***Jasny Gwint, czyli aktywowałeś moją kartę-pułapkę, Geralt!***

**autor: Malvagio**

Baner: <https://derpicdn.net/img/2015/6/28/925612/large.jpeg>

Źródło: <https://www.deviantart.com/bakki/art/Quest-Failed-Friends-with-Benefits-542331590>

(Poniższe grafiki to screeny, które sam cykałem, więc nie podaję źródła):

Grafika 1: <https://i.imgur.com/43WXYmP.png>

Grafika 2: <https://i.imgur.com/ub5ei96.png>

Grafika 3: <https://i.imgur.com/9LOW2dr.png>

Grafika 4: <https://i.imgur.com/MRbGBlp.png>

Ach, „Wiedźmin 3”! Klasyka gatunku cRPG, polska gra, która wywarła na niego ogromny wpływ i stała się punktem odniesienia dla kolejnych tytułów. Niesamowite osiągnięcie, jak na pozycję, której celem było zbieranie kart i tworzenie jak najlepszej talii, żeby ogrywać… hm? Zaraz, chodziło tam o coś innego, a karty to była tylko poboczna minigierka? ZARAZA! Eee… nic straconego! Wiedźmini (wiedźminowie) i wiedźminki – przed wami „Gwint: Wiedźmińska Gra Karciana”!

Odkładając już żarty na bok – Gwint istotnie zaczynał jako poboczna minigra, ale od tego czasu (roku 2015) przeszedł naprawdę długą drogę. Poczynając od zamkniętej bety (2016 r.) przez otwartą (2017 r.) aż do oficjalnej premiery w październiku 2018 r. (znanej jako „Homecoming”), polska karcianka wiele razy przeobrażała się w mniejszym lub większym stopniu, by ostatecznie rzucić wyzwanie tytanom pokroju „Hearthstone” czy wirtualnym wariacjom „Magic: The Gathering”. W przeciwieństwie do nich, dziecko CD Projekt RED poszło odrobinę inną ścieżką.

Tym, co chyba najmocniej wyróżnia Gwinta od innych karcianek, zwłaszcza jego bezpośredniej, wirtualnej konkurencji, jest brak systemu many (w swojej turze można zagrać z ręki tylko jedną kartę) oraz zupełnie odmienny cel gry. W większości produkcji tego typu gracze dosłownie stają naprzeciw siebie, każdy z nich posiada określoną pulę życia, którą zagrywane karty atakują i systematycznie zmniejszają; w takim systemie celem jest, rzecz jasna, zbicie zdrowia przeciwnika do 0. Dzieło Redów przypomina natomiast bardziej starcie dwóch armii, z graczami w roli dowódców. Aby zwyciężyć, należy na koniec osiągnąć wyższą siłę niż rywal. Ale to nie wszystko, można bowiem wygrać bitwę, ale przegrać wojnę – do zwycięstwa w partii wymagane jest zatriumfowanie nie w jednej, a dwóch rundach! Co więcej, nowych kart nie dobiera się w każdej kolejnej turze, jedną z najbardziej kluczowych decyzji staje się więc wybranie odpowiedniego momentu do spasowania i rozsądne dysponowanie swoimi siłami. „Czy zagrać tę kartę już teraz, czy może będzie mi bardziej potrzebna w następnej rundzie?” – gwarantuję, że to pytanie będzie wiele razy padało z ust każdego gwintownika.

Osoby pamiętające Gwinta z „Wiedźmina 3” mogły pominąć powyższy akapit, w tym jednak chciałbym zwrócić się w dużej mierze do nich. Ostrzegam, iż choć rdzeń gry pozostał ten sam, samodzielna inkarnacja karcianki przeszła wiele zmian. Do najważniejszych można zaliczyć ograniczenie liczby rzędów na zagrywane jednostki do dwóch oraz wprowadzenie dobierania kart pomiędzy rundami. Zanim zaczniecie krzyczeć „granda!” czy „to nie jest mój Gwint!”, pragnę, jako stary wyjadacz, zapewnić, że nic z tych rzeczy. Esencjonalnie jest to nadal ta sama gra; poczynione zmiany były niezbędne dla lepszego zbalansowania rozgrywki i przejścia od zabawy stricte singlowej do pozycji nie tylko multiplayerowej, ale też e-sportowej. Zmianie uległ też status złotych kart (nie są dłużej nietykalne) oraz sposób konstruowania talii, który również odróżnia Gwinta od innych karcianek. Wszystkie karty posiadają „koszt werbunku” (co jeszcze mocniej przywodzi na myśl budowanie armii), a jego suma nie może przekroczyć określonego limitu. Charakterystyka gry – możliwość wchodzenia w interakcję jedynie z kartami – wymusiła również wprowadzenie minimalnej liczby jednostek, którą muszą zawierać wszystkie talie.

Ograniczeń jest zatem całkiem sporo, ale wbrew pozorom nie kastrują one oferowanych możliwości. Pod tym kątem Gwint prezentuje się całkiem okazale – do dyspozycji graczy oddano sześć różniących się sposobem rozgrywki frakcji, każdy powinien więc znaleźć coś dla siebie. Poza znanym z „Wiedźmina 3” kwintetem (Królestwa Północy, Scoia'tael, Nilfgaard, Potwory i Skellige) do stawki, wraz z rozszerzeniem „Novigrad”, dołączył Syndykat, składający się z trzęsących Wolnym Miastem gangów i innych niemiłych ugrupowań (jak łowcy czarownic czy fanatycy Wiecznego Ognia). Na każdą frakcję przypada też po siedem umiejętności dowódcy, wspierających w mniejszym lub większym stopniu konkretne archetypy, a do tego zapewniających różne bonusy do limitu werbunku, co tylko potęguje różnorodność. Oczywiście pod warunkiem niestosowania netdeckingu, czyli ściągania gotowych talii z sieci, co – ku mojemu ubolewaniu – jest w grach rankingowych normą; w miarę pięcia się w górę drabinki o wygrane tzw. „samoróbkami” może być coraz trudniej. Gracze skupiający się na bardziej rekreacyjnym podejściu mają jednak naprawdę szerokie pole do eksperymentowania.

Słów kilka na temat grafiki, muzyki i ogólnego klimatu. Co się tyczy tej pierwszej kwestii, jest dobrze. Nawet bardzo dobrze… a raczej byłoby, gdyby nie okazjonalne graficzne bugi. Od czasu do czasu a to przeobrażająca się jednostka nie zmieni swojego obrazka, a to ten stanie się zupełnie czarny… na szczęście są to tylko drobne niedociągnięcia, które nie wpływają na rozgrywkę. Redzi też szybko starają się je wyłapywać i łatać. Pomijając te niewielkie potknięcia, Gwint naprawdę potrafi cieszyć oko i nie bez przyczyny nazywany jest najładniejszą karcianką na rynku. Grafiki na kartach z każdym kolejnym rozszerzeniem (a było ich już pięć) stają się coraz lepsze, zarówno wersje statyczne, jak i premium, wzbogacone o animacje. Podobnie sprawy mają się z trójwymiarowymi modelami dowódców, widocznymi podczas bitew i na ekranach ładowania – po początkowej niechęci, spowodowanej ich nie najlepszą jakością, gracze obecnie zgadzają się, iż prezentują naprawdę solidny poziom. Redzi, za co należy się im pochwała, nie ustają w szlifowaniu swojej gry we wszystkich możliwych aspektach.

A jak sprawy mają się z muzyką? Tym razem będzie to dosłownie kilka słów. Wszystkie frakcje mogą pochwalić się własnym motywem muzycznym, który w miarę postępów partii staje się coraz bardziej intensywny, ale z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, iż… raczej nie zwraca się na niego większej uwagi. Ze wstydem muszę przyznać, że gdybym miał spróbować zanucić którąkolwiek brzdąkającą w tle partii melodię, byłbym w stanie dokonać tego tylko przy motywie Syndykatu (jest naprawdę dobry!). Patrząc na to jednak od drugiej strony, muzyka nie przeszkadza i nie rozpycha się, nie dekoncentrując gracza i nie próbując zająć jego uwagę w całości dla siebie. Jako po prostu element tła pełni rolę ściśle funkcjonalną.

Co się tyczy klimatu wiedźmińskiej karcianki… osoby anglojęzyczne mogłyby go określić jako „gritty”. Gwint utrzymuje atmosferę brutalnego świata dark fantasy, znaną zarówno z książek, jak i gier, zręcznie unikając przy tym popadania w otchłanie „mhroku” i „edgy” (no, może z paroma drobnymi wyjątkami…). Choć na zdobiących karty grafikach pojawia się nagość, krew i przemoc – dużo przemocy – nigdy nie jest ona przerysowana. Miłośnicy milusińskich stworków nie mają tu raczej czego szukać. Ciężki klimat podkreślany jest również ciemną, brudną paletą barw (znów – z jedynie paroma wyjątkami), a nawet faktem, iż znane jeszcze z otwartej bety karczemne stoły ustąpiły miejsca rozoranym bitewnym polom. Ostatnia zmiana miała zapewne na celu chęć wyraźnego odcięcia się od „Hearthstone” i w mojej opinii wyszła grze na dobre; Gwint odnalazł swoją klimatyczną niszę i ufortyfikował się w niej naprawdę solidnie.

Na osobny akapit lub dwa zasługuje tu „Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści” (lub „Thronebreaker: The Witcher Tales”), tytuł, który można określić mianem gwintowej kampanii dla pojedynczego gracza. Na wstępie muszę jednak przestrzec przed traktowaniem go jako rozwiniętego samouczka – gra często operuje na swoich własnych zasadach, są w niej obecne karty, których próżno szukać w trybie multiplayer, a wiele znajomych działa w zupełnie inny sposób. „Wojna Krwi” skupia się na losach Meve, królowej Lyrii i Rivii, podczas drugiej wojny Królestw Północy z Nilfgaardem; tej samej, która stanowiła tło dla wydarzeń z książkowej sagi (pojawi się więc kilka doskonale znanych twarzy). Prócz karcianych bitew rozgrywka obejmuje również eksplorację mapy, rozwój obozu armii oraz rozmowy z towarzyszami władczyni. Fabuła zasługuje na miano angażującej; została nie tylko sprawnie poprowadzona (i doskonale zagrana, przynajmniej w polskiej wersji językowej), ale też wiele razy stawia gracza przed koniecznością dokonania naprawdę ciężkich wyborów moralnych. Pragnę zaznaczyć, iż nieprzerysowanych – próżno tu szukać dylematów pokroju niesławnego „zbudować sierociniec czy lupanar?”. Powiadają, iż wojna potrafi wydobyć z człowieka zarówno to, co najlepsze, jak i to, co najgorsze… i jedynie od gracza zależeć będzie, co stanie się w przypadku Meve. A wszystko to oprawione w ramy karcianki. Woah.

Gra nie jest jednak bez wad. Za najpoważniejszą muszę uznać wręcz żałośnie śmieszny poziom trudności. Nawet na najwyższym z nich praktycznie wszystkie bitwy nie stanowią większego problemu, przez co miejscami do zabawy może wkradać się monotonia (odczuwalna najsilniej w trzecim akcie, w którym występuje chyba największe natężenie starć na metr kwadratowy). Sytuację ratują tutaj na szczęście bitwy-zagadki (których stopień skomplikowania jest od ogólnego poziomu trudności niezależny), niekiedy wymagające naprawdę srogiego główkowania. Swoje robi też wylewający się litrami z ekranu (i głośników, muzyka to tym razem najwyższa półka i bierze aktywny udział w budowaniu narracji) klimat.

Czy zatem polecam Gwinta? No ba! Wiedźmińska karcianka prawdopodobnie jest najbardziej szczodrym przedstawicielem gatunku na rynku, do osiągania w niej sukcesów nie jest potrzebne odwoływanie się do prawdziwych pieniędzy. Gra jest darmowa, a wszystkie elementy „2win” (czyli w zasadzie tylko karty) można łatwo zdobyć dzięki systematyczności i wypełnianiu stawianych przez grę zadań; w przeciwieństwie do wielu innych pozycji, taka farma wcale nie musi ciągnąć się miesiącami. Złotówki, czy wszelkiego innego rodzaju twarda waluta, niezbędne są wyłącznie do kupowania elementów kosmetycznych (a i to nie wszystkich) – cóż więc stoi na przeszkodzie, by samodzielnie przekonać się, czy rozgrywka nam odpowiada? „Wojnę Krwi” natomiast polecam już raczej osobom, które zdążyły się zapoznać z „podstawową” wersją Gwinta i polubiły ją – dzięki temu „przerwy na te karty” nie będą źródłem irytacji przy poznawaniu naprawdę dobrze napisanej historii Meve. W mojej opinii oba tytuły zasługują na solidne, kolejno 8 i 7/10. Naprawdę nie mogę przeboleć tego poziomu trudności, ech.

Pamiętajcie, by zawsze wierzyć w serce kart i adios!