



NieR Automata – recenzja

Omawiany przeze mnie „NieR: Automata” to gra dla każdego, kto ceni sobie dobrą historię i ciekawy świat. Kto nie kupił, niech żałuje, kto się waha z kupnem, niech przestanie. Gra jest warta każdej wydanej na nią sumy.

» Sosna

Świat przedstawiony w grze to historia bardzo odległej przyszłości, w której to ludzkość opuściła Ziemię po inwazji kosmitów i zesłaniu na nią Maszyn. W odpowiedzi na to ludzie stworzyli armię humanoidalnych androidów zdolnych do walki z oprawcą. Androidy te znane są pod nazwą Project YoRHa. Historia toczy się wokół trójki z nich, czyli 2B, 9S i A2. Przygodę rozpoczynamy z 2B, która to jest modelem zaprojektowanym do walki kontaktowej. W późniejszym etapie fabuły przyjdzie nam pokierować poczynaniami A2 oraz 9S. Nie jest to jakiś wielki spoiler, bo zawiera się on z tyłu pudełka/na stronie opisu produktu na Steamie, więc ujawnienie tego faktu nie jest rzeczą psującą w jakikolwiek sposób zabawę.

Istotnymi dla fabuły postaciami są również członkowie ruchu oporu przeciw maszynom, dowództwo YoRHy, w tym postacie nazywane operatorami, będącymi w istocie przez większość gry głosami w słuchawce, podpowiadającymi głównym bohaterom, co powinni w danym momencie zrobić, z kim się spotkać czy zleca-

jącymi całkiem ciekawe zadania poboczne oraz większość zadań głównych. Bardzo istotną rolę w fabule pełni również maszyna zwana Pascal, która to wprowadziła mnie w swego rodzaju konsternację, głównie ze względu na jej głos, który jest typowo kobiecy, jednakże wszyscy w jej otoczeniu, łącznie z nią samą, zwracali się do niej w formie męskiej.

Gra jest na wskroś japońska, więc jak ktoś alergicznie reaguje na samo brzmienie słów „japońska gra”, to lepiej niech od razu odpuści i nawet nie zaczyna grać. Jeżeli jednak zależy Wam na poruszającej historii, ciekawym świecie i przede wszystkim ciekawych postaciach, których losy nie będą wam obojętne, niech bez wahania inwestuje w „NieRa”.

Grafika w grze może się podobać, jednakże nie wszystkim może przypaść do gustu fakt, iż barwy oferowane przez silnik są raczej stonowane i wydają się być bure. Mnie osobiście ten styl przypadł do gustu, bo jest bardzo odmienny od tego, z czym spotykałem się do tej pory.

Poruszająca historia, ciekawy świat, interesujące postacie.... Do tej pory uważałem podobne slogany za marketingowy bełkot niemający pokrycia w rzeczywistości, jednakże przy „NieRze” musiałem zweryfikować swoje poglądy, jak w rzadko której grze. Wraz z postępami fabularnymi byłem coraz bardziej ciekaw zarówno świata przedstawionego, jak i dalszych



losów bohaterów gry. Dawno już żadna gra nie wywołała u mnie tylu emocji, dawno żadna nie wywołała u mnie łez wzruszenia czy w końcu w rzadko której grze zdarzyło mi się po prostu błądzić po świecie gry, często bez celu, bo zwyczajnie nie chciałem, by historia ta dobiegła końca.

Sama gra jest action RPGiem pełną gębą, z systemem walki nieco przypominającym ten ze slasherów pokroju Bayonetty, acz zdecydowanie bardziej uproszczonym i łatwiejszym do opanowania, choć nie mniej efektywnym. Jest tu cios silny, lżejszy, można strzelać z urządzenia pomocniczego zwanego tu Podem, są bardzo efektownie wyglądające uniki. Sam system walki różni się w zależności od tego, którą postacią sterujemy, przy czym samych postaci nie można tu zmieniać w dowolnym momencie, co ma zarówno swoje uzasadnienie w całej historii, jak i strukturze rozgrywki. Odnośnie narzędzi do mordowania wrogich maszyn – tych jest w grze

pod dostatkiem i każdy z rodzajów uzbrojenia nieco inaczej działa na przeciwników, każdy z nich ma też nieco inne animacje ataku. Są tu miecze lekkie przypominające nieco katany, miecze ciężkie, mające gabaryty i wielkość dość wysokiego człowieka, są tu zbrojone rękawice, a także można bić gołymi pięściami, choć to ostat-



nie nie jest najbardziej efektywnym sposobem walki z maszynami. Mnie osobiście najlepiej walczyło się przy pomocy dużego miecza do spółki z lekkim. Można taszczyć przy sobie jednocześnie dwa zestawy uzbrojenia, składające się najczęściej z dwóch mieczy, przy czym zestawy można zmienić w dowolnym momencie przy pomocy jed-

nego przycisku.

Jak już jestem przy mechanice gry, to wspomnę, że levelowanie jest widoczne tutaj nie tylko przez zmianę cyferki na wyższą, ale i przez to, że ataki robią się coraz silniejsze, a przeciwnicy o niższym poziomie szybciej padają, czyli w zasadzie RPGowy standard. Jednakże nie ma tutaj punkcików przydzielanych do statystyk postaci, bo te można zwiększyć tylko przez specjalne mikrochipy wmontowywane do chipa głównego, których można jednocześnie ustawić trzy, każdy o innych właściwościach. W sumie system ten nieco przypomina profile z „Mass Effect: Andromeda”, choć podobieństwa polegają głównie na tym, że aktywny profil/chip główny można zmienić w dowolnym momencie.

Ekonomia świata jest w sumie całkiem spoko, bo o ile gotówki growej wypada całkiem sporo i niemal zawsze miałem przy sobie więcej niż 20 tysięcy waluty, tak przez całą grę było na co

ją wydawać: a to na ulepszenia broni, a to na ulepszenia poda czy wspomniane mikrochipy, których w grze jest od groma.

Jest to gra, którą trzeba ukończyć trzy razy, by poznać pełną jej fabułę, co więcej chce się ją skończyć trzy, a nawet więcej razy. Sam mam w chwili pisania tego tekstu 55 godzin i wszystko wskazuje na to, że będzie ich znacznie, ale to znacznie więcej. Świat wciąga od pierwszych minut prologu i nie chce wypuścić z objęć do ostatnich napisów końcowych. Przy okazji poza głównym gatunkiem, jakim jest action RPG, gra ma sekwencje żywcem wyjęte z klasycznych shoot'em upów i chodzonych bijatyk 2D.

Swoją drogą, uwielbiam zmiany perspektywy w tej grze. Większość czasu spędzamy w widoku TPP znad ramienia postaci, jednakże nad wyraz częsta jest tu zmiana perspektywy na rzut izometryczny czy widok z boku.

Jest to gra, w której zarówno postaci pozytywne, jak i negatywne nie są jednoznacznie pozytywne i negatywne. Każdy z bohaterów ma swoje własne motywacje, historię, którą chce się poznać i dowiedzieć się o nich więcej. Większość zadań pobocznych ma swoją własną fabułę, która uzupełnia o nowe wątki historię główną. Co prawda zdarzają się powtarzalne misje, jednak są one na tyle rzadkie, że w ogóle to nie przeszkadza w pochłanianiu świata.

Soundtrack gry jest genialny oraz dopasowany do miejscówki oraz akcji. Wielokrotnie łapałem się na tym, że nuciłem sobie utwory z gry w wielu sytuacjach poza grą, jak na przykład w pracy, na uczelni czy nawet w aucie podczas słuchania zupełnie innej muzyki.

W ogóle miejscówki w grze są zróżnicowane i każda ma zupełnie odmienny klimat oraz oferuje odmienne, jednakże równie piękne widoczki. Mamy tu las, pustynię, ujście rzeki, starą, ogromną fabrykę i w końcu ruiny miasta związanego ze starym światem i obecnością ludzi na Ziemi. Każdą z lokacji zwiedzałem z niekłamaną przy-

jemnością. Dodatkowo świat zmienia się wraz z postępami w fabule, więc jego struktura nie jest nienaruszalna.

Gdybym miał się do czegoś przyczepić, byłoby to z pewnością sterowanie na standardowym dla PCta zestawie klawiatura + mysz. Moim zdaniem jest ono dość dziwne. Idzie je ogarnąć, acz zdecydowanie dużo lepiej gra się na padzie. Bolączką wersji PCtowej są również randomowe spadki płynności oraz problemy z rozdzielczością, a także szereg mniejszych i większych bugów. Co więcej mimo tego, że gra wyszła w Europie w marcu, czyli równocześnie z wersją konsolową, po dziś dzień nie doczekała się ani jednego patcha na PC.

Na zakończenie wspomnę jeszcze o DLC do gry o nazwie 3C3C1D119440927. Rozszerzenie to oferuje trzy areny do walki z różnymi przeciwnikami. Arena pustynna oferuje w nagrodę za jej pokonanie alternatywny strój dla 2B, arena leśna strój dla 9S, a ta znajdująca się nad rzeką alternatywną skórę dla A2. I o ile w arenie pustynnej zdobycie alternatywnej skóry dla 2B określiłbym jako zajmujące zbyt wiele czasu dla jednej skóry, bo wymaga pokonania kilkunastu wyzwań na różnym poziomie doświadczenia postaci, tak już w przypadku aren leśnej i nadrzecznej alternatywne skóry pojawiają się już po pierwszych wyzwaniach, jednakże w zamian oferują skopanie tyłka CEO Square Enix i Platinum Games, co w sumie dało mi tę cichą satysfakcję, że nieco wyżyłem się za brak wsparcia wersji PC gry.

Podsumowując, twórcom gry należy się ozłocenie za stworzenie tak interesującego świata, postaci, których losy autentycznie mnie obchodzi i przede wszystkim gry, do której chce się wracać pomimo ukończenia historii, ale równocześnie należy się im solidny kopniak w rzyć za całkowite olanie wsparcia portu PCtowego.

Na zakończenie dodam tylko tekst, który jest motywem przewodnim całej gry: For the Glory of Mankind.





Truposze, które warto znać

Czyli Gray Picture poleca seriale o zombie

Muszę się przyznać, że uwielbiam zombie, zarówno te przedstawiane jako tępe potwory, których jedynym celem (nie)życia jest pożarcie ludzkiego mózgu, jak i te bardziej inteligentne, często walczące ze swoją mroczną naturą. Dlatego żeby zacząć oglądać dany serial, wystarczy, iż jest on reklamowany podobizną takiego umarlaka. Jak można się domyślić, większość z nich to średniaki, ale czasem zdarzają się perełki, które zdecydowanie są warte polecenia.

» Gray Picture

Z Nation



Serial ma jak na razie trzy sezony, średnio po czternaście odcinków, które zwykle mają około 45 minut. Premiera czwartego sezonu zaplanowana jest na koniec września tego roku.

Akcja dzieje się w Stanach Zjednoczonych około trzy

lata po rozpoczęciu apokalipsy zombie. Prowadzone są badania, których celem jest wynalezienie szczepionki, za sprawą której ludzie po śmierci lub ugryzieniu przez umarlaka mają się nie zmieniać w jednego z nich. Trzeba dodać, że owe badania są bardzo niehumanitarne – jako królików doświadczalnych wykorzystuje się więźniów (i to niekoniecznie tych skazanych za ciężkie przestępstwa, co ostatecznie mogłoby być jakimś wytłumaczeniem). Jednym z tych „ochotników” jest główny bohater serialu, Murphy. Tuż po podaniu testowej szczepionki naukowiec nadzorujący eksperyment zmuszony jest się ewakuować. Zostawia Murphy’ego przywiązanego do stołu, a więc zupełnie pozbawionego możliwości walki ze zbliżającymi się zombiakami. Jak się okazuje, szczepionka podana Murphy’emu działa – mimo kilkukrotnych ugryzień pozostał on człowiekiem. Od tego momentu staje się on najprawdopodobniej najcenniejszą osobą na Ziemi. Tutaj wkracza reszta głównych bohaterów, ponieważ to właśnie ich zadaniem będzie jego bezpieczne doprowadzenie z Nowego Jorku do laboratorium w Kalifornii.

Z opisu fabuły może się wydawać, że to po prostu kolejny serial o patetycznych (i przy okazji „kartonowych”) bohaterach, uparcie próbujących uratować ludzkość z czystej dobroci serca. Ale gdyby tak było, to pewnie nie polecałabym „Z Nation”. Są oni największym atutem tego serialu. Wszystkie główne postacie (no, może prawie wszystkie) mają całkiem dobrze zbudowane charaktery oraz niezwykle łatwo je polubić. Każdy z nich ma też własne powody, dla których uczestniczy w misji, część z nich faktycznie chce uratować ludzkość, niektórych skusiła wizja potencjalnej nagrody lub zwyczajnie widzą w tym przedsięwzięciu okazję do zabicia jak największej ilości zombie.

Główny bohater serialu Murphy jest złośliwy, cyniczny i sarkastyczny. Nie podoba mu się bycie zbawcą ludzkości, przez co niejednokrotnie jest przez resztę drużyny zmuszany do bycia liderem. Nie ma też problemów z tym, że jest niemiły dla pozostałych postaci, czy komentuje fatalne położenie, w jakie często pakują się bohaterowie. Mimo to są w nim niewielkie pokłady pozytywnych uczuć, stara się jednak to dobrze ukrywać.

Inne postacie są równie ciekawe. Dziesięć Tysięcy to pseudonim, który sam sobie nadał nastoletni bohater „Z Nation”. Oznacza liczbę umarlaków, które chce zabić w ramach zemsty za śmierć ojca. Jako że apokalipsa zaczęła się, gdy chłopak był bardzo młody, nie miał okazji robić znacznej części rzeczy typowych dla nastolatków w minionych czasach. Stara się to nadrobić, więc możemy patrzeć, jak Dziesiątka uczy się prowadzić czy nieudolnie próbuje podrywać dziewczyny.

Tym, co w „Z Nation” zostało zrobione najgorzej, są sporadycznie pojawiające się efekty specjalne. O ile zwykłe, pospolite truposze wyglądają całkiem dobrze, to już bardziej niecodzienne rzeczy, czyli te wymagające techniki CGI, jak zombie-niemowlak z pierwszego odcinka, prezentują się znacznie gorzej. Gdybym była złośliwa, to umieściłabym je na skali brzydoty gdzieś między piraniokondą z filmu pod tym samym tytułem a znanym każdemu smokiem z „Wiedźmina”.

Na koniec dodam, że z nieznanych mi przyczyn na Filmwebie jako gatunek, do którego należy „Z Nation”, jest wpisany horror. W rzeczywistości serial ten jest przede wszystkim komedią. Może żarty nie są jakieś wybitne, ale mimo to serial jest fajny.

iZombie



Serial ma jak dotąd trzy sezony, które średnio po 15 odcinków i 45 minut. Premiera czwartego sezonu odbędzie się niestety dopiero w 2018.

Olivia Moore była ambitną studentką medycyny. Jednak pewnego dnia porzuca studia i zatrudnia się jako pomocnik w biurze koronera. Dlaczego? Ponieważ podczas imprezy została zadrapana przez zombie. Od czasu przemiany w żywego trupa musi regularnie zjadać ludzkie mózgi, bo inaczej straci kontrolę nad sobą i zacznie polować na niewinnych ludzi. Kostnica jest natomiast jednym z najlepszych miejsc, gdzie można pozyskać ludzki mózg bez zabijania.

Jednak jedzenie mózgów wiąże się z pewnymi efektami ubocznymi. Po każdym posiłku Liv na jakiś czas przejmuje część osobowości poprzedniego właściciela organu oraz miewa wizje z ostatnich dni jego życia. To ostatnie postanawia wykorzystać, aby pomagać detektywowi Babinaux w rozwiązywaniu kryminalnych zagadek. Zombie tropiący morderców, czego więcej można chcieć od serialu?

Największą zaletą serialu jest wprost genialna gra aktorska Rose McIver, która wciela się w główną bohaterkę. Ponieważ, jak już wspomniałam, skutkiem jedzenia mózgu jest przejmowanie osobowości właściciela, ta aktorka w każdym odcinku musi się zachowywać zupełnie inaczej (raz jest kleptomanką, innym razem aspołecznym nerdem, artystką, alkoholiką albo wariatką, która wszędzie widzi rozmaite spiski). I dosłownie za każdym razem wychodzi jej to idealnie. W obsadzie są też inni wyróżniający się aktorzy, jednak zawsze pozostają w cieniu McIver.

Na pochwałę zasługują też pojawiające się w każdym odcinku zagadki kryminalne. Widać, że scenarzyści wykonali genialną robotę, ponieważ akcja nie tylko wciąga, ale też niełatwo jest odgadnąć, kim jest morderca. Często nie będzie to osoba, po której się tego spodziewamy, ale ktoś, kogo zupełnie się nie podejrzewa. Bywa też, że widz dostaje fałszywe tropy.

Oprócz bycia kryminałem, „iZombie” jest również całkiem niezłą komedią. Humor jest oparty w dużej mierze na żartach sytuacyjnych, których podstawę zazwyczaj stanowi aktualny charakter Liv. Poza tym znajdziemy tu też dużo czarnego humoru oraz sarkastycznych komentarzy głównej bohaterki. Czasem w serialu pojawiają się też odcinki o bardziej dramatycznym charakterze. Są to głównie epizody, w których Olivia próbuje znaleźć sposób na wyleczenie się z „zombizmu” i powrót do swojego dawnego życia.