Pozwólcie, że w ramach wstępu opowiem Wam pewną historię. Miałem w swoim życiu kilka konsol Nintendo, dlatego nazwa Animal Crossing nie była mi obca. Nie wiedziałem jednak „z czym to się je”, i prawdę mówiąc, miałem to gdzieś. Wszystko zmieniło się kilka miesięcy temu, gdy Wielkie N zapowiedziało półgodzinny Direct, poświęcony najnowszej odsłonie serii. Była to idealna okazja, aby dowiedzieć się, czym właściwie jest Animal Crossing. I wiecie co? Trzydzieści minut później kupiłem ją w przedsprzedaży. Wiedziałem bowiem, że mi się spodoba, ale nie spodziewałem się, że aż tak...

Recenzja. Podejście... Sam nie wiem, które.

Nie spodziewałem się też jeszcze jednej rzeczy – tego, jak trudno będzie napisać mi ten tekst. Niby mam doświadczenie w pisaniu recenzji (blog, nieistniejące już voodooguild, Wirtualna Polska, Brohoof), ale w tym przypadku jakoś ciężko dobrać mi w miarę sensowne słowa. Myślę, że przyczyną tej blokady są dwie rzeczy: po pierwsze, długa przerwa w pisaniu. Po drugie, sama gra, która jest dość specyficzna, a co za tym idzie, to dość ciężki temat. Koniec końców, będzie to bardzo swobodny tekst, i nie napiszę o wszystkim (postaram się wybrać najbardziej istotne elementy). To co, zaczynamy?

Nook’s Deserted Island Getaway Package

„*Masz serdecznie dość miejskiego życia? Stresu? Podatków? Koronawirusa? A może marzyłeś kiedyś o zamieszkaniu na niewielkiej, odciętej od reszty świata i jego problemów wyspie? Jeśli choć raz odpowiedziałeś „TAK”, to mamy coś w sam raz dla Ciebie! Już dziś wykup nasz pakiet i rozpocznij nowe, pozbawione trosk i stresu życie. I nie martw się, że sobie nie poradzisz. Nie będziesz bowiem sam. Nasi specjaliści wybiorą specjalnie dla Ciebie dwóch towarzyszy, z którymi szybko się zaprzyjaźnisz (jesteśmy tego pewni). Zapewnimy też całodobowe wsparcie ze strony Centrum Obsługi Klienta, które już teraz znajduje się na wyspie. Nie zwlekaj zatem i dołącz do nas już dziś!”*

Tak oto mogłaby wyglądać spisana na kolanie, wczesna wersja reklamy pakietu „Ucieczki na Bezludną Wyspę” (tak, wiem, słabe to tłumaczenie). Pomyślałem sobie, że będzie to całkiem niezły sposób na udzielenie wstępnej odpowiedzi na zdecydowanie najpopularniejsze pytanie dotyczące New Horizons: „ale o czym jest ta gra?”. W skrócie – wraz z dwiema innymi osobami trafiamy dobrowolnie na bezludną wyspę, żeby rozpocząć nowe życie. Teoretycznie naszym zadaniem jest zbudowanie miasteczka na tyle atrakcyjnego, żeby sławny piosenkarz K.K. Slider zgodził się zagrać koncert. Teoretycznie, ponieważ napisy końcowe wyświetlane w trakcie występu wcale nie oznaczają końca zabawy. Jest wręcz przeciwnie, dopiero od tego momentu zaczyna się ona na dobre. Tak się bowiem składa, że to właśnie po występie sympatycznego psiaka właściciel wyspy, Tom Nook, oddaje do naszej dyspozycji dwa najpotężniejsze narzędzia: terraforming oraz „malowanie” ścieżek. Od tej pory będziecie mogli zmieniać tor rzeki lub ukształtowanie terenu, tworzyć jeziorka czy też wodospady, a do tego „zmieniać powierzchnię” z trawy na coś innego. Może to być na przykład piasek, cegły, deski, a nawet dowolny rysunek o wymiarach 32x32 pikseli stworzony w grze lub poza nią. Wydawać by się mogło, że taka rozdzielczość to mało, ale wpiszcie, proszę, na YouTube frazę: „Animal Crossing five star island tour” i zobaczcie, co potrafią najbardziej utalentowani wyspiarze. Zachęcam! Aha, dodam tylko, że takie niestandardowe wzory można nakładać także na ubrania, kubki, meble, obudowę do smartfona, serwetki, okładki gazet i wiele innych rzeczy. Niestety, ale edytor ma jedną, dość poważną wadę – nie wspiera ekranu dotykowego. Oznacza to, że nawet w trybie przenośnym trzeba rysować piksel po pikselu. Ech... Przejdźmy może dalej.

„Nie rozumiem fenomenu tej gry. Co w niej takiego fajnego?”.

Ach tak. Oto kolejne dwa stwierdzenia, które pojawiają się w wielu komentarzach pod dowolnym materiałem poświęconym New Horizons. Zacznijmy od tego pierwszego. Fenomen tej produkcji wynika z dwóch rzeczy. Po pierwsze, z wszystkiego tego, co związane jest z koronawirusem. Co prawda w chwili pisania tych słów rząd na potrzeby wyborów luzuje te wszystkie ograniczenia, ale w innych krajach wszystko jest nadal pozamykane. Ludzie nie mogą pójść do kina, na basen czy na najzwyklejszą w świecie imprezę u znajomych. Zamiast tego, zostają zmuszeni do siedzenia w domach i szukania sobie zajęcia. Co prawda introwertycy zapewne nie zauważyli większej różnicy, ale cała reszta społeczeństwa już tak (nie bierzcie tego całkiem na serio). Na domiar złego, jedynym słusznym tematem w mediach wydaje się być „COVID-19”, czego wszyscy mamy serdecznie dość, prawda? Może zabrzmi to dziwne, ale nowe Animal Crossing nie mogło trafić lepiej. Bo to właśnie tego typu gry relaksują najskuteczniej i pozwalają uciec od tej, w pewnym sensie, dosłownie chorej rzeczywistości. Przejdźmy do drugiego pytania.

Gdybym miał wymienić tylko jedną zaletę Nowych Horyzontów, to powiedziałbym – wolność, relaks i swoboda. Podobnie jak w Minecrafcie, nie musimy robić nic, a możemy naprawdę wiele. Co prawda początkowo nasze możliwości są dość mocno ograniczone, ale dzięki takiemu stopniowemu wprowadzaniu nowości nic nas nie ominie (a i gracz się w tym wszystkim nie pogubi). Pozwólcie, że opiszę kilka „kamieni milowych” rozwoju wyspy. Jedną z pierwszych atrakcji, jakie powstaną, jest muzeum prowadzone przez sowę Blathersa, które samodzielnie uzupełniamy o kolejne eksponaty. A są nimi: owady, ryby, skamieliny oraz dzieła sztuki. Zdobywanie tych ostatnich jest o tyle ciekawe, że sprzedaje je pewien cwaniaczek, lis Redd, który od czasu do czasu odwiedza naszą wyspę. Za każdym razem możemy nabyć zaledwie jedną rzecz z jego kolekcji, ale musimy uważać na podróbki. Czasami różnice są na tyle subtelne, że bez szukania w sieci się nie obejdzie. O wiele więcej praktycznych możliwości wprowadza sklep Timmy’ego oraz Tommy’ego („adoptowani siostrzeńcy” Toma Nooka), w którym kupimy meble, tapety, najróżniejsze narzędzia czy też nasiona, a także sprzedamy dosłownie wszystko. Asortyment zmienia się każdego dnia, co ma swoje plusy i minusy. Taka „rotacja” zachęca do regularnych odwiedzin, ale sprawia, że dość ciężko znaleźć upragnione przedmioty.  Zbudowanie sklepu odblokowuje także handel rzepą działający na zasadzie „kupić tanio, sprzedać drogo”. Nie będę wnikał zbytnio w szczegóły, bo to recenzja, a nie poradnik początkującego wyspiarza. Powiem tylko, że jeśli macie wykupiony abonament Nintendo Online, to inwestujcie, ile się da, bo można szybko i dużo zarobić. (Cena sprzedaży zmienia się dwa razy dziennie i u każdego gracza jest inna. Bez problemu znajdziecie dobre oferty. Ba, powstała nawet specjalna strona https://turnip.exchange/, na której znajdziecie listę cen oraz „adresy” wysp).

No dobrze, sklep oraz muzeum może i są fajne, ale najważniejszym krokiem milowym jest budowa ratusza. Po jego ukończeniu na naszej wyspie pojawi się urocza „maskotka” serii, czyli Isabelle, u której możemy zmienić flagę wyspy, skomponować własny „dżingiel” (max 16 nutek) i przede wszystkim zapytać o ocenę naszego wirtualnego raju (w „hotelowej skali” 1-5 gwiazdek). Po co to komu? No cóż. Po uzyskaniu trzech punktów odwiedzi nas K.K. Slider i od tej pory będzie wpadać w każdą sobotę, żeby umilić mieszkańcom czas (po godzinie 18 można poprosić go o wykonanie jakiegoś utworu, w trakcie którego po raz n-ty wyświetlą się napisy końcowe). Isabelle pełni jeszcze jedną rolę. Każdego dnia przy pierwszym uruchomieniu gry przywita nas miło i przedstawi najnowsze informacje… Zakładając, że jest o czym mówić. Niestety, ale Izka ignoruje takie „drobnostki”, jak przeniesienie dajmy na to muzeum w nowe miejsce. Szkoda, bo gracz poczułby się doceniony.

Kolejną ogromną zaletą jest, uczucie przynależenia do niewielkiej społeczności. Tak się bowiem składa, że wyspiarze żyją ze sobą, a nie obok siebie. Już tłumaczę, o co mi chodzi. Dla porównania, w znakomitym Stardew Valley mieszkańcy zachowują się jak ignorujące gracza i siebie nawzajem androidy, którym ułożono plan dnia. Sprawiło to, że czułem się bardziej gościem niż mieszkańcem Doliny.  W New Horizons jest zupełnie inaczej. Wyspiarze rozmawiają ze sobą, odwiedzają siebie nawzajem, czasami się pokłócą, razem śpiewają, ćwiczą, ale przede wszystkim reagują na obecność gracza (podbiegają, aby wręczyć prezent, zaproponują ksywkę czy też kupno jakiegoś przedmiotu). Mało tego, pamiętają też najróżniejsze wydarzenia, wspominają gości z innych wysp, czy od czasu do czasu noszą ubrania, które im daliśmy. Najfajniejsze jest jednak to, że potrafią docenić wysiłek, który wkładamy w rozwój naszego wirtualnego raju (przykład: „Cieszę się, że posadziłeś wczoraj tyle kwiatów. Teraz wyspa jest piękniejsza”). Co więcej, wyspiarze korzystają z rzeczy, które porozstawiamy dla ozdoby. I wiecie co? To naprawdę „robi robotę”. Dzięki temu z przyjemnością kupuję najróżniejsze graty nie tylko z myślą o aspekcie dekoracyjnym, ale i praktycznym. Przykładowo, po kupieniu automatu z napojami zauważyłem, że sąsiedzi spacerują z puszkami w łapkach, a po ustawieniu magnetofonu i mikrofonu chętnie przy nim śpiewają. To naprawdę uroczy widok, gdy dwóch mieszkańców słucha występu trzeciego. Co prawda wokal jest dość piskliwy i na dłuższą metę nieco irytuje, ale mimo wszystko nadaje to grze uroku.

Ta wspaniała rutyna...

Jedną z najbardziej charakterystycznych cech serii Animal Crossing jest rozgrywka w czasie rzeczywistym. Gra synchronizuje się z zegarem konsoli, a co za tym idzie godzina, dzień oraz pora roku są takie same, jak w rzeczywistości. Dla świętego spokoju wspomnę tylko, że można bawić się w podróże w czasie poprzez zmianę daty w systemie, ale nigdy tego nie robiłem (uznaję to za oszustwo). Takie rozwiązanie ma rzecz jasna ogromny wpływ na rozgrywkę. Nie da się tu przespać nocy ani przyspieszyć pewnych rzeczy. Jeśli dajmy na to jabłoń owocuje co trzy dni, to będziecie czekać te trzy dni. Zamówione meble dotrą do nas pocztą następnego dnia, zaś sklepy czynne są w określonych godzinach. Mało tego, pewne gatunki ryb czy owadów pojawiają się o określonej porze dnia i roku oraz w konkretnych warunkach atmosferycznych. Ba, tutaj nawet muzyka lecąca w tle jest zależna od godziny oraz pogody (o niej nieco później).

Wspomniany wcześniej K.K. Slider nie jest jedynym gościem na wyspie. Jedni pojawiają się regularnie, zaś inni losowo, dzięki czemu nigdy nie wiadomo, co nas jutro czeka. To trochę tak, jak w prawdziwym życiu. Niby mam jakieś tam plany, wiem, co będę robić przez kilka następnych dni, ale nie wiem wszystkiego. Warto dodać, że twórcy gry organizują najróżniejsze eventy inspirowane jakimś ważnym dniem czy też świętem. Mieliśmy już koszmarnie słaby Dzień Królika (Wielkanoc), całkiem niezły Dzień Muzeum, a obecnie trwa naprawdę świetny „event ślubny”. Wszystko to, w połączeniu z rutyną oraz powtarzalnością, sprawia, że nasza wyspa w New Horizons żyje i staje się maleńkim światem, do którego chce się regularnie uciekać. Muszę przyznać, że jeszcze nigdy nie grałem w coś tak odprężającego.

Zaleta? Wada? Oceń sam/a!

Ech, mam już prawie trzy strony, a nie zacząłem omawiać oprawy audio/wideo czy też multiplayera. Zanim to zrobię, wymienię jedynie rzeczy, które określę mianem „waletów”. (Wiecie, dla jednych wada, dla innych zaleta… Waleta. Taki tam „żart”). Animal Crossing to niesamowicie powolna i mozolna gra, która nie ma końca ani żadnego określonego celu (budowa miasta to tylko sugestia). Nie posiada też jakiejkolwiek fabuły, questów, samouczków, zaś poziom trudności jest dosłownie zerowy. Nie da się tu w żaden sposób przegrać ani nic wygrać. Co więcej, New Horizons pęka w szwach od ukrytych mechanik oraz rozwiązań, które albo odkryjecie sami przypadkiem, albo o których przeczytacie w sieci. Przykładowo, każdego dnia na wyspie znajdziecie „złoty” punkt na ziemi. Można z niego wykopać 1000 bellsów (lokalna waluta). Jeśli zakopiecie w takiej dziurze 10 000 b, to po kilku dniach wyrośnie z niego drzewo pieniężne, z którego zbierzecie jednorazowo 30 000 b. Warto pamiętać, że szybkie naciskanie „A” przyspiesza tworzenie przedmiotów, przemalowanie narzędzia naprawia je, w lodówce można zmienić ubrania, zaś każdego dnia na jakimś drzewie ukryto mebel (wystarczy strząchnąć). No dobrze, ale przejdźmy dalej, bo mógłbym tak wymieniać i wymieniać.

„Ta gra wygląda jak creepy horror”

Pozwoliłem sobie zacytować redaktor Cahan, bo muszę przyznać, że nigdy nie spotkałem się z taką opinią (oczywiście, jak najbardziej ją szanuję). Styl graficzny jest dość specyficzny i faktycznie nie każdemu się spodoba. Bohater/ka wygląda jak dziecko, nasi zwierzęcy towarzysze ubierają się na Kubusia Puchatka (bez spodni), a niektórzy mieszkańcy na serio wyrwali się z horroru (goryl Al, poszukajcie w sieci). Jeśli o mnie chodzi, to jestem zauroczony stylistyką tej produkcji. Tym bardziej, że New Horizons to jedna z najładniejszych gier, jakie wyszły na Switcha. Wszystko jest tu pełne detali, a do tego dokładnie i naturalnie animowane. Niestety, ale statyczne zrzuty ekranu nie oddają pełni uroku tej gry. Oprawa audio doskonale buduje klimat beztroskiego raju i zasługuje na najwyższe uznanie. Autorzy zadbali o odpowiednią liczbę ambientów i mnóstwo realistycznych efektów dźwiękowych, zaś muzyka to prawdziwy majstersztyk. Jeśli szukacie czegoś, przy czym moglibyście się skupić, to polecam.

Niestety, ale „horror” to idealne określenie trybu multiplayer. Sam w sobie jest całkiem niezły, ale fatalnie zrealizowany. Za każdym razem, gdy ktoś do nas dołącza, musimy oglądać dość długą animację przylotu. Mało tego. Praktycznie każda czynność, jaką wykonujemy, uniemożliwia przyłączenie się do zabawy. Na czas dołączania innych graczy, nie możemy: rozmawiać z NPCami, robić zakupów, przeglądać telefonu i ekwipunku ani dodawać pamiątkowych wpisów na tablicy ogłoszeniowej. To naprawdę przykre, że autorzy nie pomyśleli o najzwyklejszym w świecie lobby. Co gorsza, gra lubi zrywać połączenie z serwerem i odesłać wszystkich do domów. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że twórcy nie przygotowali absolutnie niczego z myślą o wspólnej zabawie. A przecież nie trzeba wiele. Najzwyklejszy w świecie turniej rybacki, poszukiwanie poukrywanych pod ziemią skarbów czy nawet coś okraszonego prostymi QTE (taniec, śpiewanie) sprawdziłyby się idealnie. No cóż… Najwidoczniej nie można mieć wszystkiego.

Chciałbym napisać, że niedopracowane multi to jedyna wada, ale nie mogę. Kompletnie nie rozumiem, dlaczego na jednej konsoli można mieć tylko jedną wyspę (pozostali gracze, maksimum trzech, mają swoje oddzielne domki). Przecież kłóci się to z ideą posiadania własnego, małego, wirtualnego raju. Pół biedy, jeśli użytkownicy konsoli potrafią się dogadać. Wyobraźcie sobie koszmar rodzica, którego pociechy kłócą się o wszystko. Co gorsza, nie wszyscy mają równe prawa. Tak się bowiem składa, że tylko i wyłącznie „pionier” może przenosić sklepy i domy mieszkańców oraz budować mosty. Cała reszta może co najwyżej posadzić drzewo i „przemalować” trawę na kostkę brukową. Na koniec zostawiłem sobie drobnostki. Po pierwsze, nie można wytwarzać wielu przedmiotów naraz. Nie przeszkadzało mi to, dopóki nie musiałem stworzyć 20 przynęt, co trochę potrwało. Po drugie, brakuje tu przycisku pozwalającego na opróżnienie całego ekwipunku naraz czy też przeniesienia wielu rzeczy do schowka w domu. Brakuje mi też możliwości robienia tego, co robią wyspiarze. Nie możemy dołączyć się do porannej gimnastyki, śpiewania czy tańczenia. Być może zbyt wiele wymagam, ale najzwyczajniej w świecie chciałbym przyłączyć się do reszty i miło spędzić czas. Irytuje także ilość okienek, które musimy przeklikać, na przykład na lotnisku czy u Sahary (wielbłądzicy handlującej dywanami oraz animowanymi podłogami i tapetami). Szkoda też, że liczba slotów na własne projekty (flagi, ubrania) jest tak mała, przez co dość szybko zaczęło brakować mi miejsca.

Kończ waść…

Wypadałoby to wszystko jakoś podsumować. Najnowsze Animal Crossing sprawia wrażenie prostej i niezbyt rozbudowanej gry dla dzieci. A tymczasem, w trakcie pisania uświadomiłem sobie, że nie jestem w stanie omówić wszystkiego. Właśnie dlatego zrezygnowałem z opisywania craftingu, mechaniki spłacania kredytów, odwiedzania losowych bezludnych wysp, systemu „nook mili” czy korzyści płynących z zaprzyjaźnianiem się z wyspiarzami. No dobra, wspomnę o jednej. Możemy zmienić ich „powiedzonko” (czyli takie „kurde”, powtarzane przez Ferdka Kiepskiego), co uwieczniłem na screenie. To zapis streama, na którym odwiedził mnie niejaki Pan KuBaka. (Pozdrawiam serdecznie! Kibę też).

New Horizons to unikat, którego nie da się porównać z niczym innym. Może zabrzmi to dziwnie, ale dla mnie to coś więcej niż gra. To bardziej „doświadczenie”, miejsce ucieczki od nudy, stresu i szarego życia. Animal Crossing ma to do siebie, że można ją włączyć na dziesięć minut, żeby złowić kilka ryb czy pogadać z sąsiadami, albo spędzić trzy godziny na terraformingu. Nie spodziewałem się, że obserwowanie rozwoju wyspy będzie aż tak cholernie satysfakcjonujące ani że po ponad 315 godzinach nadal będę chciał w to grać. Ba, wiele razy złapałem się na tym, że spędzałem kwadrans na „nic-nie-robieniu”. Już sam pobyt na Pandorze (tak nazwałem swój prywatny raj) bawił równie dobrze, co ratowanie świata przed zagładą w jakimś FPSie. Owszem, gra może i nie jest idealna, multi to jakaś kpina, a powolne tempo oraz zerowy poziom trudności może zniechęcić wielu graczy, ale i tak polecam ją każdemu posiadaczowi Switcha. Animal Crossing: New Horizons to produkcja, której warto dać szansę. Jest tak popularna, że w razie czego bez problemu ją sprzedacie (wątpię, żeby była taka potrzeba).

Na sam koniec chciałbym podziękować redakcji za możliwość podzielenia się z Wami moimi wrażeniami z gry. Kto wie? Być może zachęcę kogoś do zakupu? A póki co, to wracam na Pandorę, żeby posprzątać plażę i złapać kilka skorpionów. Pozdrawiam, Cipher618.