Na początek drobne wytłumaczenie dla osób, które spędzili ostatni czas pod względnie wygodnym kamieniem lub ich bańka informacyjna zwyczajnie nie przepuszcza wiadomości o grach tworzonych na dalekim wschodzie. Genshin Impact jest darmową grą chińskiego studia Mihoyo, dostępną na telefony z Androidem, Windowsowe PCty oraz konsole PS4 i Nintendo Switch, więc niewykluczone, że część z was straci zainteresowanie tytułem już przy “darmowa chińskiego”. Pozwólcie jednak, że zajmę wam kilka chwil, by opowiedzieć co nieco o tej grze, oraz byście mogli ją trochę lepiej poznać.

Części z Was patrzących się na screeny i gameplay’e przedstawiające rozgrywkę mogą one niewątpliwie skojarzyć się z Legend of Zelda: Breath of the Wild, co jest całkowicie zrozumiałe i może w pewnych kręgach fanów Zeldy ściągnąć gromy z powodu porównywania tych dwóch tytułów. Prawdopodobnie przyczyn w porównywaniu tych dwóch produkcji należy się doszukiwać w pewnych mechanikach, którymi Mihoyo się inspirowało. Przede wszystkim obie produkcje to gry przeznaczone dla jednego gracza, chociaż Genshin Impact posiada opcjonalny tryb kooperacji, który przy wykonywaniu zadań głównych i części pobocznych jest w zasadzie nieobecny. Wspinanie się po różnych powierzchniach, szybowanie lotnią wspomagane przez pionowe prądy powietrzne, eksploracja dużego i kolorowego świata z zmieniającymi się warunkami pogodowymi i porami dnia. W sumie, jakby się zastanowić, nie brzmi to najgorzej, a fakt darmowości gry raczej zachęca do choćby spróbowania, z czym to się je.

Na samym początku gra nam opowiada o dwójce bliźniąt, które, będąc obdarzone darem podróżowania między światami, napotykają na swojej drodze Nieznaną Boginię, która przerywa naszą podróż, by podczas pokazówki, w której wybieramy jedno z bliźniąt (wybór nie ma absolutnie żadnego wpływu na fabułę czy grywalność poza wyglądem postaci), nas rozdzieliła, a my po kilku miesiącach amnestii i spotkaniu naszej nowej towarzyszki (awaryjnej racji żywnościowej) Paimon wyruszamy na poszukiwania rodzeństwa w krainie Teyvat. Kraina ta jest podzielona na 7 państw różniących się topografią, stylem architektury, mieszkańcami oraz niektórymi elementami fauny i flory, a nad każdym państwem włada jedno z 7 bóstw odpowiedzialnych za jeden z, jak pewnie już zgadliście, 7 żywiołów. Rozgrywka nie wygląda początkowo na nic nadzwyczajnego, można powiedzieć, że to po prostu kolejna gra w świecie fantasy, w której biegamy postacią po dużym świecie z miejsca na miejsce, wykonujemy raczej mało skomplikowane zadania i rozwiązujemy proste zagadki, jak w wielu innych tanich grach dostępnych na Steamie czy konsolach… Jak to koszt produkcji 100 mln $ zwrócił się w 12 dni? W trakcie, gdy wiadomość ta doszła do moich uszu, byłem już od dawna zanurzony w początkowej krainie Mondstadt, a obecnie wyczekuję w Liyue aktualizacji dodającej kolejną krainę, więc prawdopodobnie jestem w stanie opowiedzieć o tym, co mogło na to mieć wpływ.

To, co dla mnie odróżnia grę od wielu fantasy klonów, to zabawa żywiołami w trakcie walki. Każda z postaci dostępnych w grze (których w szybkim wybieraniu możemy mieć cztery), a także i wielu z wrogów ma przypisane do siebie pewne żywioły, z których korzysta podczas ataków lub używania pewnych umiejętności. Żywioły te w kontakcie z innymi żywiołami reagują, powodując nadanie Tobie lub przeciwnikom pewnych statusów, które zazwyczaj sprowadzają się do zadawania większych obrażeń w krótszym czasie przy ładnych efektach graficznych. Prosta rzecz, a jednak całkiem bawi podczas walki i urozmaica ją. Przeciwnik zasłania się tarczą? Możesz ją spalić ognistą strzałą, płonącym mieczem lub dmuchając w jego stronę ogniem z pochodni trzymanej przez kompana lub ogniska. Walczycie po kostki w wodzie lub podczas walki zaczął padać deszcz? Nie ma się co martwić, bo możesz przeciwnika zamrozić lub, używając elektrycznych umiejętności, szybko sprawić, że jego zdrowie zacznie topnieć w oczach. Wrogowie nie są tak zaradni jak my, ale i tak wypada uważać na to, czy nie próbujemy uderzać niewłaściwej bariery żywiołu.

Otwarty i kolorowy świat nie byłby niczym zachęcającym do eksploracji, gdyby nie setki znaków zapytania, do których nas współczesne gry przyzwyczaiły, a które tylko czekają na to, byśmy je odhaczyli i ruszyli dalej za głównym questem lub którymś z tych pobocznym… Gdy spojrzycie na mapę, poza znajomym odblokowywaniem widoku mapy przez modlenie się przy Kapliczce Siedmiu i teleportów do szybkiej podróży, zauważycie brak takich znaków zapytania. Nie oznacza to, że nie ma czego w świecie zwiedzać. Skrzynki pilnowane przez mobki lub skryte za prostymi barierami ochronnymi, ruiny z zagadkami polegającymi na używaniu odpowiednich żywiołów, znajdźki, które, ofiarowane Siedmiu, polepszają wytrzymałość – po prostu mapa takich rzeczy nie zaznacza na stałe, więc gdy znajdziesz coś, czego nie możesz w danej chwili zdobyć, to samemu możesz podjąć decyzję o zaznaczeniu tego miejsca wybranym przez siebie znacznikiem na mapie, by później powrócić lepiej przygotowanym. Podczas wędrowania po Teyvat towarzyszy nam całkiem przyjemna muzyka, która nieźle oddaje ducha danej krainy i lokalizacji lub miasta, co w połączeniu z ładnymi widokami czasem zachęca do przystanięcia i pozwolenia, by ta chwila upłynęła po prostu na relaksie i podziwianiu otoczenia.

No dobra, a co z bolączką graczy, których drażni potrzeba słuchania wschodnich języków? Wszak wiemy, że dla wielu jest to granica nie do przeskoczenia, która potrafi odrzucić od wielu dobrych gier. Osoby, które skreślają grę ze względu na obecność głosów w języku chińskim, japońskim czy koreańskim, mogę pocieszyć istnieniem angielskiego dubbingu, który w mojej opinii jestcałkiem w porządku, a czasem sam mam wątpliwości, czy wolę dany głos w wersji angielskiej, czy na przykład japońskiej. Angielscy aktorzy wykonują raczej dobrą robotę, nie starając się za bardzo iść tą samą drogą, co ich wschodni koledzy po fachu, a starając się nadać postaciom bardziej zachodniego brzmienia i ducha.

Główny bohater/bohaterka są co prawda niemi oraz brakuje im często ekspresji, ale jest to coś do przełknięcia, głównie dzięki temu, że w można w karcie postaci przeczytać dialogi, jakie prowadzą o świecie gry z Paimon, które wyraźnie wskazują, że Aether/Lumine to tak naprawdę niezłe śmieszki poza kontrolą. Skłania do tego też możliwość wybierania pewnych opcji dialogowych, które pomimo liniowości gry często dają nam możliwość powiedzenia czegoś zabawnego lub przesadnego wyrażenia emocji.

No dobra, raczej już się domyśliliście, w jaki sposób gra zarabia. Ano mikropłatności. Zacznijmy może od systemu zdobywania nowych postaci. Niektórych towarzyszy zdobywamy fabularnie, są oni zwykle raczej dość słabi, a ich bardziej znaczące ulepszenia musimy zdobyć tak samo, jak innych nowych członków naszej bandy awanturników, czyli poprzez system nazwany tutaj Wish.  Jest to nic innego, jak obecne w darmowych grach od dawna gatcha czy lootboxy, w których oprócz nowych broni dla postaci mamy wyrażoną raczej w procentach, a w przypadku rzadszych postaci w promilach, szansę zdobycia czegoś, co nas interesuje. Szanse na zdobycie “waifu” lub “husbando” są więc raczej niskie, ale chęć możliwości łatwiejszego radzenia sobie w grze lub po prostu posiadania kogoś, kto nam się podoba, potrafi niejednego przekonać do szerszego otwierania portfela więcej niż raz. Szczególnie że system jest wspomagany przez tzw. pity count. W skrócie, jest to system, w którym, jeśli mamy nieszczęście nie zdobyć nagrody o odpowiedniej rzadkości, to niewidzialny licznik zwiększa naszą szansę na wylosowanie jej w następnych losowaniach. Sprytna sztuczka, by gracz nie poczuł, że pieniądze go opuszczają na marne, bo w końcu coś dostanie.

A przecież i tak towarzyszy, ich uzbrojenie i inne elementy ekwipunku czy talenty trzeba jeszcze ulepszyć, by nadążali za coraz mocniejszymi przeciwnikami, których postęp w trudności jest raczej skokowy i zależy od tego, jaki gracz ma poziom świata. Na szczęście zwiększenie poziomu świata możemy odkładać praktycznie w nieskończoność, albo po prostu do czasu, aż nie ulepszymy naszych bohaterów tak mocno, że musimy go zwiększyć, bo na obecnym przeciwnicy zwyczajnie nie wyrzucą z siebie potrzebnych nam materiałów. Jest to wariacja znanych z innych gier systemów zbierania materiałów do ulepszeń postaci, chociaż spowolnionego tym, że niektóre zasoby odnawiają się raz na dzień/dwa dni/tydzień, a pewne lochy dają unikalne materiały do ulepszeń tylko w odpowiedni dzień tygodnia. System ten powoduje, że jeśli chcemy trochę poważniej podejść do ulepszania zespołu ulubieńców, to powinniśmy zastanowić się nad zrobieniem tego efektywnie, co hamuje system Resin.

Największe zastrzeżenia mam właściwie do tego systemu, który jest odpowiednikiem staminy czy Action Points z innych darmowych gier. Znacie być może ten motyw, część zadań wymaga zużycia tego zasobu wyrażonego w punktach. Różne zadania mają różny koszt, zasób się odnawia z czasem, ale standardowo jest tego za mało i wraca zbyt wolno, byśmy mogli cały dzień bez przerwy spędzić na zdobywaniu materiałów do awansów z powtarzalnych bossów czy lochów. Możemy zatem skorzystać z dość oszczędnie dawanych nam możliwości odnowienia części punktów lub zapłacić rzeczywistą gotówką za znacznie lepsze opcje, jeśli należymy do osób raczej niecierpliwych.

Jednak wciąż to jest gra dla jednego gracza, w której dążenie do budowania jak najbardziej efektywnego buildu postaci służy w sumie głównie temu, by w przyszłości przeciwnicy i bossowie schodzili szybciej i ewentualnie dla zachwytu innych graczy. Więc tutaj moja drobna rada, nie ma się co stresować tym, że nie masz postaci, na której ci bardzo zależy lub twój ekwipunek odstaje od internetowych poradników. Gra nie jest specjalnie wymagająca, jeśli chodzi o poziom trudności w fabule głównej, a w razie gdybyś się zapędził i za wcześnie podniósł poziom świata, w społeczności gry zawsze znajdziesz kogoś chętnego, by pomóc ci z zdobyciem materiałów.

A społeczność gry jest całkiem żywa i przyznam bez bicia, że jest to jedna z rzeczy, która nie pozwala mi się od tej gry oderwać i nawet nie grając, przeglądam Twittera czy subreddit gry. Artyści rysujący swoich ulubieńców, ludzie odtwarzający przepisy z gry i podający instrukcje, jak je wykonać, nurkujący w lore towarzysze, którzy uświadamiają nas, że świat jest bardziej tajemniczy i mniej niewinny, niż by mogło się wydawać, a sporo wiedzy o nim jest rozrzuconych po dialogach, książkach dostępnych w grze, mandze na stronie gry czy nawet zwiastunach na kanale gry. Myślę, że życie, jakie toczy się wśród fanów, teorie i pewne fakty, które nie są oczywiste bez zagłębiania się w lore, czy po prostu odkrywanie przez innych małych smaczków oraz sekretów jest czymś, co pozwoli tej grze przez jeszcze długi czas funkcjonować i zdobywać nowych graczy.

Jeszcze chciałbym napisać trochę na koniec. To, co tutaj zawarłem, może stać się w przyszłych aktualizacjach trochę nieaktualne. Poza odblokowaniem nowych regionów zostaną w grze zaimplementowane oczywiście nowe osoby do zrekrutowania, a także szereg ulepszeń Quality of Life, a pewnie i jakieś możliwości zmian kosmetycznych w celu zwiększenia ilości mikrotransakcji. Już teraz problem z małym limitem i niskim tempem odnawiania Resin jest rozwiązywany (naokoło co prawda, ale widać, że twórcy chociaż próbują słuchać społeczności). Genshin Impact to gra wciąż się rozwijająca, w której spędzony czas jest pewną inwestycją, ale już teraz należy do gier, które bym ocenił po prostu jako dobre.

Sam chętnie spędzę w niej kolejne godziny, starając się nie dać złapać w zgubny wpływ FOMO, czekając na nowe aktualizacje, wydarzenia i trzymając kciuki za złapanie bohaterów, którzy mnie interesują, by potem zaakceptować wynik, który na mnie RNG i pity system zrzucą.