieniędzy. Deadline'y gonią, inwestorzy spoglądają spode łba, więc wszyscy cisną, aby zdążyć z datą premiery. Wypuszczenie zabugowanego produktu jest z założenia lepszym rozwiązaniem niż przesunięcie premiery, oczywiście z biznesowego punktu widzenia producenta oraz wydawcy. No, chyba że dojdzie do totalnej porażki i gracze wystawią środkowy palec – wówczas jest klops, niedowierzanie i zgrzytanie zębami, bo łatki nie załatają sprzedaży, a premierę można mieć tylko raz. Dlatego masa firm walczy o przetrwanie, a skucha może oznaczać ostatni dzień w robocie. Tak, to jest skomplikowany biznes. Rockstar ma nieograniczone środki, więc choć firma zatrudnia tabuny ludzi, może bez ciśnienia przesunąć datę premiery GTAVI o rok i nie przejmować się zbytnio kosztami z tym związanymi, ponieważ stać ją na to, a ponadto odbije sobie wszystko z nawiązką, tworząc (prawdopodobnie) wiekopomną produkcję, która zafascynuje trybem fabularnym, a i przez wiele lat będzie zarabiać ciężarówki szmalu. Zacieram łapy na ten tytuł...

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 efd9242e20



Roger Żochowski

red. nacz. PSX Extreme, wielbiciel płaczących Japonek, whisky bez coli i kolekcjoner „retro-szmelcu”.

Będę grał w grę

Praktycznie co roku w okolicach Sylwestra na wszelkiego rodzaju serwisach pojawia się słynny filmik z sondą uliczną. Mówi się nawet, że w Polsce każdy szanujący się gracz musi ostatniego dnia roku odpalić Tomb Raidera.

Dla mnie wspomnienia z Larą Croft również bardzo mocno wiążą się z imprezą sylwestrową. Sylwester 1999/2000. To właśnie wtedy pluskwa milenijna miała wedle niektórych prognoz unicestwić nasz świat. Ja spędziłem ten apokaliptyczny moment z ówczesną dziewczyną, grając w... Tomb Raider: The Last Revelation. Po dziewczynie śladu już dawno nie ma, w serduszku zaś została wspaniała przygoda w starożytnym Egipcie.

Zapach ośmiu bitów

Znamienny jest fakt, że mimo upływu lat moment przywitania Nowego Roku kojarzy mi się niezmiennie nie tyle z „Sylwestrem z Jedynką” czy koncertem Maryli, którą po Sylwestrze zawijają folią do następnego roku, żeby się nie kurzyła, ale właśnie z graniem. Gdy byłem jeszcze małym brzdącem, w czasie imprez noworocznych zazwyczaj spotykałem się z rok młodszym bratem. Młóciliśmy godzinami na Pegasusie czy Amidze. W Mario, Contrę, Islandera, Micro Machines, Sensible Soccer czy Goala 3 – rodzice przymykali oko na to, że pójdziemy spać po północy, bo przecież były fajerwerki. Wspominam ten czas niczym zakazany owoc. Śnieg za oknem, dozorca odśnieżający chodnik i sypiący piach przed blokiem, rodzice popijający szampana w drugim pokoju i ja skitrany w kącie z braciakiem między amerykanką a starą meblościanką z barkiem, w którym tata trzymał koniak. W ciemnym pokoju, rozświetlanym jedynie przez 15-calowy ekran kineskopowy, z zapasem oranżady i podkradzionym ptasim mleczkiem ze stołu. W takich chwilach chciałbyś zatrzymać czas. Do takich chwil chciałbyś dziś choć na chwilę wrócić, poczuć zapach plastiku rozgrzanego Pegasusa, dmuchnąć jeszcze ten jeden raz w kartridż i pomyśleć, że rano wstanę, obudzę brata i będziemy grać dalej.

Okres nastoletni i młodzieńczy to już nieco inny klimat, bo jak to za młodu – wtedy Sylwester to często był już czas zabawy ze znajomymi ze szkoły czy osiedla. Tyle że to również czas solidnego grania. Na Sylwestra nie mogło zabraknąć konsoli z ISS-em, Fifą, Tony Hawkiem czy Tekkenem (Eddy Gordo mode). Szedłeś do kuchni, która zawsze traktowana była na domówkach jak hub, waliłeś jednego, potem na drugą nóżkę i wracałeś do konsoli. Czasem jakaś białowłosa wyciągnęła cię do tańca, jak wleciało ATB, „Ecuador” albo Benassi Bros., ale finalnie wracałeś do konsoli, bo musiałeś się odegrać kumplowi, bo przecież przegrałeś tylko dlatego, że grałeś tym padem, którego nie lubisz. A tak w ogóle to wciskałeś strzał, tylko nie działał. To już był czas, gdy następnego dnia mocno bolała głowa, ale brałeś piwo z lodówki, budziłeś ziomków i dokańczałeś turniej, dojadając resztki pizzy. Tak, do tych czasów również chciałbym jeszcze na chwilę wrócić.



W TAKICH CHWILACH CHCIAŁBYŚ ZATRZYMAĆ CZAS

Stary człowiek, a może

W późniejszych latach, gdy miałem już stały związek, pracę i nieśmiałe plany posiadania dzieci, imprezy sylwestrowe stały się bardziej ucywilizowane. Spotykaliśmy się zazwyczaj w parach, każdy przynosił wcześniej przygotowane żarcie, ktoś kupił balony, ktoś szampana, a ktoś przytargał konsolę. Zmieniły się jednak gry – królowały wszelkiego rodzaju karaoke, Guitar Hero, Mario Party. Grali nie tylko faceci, ale również ich kobiety, i dopiero po północy, gdy dziewczyny zajmowały się plotami albo były już w trybie zalegania na kanapie i przysypiania, można było odpalić Pro Evo czy innego Tekkena. Zmieniły się trochę priorytety, powoli się starzeliśmy, a zamiast zdychania do rana zamawiało się taksówkę do domu albo szło do niego z buta, dla zdrowotności. Bo rano trzeba się wyspać. Starość nie radość.

Doszliśmy w ten sposób do czasów współczesnych. Na imprezach sylwestrowych towarzyszą nam już przeważnie dzieci i to one okupują konsole. Gdy patrzę na mojego syna i córkę, którzy w trakcie Sylwestra i zabaw rodziców odpalają konsolę, świetnie się przy tym bawiąc i ciesząc się, że dziś nie pójdą spać o 21, ale dopiero po fajerwerkach – widzę tam małego siebie, chłonę ich radość i klimat, do którego po latach będą chcieli kiedyś choć na chwilę wrócić. Z tą różnicą, że zamiast kineskopu jest LCD, a zamiast Pegasusa PS5 z odpalonym Minecraftem czy innym Robloksem. A gdy już małe trolle pójdą w końcu spać, to rodzice robią się niegrzeczni i odpalają PS VR, żeby... popływać kajakiem.

I tylko tego Tomb Raidera szkoda. Wszystkiego dobrego w Nowym Roku, kochani. ⊗

eprasa.pl efd9242e20

WIEDŹMIN
DZIKI GON

10 LAT ZABIJANIA POTWORÓW





The Witcher 3: Wild Hunt Anniversary Monster Slayer Kit

Wyrusz ponownie na szlak z wyjątkowym Zestawem Pogromcy Potworów. W środku czeka 10 unikalnych niespodzianek – od kultowych gadżetów i grafik, po wyposażenie łowcy potworów. Każdy element to hołd dla legendarnych przygód, które dzieliliśmy przez te dziesięć niezapomnianych lat.





The Witcher 3: Wild Hunt 10th Anniversary Puzzle Collection Ten Years. Ten Artworks.

Wiedźmin 3: Dziki Gon świętuje 10-lecie.
To czas wspomnień o pojedynkach, polowaniach i wędrówkach po Królestwach Północy. Z tej okazji 10 artystów, wiernych fanów gry, stworzyło 10 unikalnych ilustracji – hołd dla tej niezwykłej, wspólnej podróży.





The Witcher 3: Wild Hunt 10th Anniversary Calendar 2026

To już 10 lat na wiedźmińskim szlaku. Kalendarz ścienny to pozycja obowiązkowa dla każdego gracza, który kiedykolwiek wcielił się w postać Białego Wilka. Każdy z dwunastu miesięcy zdobi unikalna ilustracja, przygotowana przez artystów doskonale znających świat Geralta.

Zdjęcie poglądowe. Przedstawiona wizualizacja może różnić się od produktu finalnego.

CD PROJEKT RED

© 2025 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. CD PROJEKT, the CD PROJEKT logo, The Witcher and The Witcher Logo are trademarks and/or registered trademarks of CD PROJEKT S.A. in the US and/or other countries.
The Witcher game is set in the universe created by Andrzej Sapkowski in his series of books.

GOOD LOOT

G-MASTER™ by iiyama

X-KOM

Pamięci DDR drożeją, ale nie wszystko musi.

Mistrzowski duet G4M3R + G-Master trzyma dobrą cenę - złap -15% na monitor w zestawie.



-15% na monitor iiyama
w zestawie z komputerem G4M3R

eprasa.pl eid9242e20