***„Hollow Knight”, czyli pieśń o małym rycerzu***

**autor: Malvagio**

Banner: https://vignette.wikia.nocookie.net/hollowknight/images/7/79/Promo\_04.png/revision/latest?cb=20181111043345

Źródło: https://hollowknight.fandom.com/wiki/Hollow\_Knight\_(game)

Grafika 1: https://derpicdn.net/img/view/2017/5/22/1443537.png

Źródło: https://www.deviantart.com/luminaura/art/Speedpaint-Hollow-Knight-682078912

Poniższe screeny wykonałem sam, więc nie daję źródła:

Grafika 2: https://i.imgur.com/U3GOcrg.jpg

Grafika 3: https://i.imgur.com/YGuTu0S.jpg

Grafika 4: https://i.imgur.com/G2EMc5a.jpg

Istoty Wyższe, te słowa wam są tylko przeznaczone. Tymi słowami wita was wspaniałe Hallownest, perła cywilizacji robaków, którego chwała będzie trwała wiecznie. Zagłębcie się w jego korytarze i komnaty, poznajcie ich tajemnice… jeśli tylko zdołacie przeżyć. Pusty Rycerz czeka.

W grze „Hollow Knight” przyjdzie wam wcielić się w małego, milczącego wojownika przybywającego do – jak się błyskawicznie okazuje – niemal wymarłego miasteczka, by zmierzyć się z czymś, co przebudziło się w kryjących się pod nim czeluściach. Ale… czy jesteście tego pewni? Łatwo dojść do takiego wniosku, opierając się na doświadczeniach wyniesionych z innych gier (czyż ten opis nie budzi skojarzeń z „Diablo”?), lecz filmik wprowadzający nie wyznacza tak naprawdę konkretnego celu. Ukazana w nim istota pozostaje skuta łańcuchami i uwięziona – może prawdziwy cel Rycerzyka to tak naprawdę uwolnienie jej z okowów? Czy znalazł się na miejscu jedynie przez przypadek, czy może został wezwany rykiem spętanego? Kim on w ogóle jest? Odpowiedzi na te i więcej pytań będziecie musieli znaleźć sami, ale nie otrzymacie nigdy gwarancji, iż zdołacie tego dokonać. Intro stanowi doskonałe wprowadzenie do atmosfery tajemnicy, która będzie towarzyszyć małemu protagoniście niemal do samego końca jego wyprawy.

Istoty Wyższe, jak w każdej metroidvanii, wasze zmagania podzielone zostaną na dwie, nierówne pod kątem objętości, części. Zdecydowaną większość czasu spędzicie eksplorując świat, spotykając inne postaci, walcząc z pomniejszymi przeciwnikami, stawiając czoła wyzwaniom platformowym oraz zdobywając skarby i nowe umiejętności (jak, na przykład, absolutnie klasyczny podwójny skok czy „ślizg” w powietrzu). Te natomiast stopniowo pozwolą wam na dotarcie do niedostępnych początkowo miejsc i odkrywanie coraz większych połaci mapy – a Hallownest jest miejscem zaprawdę ogromnym. Nie lękajcie się jednak; choć wielkość świata może przytłaczać, twórcy nie pozostawili was samych sobie. Do dyspozycji Rycerzyka oddano nie tylko mapę, którą stopniowo będzie zapełniał (pod warunkiem zakupienia w sklepie służącego temu celowi pióra), ale też kompas (również do zdobycia drogą kupna) pokazujący na niej naszą aktualną pozycję. Mały wojownik nie musi też poruszać się bez przerwy na piechotę – po świecie porozrzucane są stacje umożliwiające szybkie podróżowanie pomiędzy nimi (oczywiście wcześniej należy je odnaleźć). Wędrówki po świecie na pewno więc was nie przytłoczą, a co ważniejsze – także nie znudzą. Odwiedzane przez Rycerzyka strefy nie tylko znacznie różnią się od siebie wizualnie, ale po brzegi wypełnione są wszelkiego rodzaju „znajdźkami”; ci spośród was, którzy zafascynowani są nie tylko kończeniem gier, ale też ich kompletowaniem, powinni poczuć się, jak w domu. Pamiętajcie jednak, by eksplorować ostrożnie – w przypadku śmierci Rycerzyk powróci do ostatniego punktu zapisu, czyli ławeczki, na której odpoczywał. Cofnie się tam również w przypadku wyjścia do menu głównego, co niektórzy mogą uznać za wadę, ale niepozbawioną dobrych stron – błyskawiczna „teleportacja” stanowi przydatne narzędzie podczas speedrunowego wyzwania (w grze znajdują się dwa osiągnięcia związane z przejściem jej w określonym czasie).

Drugą część, zdecydowanie bardziej intensywną, stanowić będą walki z bossami. „Hollow Knight” posiada ich bogaty panteon (zapamiętajcie to słowo), poszerzany jeszcze przez możliwość stoczenia z wybranymi przeciwnikami rewanżu – stają się wtedy o wiele większym wyzwaniem. Sama mechanika starć została zrealizowana bardzo sprawnie; sterowanie Rycerzykiem jest wygodne i nie nastręcza trudności. Choć osobiście polecam korzystanie z pada, posługiwanie się klawiaturą nie zamienia gry w mordęgę. Na uwagę zasługuje również fakt, że dzięki systemowi wymienialnych talizmanów, które zapewniają rozmaite premie i mogą nawet wchodzić między sobą w interakcje, poziom wyzwania starć może ulegać zmianie. Nic nie stoi na przeszkodzie, by – na przykład – zmienić Rycerzyka w maga, bardziej niż na ostrzu jednak polegającego w bitwie na zaklęciach, lub w skałę, zdolną przyjąć przed śmiercią więcej ciosów. Bossowie w przeważającej części są uczciwi – walki z nimi można się nauczyć, dzięki czemu stają się czystym testem umiejętności. Niestety, znajduje się wśród nich kilka naprawdę przykrych wyjątków, związanych czy to z paskudnym „gimmickiem” przeciwnika, czy też po prostu z wrodzoną wrednością jego projektu. Ale nawet pomijając ten aspekt, bossowie bywają nierówni i nie wszyscy dostarczają takiej samej satysfakcji – walki z niektórymi na pewno na długo zapadną wam w pamięć (i będziecie chcieli powtarzać je wciąż, i wciąż od nowa), inni jednak ulecą z niej natychmiast, gdy ucichnie bitewny motyw muzyczny. Dla niektórych niedogodnością może być też brak pasków zdrowia przeciwników – nigdy nie będziecie pewni, ile ciosów zostaniecie zmuszeni jeszcze zadać, by zatriumfować. W mojej opinii, w ostatecznym rozrachunku plusy przeważają jednak nad minusami, a „Hollow Knight” wciąż pokazuje się z jak najlepszej strony.

Istoty Wyższe, zapewne wielokrotnie słyszałyście już porównania gier wszelkiego rodzaju do serii „Dark Souls”. Frazes ten wyświechtał się już dawno temu, a jednak… w przypadku przygód wojowniczego robaczka na nowo odzyskuje swą świeżość oraz znaczenie. „Hollow Knight” doskonale uchwycił to, co przesądzało o sukcesie bestsellerów From Software. Nie, nie jest to wcale wyśrubowany poziom trudności – choć trzeba przyznać, że Rycerzyk na swojej drodze napotka kilka większych wyzwań (zarówno w warstwie platformowej, jak i bitewnej) – ale klimat i historia przedstawionego świata robaczków; ta eteryczna, nieuchwytna rzecz, jaką jest nastrój. Podczas wędrówki nieustannie towarzyszyć wam będzie subtelna aura nie do końca określonego smutku (w czym ogromną rolę odgrywa naprawdę FANTASTYCZNA ścieżka dźwiękowa), pasującego jak ulał do przemierzania ruin niegdyś wspaniałej cywilizacji. Hallownest już upadło, ale dlaczego do tego doszło? Towarzysząc Rycerzykowi nie sposób nie zastanawiać się, jaka jest pełna historia tego miejsca – a podobnie, jak ma to miejsce w Soulsach, gra nie podaje jej na tacy. To do was należeć będzie zadanie odszukania jej strzępków i złożenie ich w całość dzięki badaniu dostarczanych opisów, bacznej obserwacji otoczenia, wysłuchiwaniu napotykanych postaci, a nawet – za sprawą zdobytego po pewnym czasie przedmiotu – czytaniu ich myśli (w tym również bossów!). „Hollow Knight”, jak mało która gra, nagradza tych, którzy uważnie eksplorują wszystkie zakamarki i przystają niekiedy, by zastanowić się nad tym, czego się dowiedzieli. A gdy w końcu tajemnica zostanie rozwikłana (jeżeli zostanie…), a esencja kryjącego się za wszystkim smutku uchwycona… jest to naprawdę satysfakcjonujące. Wszystko to sprawia, iż przygody Rycerzyka można nazwać najlepszym soulslike'iem, choć wcale soulslike'iem nie są.

Istoty Wyższe, wysłuchajcie jeszcze kilku słów na temat rozszerzonej zawartości. Od czasu premiery gry (która nastąpiła w 2017 roku) zdążyła się ona wzbogacić o cztery mniejsze lub większe, lecz za każdym razem darmowe, DLC. Część z nich wprowadza jedynie kilku nowych bossów oraz drobne ulepszenia wygody rozgrywki, jak możliwość postawienia portalu (tylko jednego) z możliwością powrotu do niego w dowolnej chwili. Na większą uwagę zasługują jednak „The Grimm Troupe” oraz „Godmaster” – pierwsze z nich nie tylko poszerza lore, ale też oferuje mini-fabułę, oderwaną od głównej linii; można ją chyba nazwać misją poboczną, a co więcej, z możliwością zakończenia jej na dwa różne sposoby! Przestrzegam jednak przed pochopnym wyborem, raz podjętej decyzji nie będzie już można bowiem zmienić. „Godmaster” stanowi natomiast spełnienie marzeń miłośników walki – to de facto fabularyzowany tryb „boss rush”, przeznaczony niemal wyłącznie dla osób szukających ostatecznego wyzwania; pozostali powinni raczej omijać go szerokim łukiem. Przed Rycerzykiem piętrzy się pięć Panteonów (a nie mówiłem?), z których ostatni, najtrudniejszy, zawiera w sobie WSZYSTKICH potężnych przeciwników z gry, wliczając w to minibossów – a porażka w którymkolwiek starciu sprawia, iż wspinaczkę trzeba rozpoczynać od początku. Na tych, którym uda się zatriumfować w tym morderczym maratonie, czeka zupełnie nowe zakończenie – ale dotrą do niego jedynie najwytrwalsi. Dodatkową atrakcją jest dostęp do Hali Bogów, umożliwiającej mierzenie się z bossami pojedynczo, w ramach treningu i na trzech poziomach trudności – Attuned (zwykłym), Ascended (bossowie zadają podwójne obrażenia, a niektóre areny ulegają modyfikacji) oraz Radiant (otrzymanie jakichkolwiek obrażeń jest dla Rycerzyka śmiertelne). Wszystkich przerażonych pragnę uspokoić, że jest to wyzwanie całkowicie opcjonalne, niewliczające się nawet do procentowego ukończenia gry (podobnie jak ostatni panteon, ale nie pierwsze cztery!).

W tym miejscu należy również wspomnieć o „Silksong” – nadchodzącym prequelu/sequelu (ten status wciąż pozostaje niejasny), który początkowo miał być jedynie kolejnym rozszerzeniem „Hollow Knighta”, ale urósł na tyle, by stać się pełnoprawnym, osobnym tytułem. Skupi się on na podróży Hornet, wojowniczki pełniącej istotną fabularną rolę w przygodach Rycerzyka, z którą kilkukrotnie przyjdzie wam skrzyżować ostrza. Gra przeniesie akcję do zupełnie innej krainy, w przeciwieństwie do Hallownest wciąż znajdującej się w stanie rozkwitu (a przynajmniej tak można wywnioskować ze zwiastunów). Data premiery wciąż jeszcze nie została ogłoszona, ale napięcie wśród fanów sięga zenitu – nadstawiajcie uszu i wypatrujcie wieści, naprawdę jest na co czekać!

Powyższe peany nie pozostawiają złudzeń, ocena może więc być tylko jedna – „Hollow Knight” zasługuje na najwyższą możliwą notę, 10/10, wraz ze znakiem jakości wszelkiej; kilka drobnych wad nie zmienia tu niczego. Urzekające (to chyba najlepsze słowo) przygody Rycerzyka oferują nie tylko wciągający niczym maelstrom gameplay, ale podbudowują go poruszającą historią, godnymi zapamiętania postaciami i bezbłędną, skłaniającą do refleksji atmosferą. Stanowią absolutny szczyt gatunku metroidvanii i myślę, że jeszcze długo nikt nie zakwestionuje tej pozycji i nie rzuci im wyzwania.

Istoty Wyższe, czemuż wciąż tu jesteście, na cóż jeszcze czekacie? Porzućcie wątpliwości, jeśli je macie, albowiem „Hollow Knight” jest grą z rodzaju tych, w które zagrać trzeba. Bez dyskusji. Nie zwlekajcie dłużej; ja tymczasem powrócę do odświeżania listy życzeń w oczekiwaniu na datę premiery „Silksong”. Ufam, iż zobaczymy się wszyscy w przygodach Hornet.

Shaw! Eee… to znaczy adios!