**Droga samuraja jest drogą konsolową, czyli recenzja „*Ghost of Tsushima”***

**Honorowy samuraj**, przestrzegający kodeksu bushido, dzielnie walczący w obronie ojczyzny i jej mieszkańców, gromiący zastępy nieprzyjaciół dzięki niezachwianej dyscyplinie i hartowi ducha? Czy może ninja mordujący bez mrugnięcia okiem, atakujący podstępnie, zza pleców, nie stroniący od nieczystych zagrywek i trucizn? Poproszę obu.

Wydane w lipcu 2020 roku wyłącznie na konsole PlayStation 4 „*Ghost of Tsushima”*, autorstwa amerykańskiej firmy Sucker Punch oraz wydane przez Sony, to połączenie gry akcji oraz skradanki osadzonej w otwartym świecie. Jest to więc produkcja zawierająca to, do czego w ostatnich latach przywykliśmy: obszerną mapę obsianą znakami zapytania, obozy wroga, które należy oczyścić, masę różnorakich znajdziek i rozproszone misje fabularne. Na pierwszy rzut oka mamy tu do czynienia z grą raczej sztampową, która pozornie po prostu naśladuje „*Assassin’s Creed Origin*s” i „*Odyssey”*. Jednak, jak mawiają Japończycy (tak naprawdę wcale nie): „*Oni* tkwi w szczegółach”.

**O historii słów kilka**

Gra przenosi nas do roku 1274, kiedy to na japońską wyspę Cuszima inwazji dokonują wojska imperium mongolskiego pod dowództwem niejakiego Khotun Chana. Wcielamy się tu w Jina Sakaia, młodego samuraja biorącego udział w desperackiej i nieskutecznej obronie. Już na samym początku, jito wyspy (czyli namiestnik szogunatu) i wuj głównego bohatera, Pan Shimura trafia do niewoli, a sam protagonista odnosi poważne rany. Od śmierci ratuje go złodziejka Yuna i pomaga odzyskać rodową katanę. Od tego momentu zadaniem Jina (a więc i naszym) jest walka z najeźdźcą, pomaganie uciskanej ludności oraz ocalenie wuja.

**Opowieści z Cuszimy**

Fabuły nie można nazwać wybitną czy przełomową, lecz trzyma ona naprawdę wysoki poziom. Główny wątek nie jest specjalnie długi, ale rozbicie go pomiędzy wątki poboczne i eksplorację sprawia, że nie przejada się za szybko. Zawiera ciekawe postacie z własną historią, charakterem i motywacją. Da się je polubić, uwierzyć w nie i związać z nimi emocjonalnie. Gra niepozbawiona jest zwrotów akcji i szokujących momentów, choć nie mogę powiedzieć, by były one szczególnie niespodziewane. Plusem jest, że sam główny bohater to postać dynamiczna, rozwijająca się w miarę postępu opowieści i zmieniająca swoja poglądy i wartości. Przytłaczająca przewaga najeźdźcy i jego brutalne metody wymuszają na młodym samuraju korzystanie z mniej honorowych metod walki, co oczywiście kłóci się ze wszystkim, w co protagonista dotąd wierzył. Warto tu wspomnieć, że choć gra zawiera elementy rozwoju postaci, to nie jest to RPG. Nie podejmujemy żadnych wyborów w trakcie fabuły i nie mamy wpływu na to jak się ona potoczy, co nieco ogranicza tak zwane replayability. Niemniej, całość przedstawia się solidnie, satysfakcjonuje i potrafi wywołać u gracza emocje.

Poza główną fabułą w grze są jeszcze trzy długie wątki poboczne. Każdy kręci się wokół problemów konkretnej postaci. A to wiekowa i twarda wojowniczka, szukająca zemsty, a to stary i cyniczny mistrz łucznictwa polujący na byłą uczennicę, a to dobrotliwy mnich chcący pomóc w walce z Mongołami po utracie brata. Każde z nich jest napisane tak, że zapada w pamięć i grając chce się poznać dalszą część ich historii.

Oprócz tych wątków w grze można natknąć się na masę pomniejszych historii mieszkańców Cuszimy, którzy w ten czy inny sposób cierpią przez trwającą inwazję. Ton tych opowieści jest w znacznej większości ponury i ich zakończenia raczej rzadko okazują się szczęśliwe. Oczywiście, zdarzają się nieco lżejsze, zawierające humor zadania, ale te należą do mniejszości. Trwa wojna i gra nie pozwala o tym zapomnieć.

**Kraj kwitnącej wiśni i siedmiu słowiańskich samurajów**

Jeśli zaś chodzi o klimat przedstawiony w grze to jest on absolutnie bezbłędny. Twórcy nie próbują nawet na moment ukryć, że ich produkcja jest w pełni inspirowana kinem samurajskim i romantyczną wizją Kraju Kwitnącej Wiśni. Szczególną rolę odgrywają tu rozmaite krajobrazy Cuszimy. Wyspa jest bardzo zróżnicowana pod tym względem i jej eksploracja sprawia samą przyjemność. Grając, można przemierzać całe łąki, porośnięte przepięknymi kwiatami, ponure bagna, ciemne lasy bambusowe czy urokliwe wioski i świątynie. Czasem ma się ochotę po prostu błąkać bez celu, by móc w spokoju podziwiać okolicę. Pojedynki z bossami zawsze są okraszone jakąś epicką scenerią w stylu ogromnych fal rozbijających się o skały, gdy w tle szaleje burza, polany pełnej kolorowych kwiatów czy świątyni Buddy ukrytej w jaskiniach pod górą, gdzie po tafli płytkiej wody powoli dryfują zapalone lampiony. Lisy prowadzą Jina do kapliczek bóstwa Inari, na bambusowych stojakach można testować ostrość katany i własne umiejętności, a w szczególnych lokacjach można po prostu usiąść i napisać haiku (które w tamtym okresie jeszcze nie istniało, tak na marginesie). Mamy tu więc do czynienia nie z grą historyczną, a raczej fantazją, która jedynie inspiruje się historycznymi wydarzeniami. By jeszcze bardziej wczuć się w kino samurajskie, można grać w tak zwanym „trybie Kurosawy”, który upodobni grę do filmów legendarnego reżysera: obraz zostanie pozbawiony koloru, aktywuje się filtr brudnej kliszy, a dźwięk zniekształci się tak, aby całość wyglądała jak czarno-biały film z lat pięćdziesiątych. Osobiście jednak nie polecam włączać tego trybu przy pierwszym podejściu do gry, ponieważ naprawdę warto zobaczyć Cuszimę ze wszystkimi żywymi barwami.

Wspominając o klimacie należy również wspomnieć o dubbingu. Do wyboru są tu trzy opcje: angielskie bądź japońskie głosy oraz polskie napisy lub… pełna polska wersja językowa. Nie korzystałem długo z angielskiej ani polskiej, ale z tego co zdążyłem usłyszeć, to trzymają one poziom. Jednak nie byłbym w stanie grać w grę o samurajach bez słuchania ich ojczystej mowy. Problem stanowi tu lip sync, ponieważ dostosowany jest pod angielskie głosy. Przez większość czasu to nie przeszkadza, bo nie oglądamy twarzy postaci z bliska. Jednak kiedy już pojawia się cutscenka, brak synchronizacji potrafi mocno rzucić się w oczy.

We wczuciu się w klimat pomaga wpadająca w ucho, idealnie komplementująca wydarzenia przedstawiane na ekranie muzyka, skomponowana przez Ilana Eshkeri oraz Shigeru Umbayashiego.

**Kataną i trucizną**

Gra wygląda pięknie, ma solidną fabułę i ciekawe postacie. Ale czy gra się w nią przyjemnie? Mi grało się w nią na tyle dobrze, że zdobyłem wszystkie osiągnięcia. Więc tak, gra się w nią bardzo miło, gameplay można podzielić na trzy elementy: walkę, skradanie i eksplorację.

System walki jest prosty, ale satysfakcjonujący. Swoim rdzeniem przypomina gry z serii Dark Souls. Szybkie ataki, wolniejsze, ale silniejsze uderzenie do przełamywania gardy, uniki do… uników i uchylania się przed strzałami, blokowanie, które wykonane w odpowiednim momencie (czyli parada) wystawi wroga na kontratak itd. Z czasem oczywiście wszystko to nabiera kolorytu. Dochodzą tak zwane postawy, czyli techniki walki dostosowane do radzenia sobie z różnymi rodzajami przeciwników: mieczników, tarczowników, włóczników i wielkich kolesi z równie wielką bronią. Dodatkowo Jin z czasem wyposaża się w coraz to nowsze narzędzia pozwalające przechylić szalę zwycięstwa. Kunaie, które na chwilę zatrzymują Mongołów, bomby dymne i przylepiające się, łuk z różnymi rodzajami strzał itd. Z czasem ulepszamy też podstawowe umiejętności: chociażby parowanie ciosów tuż przed otrzymaniem obrażeń będzie miało szansę na przerażenie pobliskich adwersarzy. Jakby tego było mało, w grze dostępne są również tak zwane mityczne opowieści, czyli specjalne zadania, dzięki którym możemy uzyskać dostęp do legendarnych technik walki i pancerzy. Nie ma ich wiele, ale znacząco ubarwiają walkę. Do ich używania wykorzystuje się „zasób” określany jako hart ducha, którym można się również leczyć. Nabija się go poprzez walkę, skrytobójstwa oraz… dobijanie rannych wrogów.

Do mechaniki walki trzeba też zaliczyć pojedynki z bossami, które działają nieco inaczej niż normalna rozgrywka. Podczas nich zmienia się pozycja kamery, a Jin traci dostęp do wszelkich zabawek typu kunai, łuk etc. Jak wspominałem wcześniej, owym starciom towarzyszy epicka sceneria oraz muzyka. Przed samą walką oponenci powoli wyciągają broń i mierzą się wzrokiem, co tylko pogłębia efekt filmowości. Choć to może znudzić się po pewnym czasie, bowiem gra recyklinguje tu animacje i za każdym razem wszystko wygląda niemal identycznie. Niestety, nie ma tu dużej różnorodności, praktycznie każdy boss, z paroma wyjątkami, walczy tak samo. Nie umniejsza to jednak wyzwania, bowiem bossowie atakują szybko, biją mocno i mają wiele rodzajów ataków, które trzeba się nauczyć kontrować. Stety lub niestety, tych pojedynków w grze nie ma dużo, więc z jednej strony nie znudzą się za szybko, a z drugiej szkoda, bo są naprawdę przyjemne.

Skradanie się jest dobrą alternatywą dla walki, bo jest równie satysfakcjonujące. Podobnie jak otwarta walka z początku jest bardzo proste, łopatologiczne wręcz, ale z czasem zdobywamy kolejne umiejętności i narzędzia pozwalające na skuteczniejsze mordowanie i sianie chaosu. Możemy chociażby odblokować możliwość dokonania serii maksymalnie trzech zabójstw, jeśli wrogowie stoją względnie blisko siebie. Jin ma na swoim wyposażeniu dzwonki i petardy odwracające uwagę, dmuchawkę ze śmiercionośną trucizną oraz taką, która wywołuje u wrogów szał, a także linkę z hakiem, pozwalającą skakać nad głowami niczego niespodziewających się Mongołów. Niestety, w przypadku skradania największym problemem jest sztuczna inteligencja przeciwników, którzy potrafią zgubić naszego bohatera… gdy ten wejdzie do namiotu, przeskoczy przez płot, albo wespnie się na budynek. Poza tym, terroryzowanie mongolskich obozów z ukrycia sprawia masę frajdy.

Ostatnim, ale równie ważnym filarem „*Ghost of Tsushima”* jest eksploracja. Jak wspominałem wcześniej, krajobrazy w tej grze są bajecznie piękne i już sam ten fakt skłania do zwiedzania świata przedstawionego. Ale jest w tym coś więcej. Tym, co według mnie odróżnia „*Ghost of Tsushima”* od innych podobnych tytułów jest to, że niemal każdy punkt do zwiedzenia na mapie ma znaczenie. Każda lisia nora, bambusowy stojak czy kapliczka shinto oferuje coś, przez co ma się ochotę ich szukać. Jedne zwiększają pasek zdrowia, inne odblokowują miejsce na amulety, w jeszcze innych można znaleźć mocniejsze wersje tych amuletów. I za każdym razem gracz musi wykonać jakąś czynność: podążać za liskiem, przejść mini-grę polegającą na szybkim naciskaniu odpowiedniej sekwencji klawiszy, rozwiązać zagadkę logiczną itp. Mamy zatem i nagrody, i fajne aktywności. Dla porównania: w „*Wiedźminie 3”* eksploracja w większości przypadków nie nagradzała gracza, bo skarby zwyczajnie okazywały się nieprzydatne albo przeciwnicy broniący ich byli zwyczajnie zbyt silni. No i w Cuszimie nie ma absurdalnej ilości znajdziek poukrywanych za znakami zapytania. Osobiście wyczyściłem z nich całą mapę i ani przez chwile nie czułem znużenia.

**Katana ostra jak 30 FPSów**

O kwestiach technicznych gry nie będę mówił dużo. Nie napotkałem żadnych psujących zabawę błędów czy glitchy i nie próbowałem ich szukać na siłę. Narzekać mógłbym jedynie na sztuczną inteligencję, o której wspominałem wcześniej. Nie doświadczyłem też spadków klatek na sekundę, na moim zwykłym PS4 gra działała w stałych trzydziestu klatkach. Pochwalić natomiast mogę czasy ładowania, są naprawdę krótkie i w momentach, kiedy coś mi nie wychodziło i notorycznie ginąłem, mogłem natychmiast wrócić do rozgrywki.

**From Tsushima with love**

I to by było na tyle. O „*Ghost of Tsushima”* przed premierą nie słyszałem prawie w ogóle, ale jak tylko zobaczyłem tę grę, wiedziałem, że muszę w nią zagrać. I nie zawiodłem się nic a nic. Dostałem spory kawał porządnej rozgrywki, ciekawą fabułę i postacie oraz przepiękny świat do eksplorowania. Jedyne, czego jeszcze mi tu brakuje to jakiś rodzaj Nowej Gry+. Dodatkowo, w niedługim czasie gra ma otrzymać kooperacyjny tryb multiplayer oparty już o mitologię japońską, więc to kolejny powód, aby w nią zagrać. Jeżeli ktoś lubi gry z otwartym światem, skradanki lub jest fanem kultury japońskiej to „*Ghost of Tsushima”* polecam bezwzględnie.