Hej, słoneczka! Nie tak dawno temu przeszłam „Sekiro: Shadows Die Twice”, co zainspirowało mnie do pochylenia się nad tematem trudności w grach soulsowych i nie tylko. Do dyskusji zaprosiłam Zodiaka, któremu zresztą zawdzięczam moją miłość do tego gatunku, za co mu serdecznie dziękuję. W tym artykule postaramy się omówić różne rozwiązania, dotyczące poziomu trudności w tych grach, co wynika z natury gatunku (i jakie są jego granice), czy to gry dla każdego i od której z nich najlepiej zacząć swoją przygodę.

Zodiak: A ja nie przeszedłem „Sekiro”, ale lubię te gry, więc chętnie o nich podyskutuję. Oprócz „Sekiro”, z gier soulsowych nie grałem jedynie w „Demon’s Souls”. I wciągnęły mnie one na tyle, że ze wszystkich pozycji w mojej bibliotece Steam, to w nich spędziłem chyba najwięcej czasu. I przyznam, że nigdy jakoś specjalnie nie czułem, że gram w coś wybitnie trudnego. Więc jak to jest? Soulsy są trudne, czy jednak nie?

Cahan: Powiem tak - uważam, że Soulsy są trudne, choć w „Dark Souls 1” czy „Bloodborne” pewnie bez większego problemu mogłabym obecnie zrobić no death run. Ale pierwsze zetknięcie z gatunkiem bywa brutalne, bardzo. Nie dlatego, że te gry naprawdę mają wygórowany poziom trudności, tylko dlatego, że inne aRPG dostępne na rynku przyzwyczaiły nas do czegoś zupełnie innego. Szczególnie na takim średnim, domyślnym poziomie trudności. Przeciwnicy w pozycjach od From Software biją mocno, gra niewiele wyjaśnia, niektóre mechaniki są niejasne. A to wszystko już na starcie. No i gra opiera się przede wszystkim na umiejętnościach gracza, a nie na statystykach czy przedmiotach i nie tak łatwo ją oszukać (przynajmniej bez Wiki i neta). Ale w pewnym momencie coś klika i gra, która była ścianą, staje się prosta. Przyznaję, że gram w te gry dla klimatu, muzyki, lore oraz dla czystej radości z gameplayu. Tylko że… Trudność wynika z wielu rzeczy - braku mapy, enigmatycznych wskazówek NPC, przeciwników, kar za śmierć, walk z bossami, czy możliwością schrzanienia sobie gry, jeśli się niechcący zabije/rozgniewa ważnego NPC. Albo utknie w jakiejś nieprzyjemnej lokacji. W każdej z tych gier są to inne czynniki. Dlatego, czym są według Ciebie soulslike’i jako gatunek? Czy zaliczyłbyś tu chociażby „Hollow Knighta”?

Zodiak: Tak naprawdę, z soulslike’owych gier grałem chyba jedynie w „Hollow Knighta” i nieszczęsne „Lords of the Fallen”. Ale porównanie tych dwóch tytułów z „Dark Souls” powinno odpowiedzieć na pytanie, czym jest soulslike. Bo tu chodzi, moim zdaniem, o klimat i to jak gra go kreuje. W obu przypadkach mamy do czynienia z fabułą, która nie jest podana na tacy. Jest w najlepszym przypadku mętna i niejasna. NPCów, którzy rzuciliby trochę światła jest niewielu, za to wrogów masa. Ale nawet przeciwnicy są w stanie przekazać jakąś informację samą swoją obecnością. Jak wyglądają, jak się nazywają, gdzie można ich spotkać itd. Gracz ma możliwość samodzielnego odnalezienia się w niegościnnym świecie poprzez łączenie strzępów informacji. To też, w pewnym sensie, można uznać za trudniejsze niż w innych grach aRPG. Jest jeszcze kwestia poziomu trudności samej rozgrywki, na którą składa się eksploracja i walka. I choć wymienione przeze mnie gry wydają się zupełnie różne, to łączą je dwie cechy: zręcznościowa, wymagająca walka oraz kary za porażkę, które mają znaczenie. I to wszystko, według mnie, łączy się na grę z gatunku ‘soulslike’. Czy soulslike musi być grą wybitnie trudną? Powiedziałbym raczej, że są to gry, w których ciężko jest postawić pierwsze kroki. Jak sądzisz, Cahan?

Cahan: Dokładnie. To są gry, których każdy jest w stanie się nauczyć. Zaczynałam jako zupełny każul. Ssałam w Soulsy jak aktorka porno, serio. A dziś? Platyna w „Bloodborne” i ograne kilka gier. I to z dodatkami oraz opcjonalnymi bossami. Może nie każdy da radę zrobić te gry na 100%, nie mówiąc już o różnych wyzwaniach dla masochistów, jakie są w takim chociażby „Hollow Knighcie” czy w „Bloodborne” (Lochy Kielicha). Ale każdy powinien być w stanie je skończyć i to bez pomocy innych graczy. Ponieważ te gry łączy taka jedna cecha – możliwość rozwoju postaci na różne sposoby. Jeśli nie radzicie sobie z jednym buildem, to możecie spróbować z innym. Jeśli utknęliście na bossie, możecie iść gdzie indziej, może tam będzie łatwiej? Większość z tych gier nie wymaga super refleksu, są wręcz dość powolne. I tu na scenę wkracza wyjątek – „Sekiro”. „Sekiro” wymaga refleksu, a próg wejścia jest wręcz horrendalnie wysoki. Pod względem walki, bo w każdym innym aspekcie… Gra prowadzi gracza za rączkę. Właśnie, Zodiak, które gry poleciłbyś na początek?

Zodiak: „Dark Souls 1” miało świetny wstęp. Gra na początku uczyła gracza nie tyle swoich mechanik, co raczej tego, czego może się spodziewać. I robiła to w sposób odpowiednio stonowany. W Azylu Nieumarłych dowiadywaliśmy się, że nawet najsłabsi przeciwnicy stwarzają zagrożenie, że jest wiele sposobów w jakie można podejść do starć, że trzeba się wystrzegać pułapek, no i że bossowie to niezłe skurczybyki. Nawet w kwestii fabuły gra daje jasno do zrozumienia, że to nie standardowa historia o ratowaniu świata. Potem jest Kapliczka Zjednoczenia, która z kolei uczy, że owszem, gracz może iść dokądkolwiek zechce, ale musi się liczyć z tym, że nie wszędzie da sobie radę. Wielu ludzi pewnie najpierw trafiło na cmentarz i uznało, że gra jest nie do przejścia. A wystarczy się trochę rozejrzeć. I wydaje mi się, że taka lekcja dobrze przygotowuje gracza na dalsze wyzwania. Chodzi tu bardziej o podejście do gry niż zręczność czy umiejętności walki. A Ty którą grę poleciłabyś dla początkującego?

Cahan: Też sądzę, że „Dark Souls 1” z tych samych powodów, ale nie tylko. To pierwsza część trylogii i lepiej pozwoli docenić swoje sequele. Poza tym bossowie i przeciwnicy nie są najtrudniejsi, ba, raczej najłatwiejsi w serii - nie mają dużo życia, a większość buildów jakie się w tej grze robi jest absolutnie OP. Jedynka ma też najlepszy świat (pod względem konstrukcji mapy) i klimat. Ale jakbym miała polecić coś innego… Trójka jest najbardziej współczesna i przystępna pod tym względem, że dla początkującego gracza będzie bardzo liniowa – chyba że pójdzie od razu do DLC. Z drugiej strony, ma najtrudniejszych bossów i przeciwników w całej trylogii. No i wiele broni to absolutne śmieci, a że wszystko ma dużo więcej życia niż w jedynce, to to robi duże znaczenie (nie bierzcie Herolda, serio, Człowiekiem Znikąd jest łatwiej), w dodatku wszystkie klasy magiczne mają bardzo trudne ¾ gry, nie wspominając o PvP. Mogłabym też polecić „Bloodborne” - jest szybsze, bardziej intuicyjne i wybitne. Dla niektórych graczy będzie najłatwiejszym soulslike’iem (ja się do nich zaliczam), ale dla innych wprost przeciwnie. No i trzeba przejść przez pierwszego bossa, a ten nie jest taki łatwy jak jego koledzy z pozostałych gier. Jeśli chodzi o casual friendly krzywą trudności, to trudno nie wspomnieć o „Hollow Knighcie”, który stopniowo wprowadza trudniejsze elementy oraz nowe mechaniki i za każdym razem się upewnia, że gracz się ich nauczył. Za to na pewno odradzałabym „Dark Souls 2: Scholar of the First Sin” – plansze są naprawdę trudne, a gra ma dodatkowe kary za śmierć. Nie polecam też „Salt and Sanctuary”, kolejnej metroidvanii, która jest Soulsami 2D. Jest dość wredna i niekoniecznie sprawiedliwa. No i zdecydowanie mówię nie dla „Sekiro”. Powiem tak: początkowy przeciwnik w Sekiro zabiera ci pół paska zdrowia. Masz w sumie półtora paska (mechanika wskrzeszania) i jedną tykwę, która leczy pół paska. Nie ma za to klatek nieśmiertelności, a walka opiera się na odbijaniu ciosów, co wymaga niezłego refleksu. Nauczenie się tego jest koszmarkiem, właśnie przez to jak bardzo gra karze przez pierwsze godziny za dostawanie obrażeń. I w „Sekiro” się nie pofarmi i nie dopakuje postaci, ponieważ aby rósł pasek życia, trzeba zabijać minibossów. A aby rosła siła ataku… bossów. Nie zmienisz buildu, nie zmienisz broni. Radź sobie tak jak Miyazaki przykazał.

Zodiak: Każda z tych gier ma na dobrą sprawę inne tempo. W „Dark Souls 1” postać zakuta w najcięższą zbroję, mająca dużą ilość zdrowia, mogła bez problemu przyjąć na klatę każdy atak i przeć do przodu. Ba, pamiętam jak bardzo niezabijalny był wojownik dzierżący tarczę Artoriasa. W „Dark Souls 2” z kolei, bossowie przestali być specjalnie potężni, stali się ociężali, za to pomniejszych przeciwników było więcej i gra nagradzała cierpliwe i systematyczne pozbywanie się ich. „Bloodborne” stawiał na szybkie i agresywne granie, nagradzające za przejmowanie inicjatywy. Natomiast „Dark Souls 3”… Zdecydowanie bliżej mu do „Bloodborne’a” z tempem, ale jednak próbuje stwarzać pozory wyboru stylu gry. Tutaj już nie da się opancerzyć i grać jak żywy czołg. To też wpływa na to, jak niektórzy ludzie odbierają trudność danej gry. No i mam wrażenie, że ta mityczna trudność Soulsów wynika trochę z przechwałek graczy, którzy grali zanim seria nie stała się bardziej popularna.

Cahan: Och, przechwałki graczy niewątpliwie robią swoje. Oczywiście, są sposoby na utrudnianie sobie rozgrywki, ale… Te gry nie zostały zaprogramowane do tego by je przechodzić nago, na pięści i na SL1. Zabawna sprawa, niedawno wyszedł remake „Demon’s Souls” (w który nie grałam, w oryginał zresztą też) i niektórzy gracze narzekali, że ułatwili i w ogóle reeeee. Bluepoint Games dało… Ten sam kod, jeśli chodzi o przeciwników. Tylko tekstury się różnią w ich wypadku. Ba, usunęło parę bugów, które pozwalały zabijać bossów bez wejścia na ich arenę. Z trudnością też sprawa jest taka, że wiele współczesnych gier przechodzi się wręcz sama i kilka śmierci na bossie w Soulsach urasta do rangi tragedii, ale… Umieranie w tych grach jest kanoniczne. Jest nie tylko częścią gameplay’u, ale i samej historii. Uważasz, że te gry powinny mieć jakiś easy mode?

Zodiak: Absolutnie nie. Poziom trudności tych gier jest wpisany w ich narrację. W „Dark Souls 1” klątwa nieumarłych sprawia, że nieumarły, który straci wolę do życia staje się pustym. I właśnie system umierania jest w to wpisany. Gracz, który pomimo porażek idzie dalej i próbuje, dosłownie walczy z klątwą. Gracz, który się poddaje, metaforycznie staje się pusty. I tak w zasadzie należy odbierać te gry: jako wyzwanie dla samych siebie. Zazwyczaj w grach RPG ulepszamy postać, w soulslike’ach zaś musimy ulepszać też samych siebie, uczyć się wyciągać wnioski i dostosowywać do warunków narzucanych przez grę. Radość z tych gier nie polega na byciu niepokonanym, polega na satysfakcji z tego, że mimo początkowych trudności wygraliśmy, wydawałoby się, jednostronną walkę. Moim zdaniem easy mode zabiłby istotę tych gier.

Cahan: Również jestem na nie. Ale też dlatego, że easy mode już istnieje i nazywa się coop. Poza tym, poziom trudności w tych grach nie wynika z tego, że przeciwnik ma bardzo dużo życia i tłucze się go godzinę (serio, jeśli u kogoś tak to wygląda, to ewidentnie robi coś źle). Soulsy sprawdzają, czy gracz umie dobrze czytać animacje i zarządzać zdrowiem oraz staminą. Jednakże… Sądzę, że przyszłym soulslike’om przydałby się czasami niższy próg wejścia. Porządny samouczek sprawdzający, czy gracz opanował mechaniki i brak ściany na początkowym etapie gry. Czy raczej - niech ściana będzie opcjonalna, ale główna ścieżka niekoniecznie. Nie jestem też fanką mechanik, które utrudniają grę za śmierć. Utrata waluty? Spoko. Ale skracanie paska życia jak w „Dark Souls 2”, czy nabijanie czarnej tendencji świata jak w „Demon’s Souls”? Niekoniecznie. Dodatkowe utrudnianie zabawy ludziom, którzy sobie nie radzą nie ma sensu i jest wredne. Warto tu wspomnieć o „Salt and Sanctuary”, w którym pasek życia kurczy się za każdy otrzymany cios i dopiero odpoczynek przy kapliczce go resetuje.

Zodiak: Mnie osobiście skracanie paska zdrowia w „Dark Souls 2” aż tak bardzo nie przeszkadzało, choć jestem w stanie sobie wyobrazić jak ktoś, kto dopiero zaczyna grę, odbija się od tej mechaniki. Zaś co do samouczka, to sam nie jestem pewien, czy faktycznie by się przydało coś czytelniejszego czy odkrywanie mechanik na własną rękę jest lepsze. Powiedziałbym, że Azyl Nieumarłych sprawdza się najlepiej w roli samouczka. W pozostałych Soulsach jest z tym nieco gorzej.

Cahan: Azyl Nieumarłych jest zdecydowanie najlepszym z samouczków z serii „Dark Souls”. Lepiej też sobie radzi niż „Bloodborne”. Oczywiście, Centralne Yharnam jest świetnym poziomem i pomaga graczowi nauczyć się wielu mechanik, ale… Wskazówki od twórców mogłyby być czytelniejsze. „Bloodborne” chyba za to w najbardziej przystępny sposób przyucza graczy do parowania, szybko rzucając przeciwników, którzy mają bardzo długie okienka parowania, ale za to są trudni do pokonania bez użycia tej mechaniki.

Zodiak: Okna może i są długie, ale czytelność animacji już nie jest taka idealna. Chociażby wielki kat z toporem, którego można spotkać bardzo szybko w centralnym Yharnam. Większość jego ataków można sparować, ALE… wszystkie są dosyć długie i trudno wyczytać z animacji, kiedy strzał z pistoletu go sparuje, a kiedy po prostu zadrapie mu łokieć. A potem, nim się obejrzysz, leżysz na ziemi z ćwiartką zdrowia, a on biegnie cię przytulić. Za to zgodzę się, że centralne Yharnam uczy gracza ważnej lekcji mierzenia siły na zamiary.

Cahan: U niego najłatwiejszy jest chyba do sparowania jego atak z wyskoku. Ale miałam raczej na myśli kolesi z cegłami i białych ziomków z drugiej planszy. Kat jest tam chyba po to, by gracze mogli się rozczarować, bo nagrody za jego pokonanie są po prostu słabe. A co uważasz o balansie tych gier i jego wpływie na poziom trudności?

Zodiak: Z balansem bywa tu różnie. Pamiętam, że w „Dark Souls 1” gra faworyzowała opancerzone i powolne postacie. Przynajmniej mi o wiele łatwiej się tak grało. W 3 jest zupełnie odwrotnie. Sam nie wiem, co faworyzuje 2. Natomiast wiem, że są w tych grach buildy, przedmioty, bronie i zaklęcia, które zdecydowanie ułatwiają rozgrywkę. Chociażby quality build (czyli taki skupiający się na sile i zręczności) plus miecz rycerza z Lothric w 3 stanowią niesamowicie mocne połączenie. Czasem może to sprawiać wrażenie, że gra karze gracza za to, że próbuje walczyć wedle własnego upodobania. Ba, wystarczy spojrzeć na początek rycerza i herolda. Ilość zadawanych przez nich obrażeń jest absurdalnie różna. Z kolei w „Dark Souls 2”, rapier był bronią masowej zagłady, której praktycznie nie trzeba było wymieniać. „Bloodborne” jest trochę bardziej ograniczone w kwestii budowania postaci, ale tam jest inny problem. Postaci, które rozwijają zabarwienie krwi i wiedzę tajemną po prostu nie mają dostępu do odpowiednich broni… w zasadzie przez większość gry. Nawet nie będę się rozpisywał na temat starć pomiędzy graczami, bo tam różnica pomiędzy tzw. meta brońmi i buildami, a całą resztą jest jeszcze większa. A właśnie, multiplayer. Sądzisz, że jego obecność pomaga Soulsom, czy może lepiej radziłyby sobie bez niego?

Cahan: Wiesz, że kocham multi w Soulsach. No, może nie we wszystkich. PvP w jedynce to rak i backstab fishing. W „Bloodborne” trzeba mieć usługę PS+, a ja jej nie mam, więc się nie wypowiem. W dwójce PvP było bardzo okej. Nie odczuwało się obecności jakiejś mety. Za to w trójce… Powiem tak – spróbuj pobawić się w inwazje przez jakieś 2 godziny i policz te wszystkie razy, kiedy przyzwie cię do gracza, który nie jest ze stadem kolegów ani nie jest twinkiem. Multi na pewno wydłuża tym grom życie i jest ważną częścią całego doświadczenia. Zazwyczaj lubię atakować i być atakowaną - choć w niektórych lokacjach to koszmar (pozdrawiam ludzi, atakujących w Otchłani w „Dark Souls 2”). Ale multi to nie tylko inwazje, to także system podpowiedzi, tych przydatnych, tych wpuszczających w maliny i „Amazing chest ahead” oraz „Try finger but hole”. To oglądanie duchów innych graczy. I to vagranci w jedynce. No i całe systemy przymierz.

Zodiak: To prawda. Przez to, że społeczność gry może wchodzić w interakcję w ten czy inny sposób, zdecydowanie pomogła tej serii w zdobyciu popularności. No i te wszystkie śmieszne filmiki z inwazji (nie pozdrawiamy FighteraPL) (za to polecamy pospolity owoc). Jak w każdej grze z systemem PvP i tutaj zdarzają się ludzie, których jedynym celem jest uprzykrzanie życie innym, albo wyzywanie przy każdej okazji, ale osobiście nie spotykałem się z tym na tyle często, żeby móc stwierdzić bez cienia wątpliwości, że społeczność „Dark Souls” jest toksyczna. Lubię pomagać innym w walce z bossami oraz walczyć na arenach. Z inwazjami jest ten problem, że… Cóż, tak jak mówisz, ciężko trafić na normalnych graczy. A skoro wspomniałem o pomaganiu innym, uważasz, że przyzywanie fantomów do pomocy przez nowych graczy to dobry pomysł?

Cahan: Sądzę, że to skomplikowane. Uważam, że pomoc od czasu do czasu nie jest zbrodnią. Ale coś mnie strzela, kiedy ktoś pisze, że boss X jest łatwy, bo pokonał go za pierwszym razem. Przy pomocy kolegów-weteranów. Osobiście nie polecam coopa (zwłaszcza stałego) na pierwsze przejście. To odbiera część doświadczenia, wiecie, to uczucie samotności i osaczenia. Za to hejt na ludzi, którzy przechodzą grę na barkach wysokopoziomowych fantomów, podrzucających im rzeczy z DLC, którzy potem gankują najeźdźców i pokazują im palec w dół. I jeszcze hejt na twink buildy z Wysokiej Ściany Lothric. W tych grach jest wiele sposobów na oszukanie systemu parowania graczy, ale to jest serio wredne.

Zodiak: A jak myślisz, co o poziomie trudności tych gier mówią filmy z wyzwań, typu przechodzenie gry bez otrzymania obrażeń albo levelowania? Czy oznacza to, że gra wcale nie jest tak trudna, jak się wydaje, czy jednak może to odepchnąć początkujących graczy? Bo wydaje im się, że skoro ktoś przechodzi grę na 1 poziomie, a im nie wychodzi na 30 to jednak nie jest gra dla nich?

Cahan: Uważam, że wyzwania nic nie mówią o poziomie trudności. Poza tym, że się da. A to już coś, serio. Bo to znak, że w grze nie ma sztucznej blokady, która sprawi, że nie przejdziesz dalej, bo nie masz dość mocnej postaci/broni. Poza tym to, że walki tych ludzi nie trwają jakoś bardzo długo też świadczy na korzyść gry. A co do nowych graczy… Dla mnie to zawsze było motywujące, że gdzieś tam jest taki ZeroLenny, czy inny Ymfah. Szanuję tych ludzi, choć sama nie chciałabym tracić czasu na większość wyzwań. Nowi gracze też muszą mieć świadomość, że to zabawa dla garstki, a oni sami mogą grać normalnie. Właśnie, masz jakieś protipy na początek?

Zodiak: Nie bać się tych gier, jakby miały usunąć Windowsa po zgonie. No i zacisnąć zęby i nie zniechęcać się nieuchronnymi porażkami. Wiem, że łatwo jest mówić takie rzeczy z perspektywy kogoś, kto jest obeznany, ale gram tak długo, bo zgony mnie nie zniechęciły. Czasem robiłem przerwy i to też polecam. Zostawić grę na dłuższą chwilę albo dzień i spróbować ponownie ze spokojniejszym umysłem. Zaś co się tyczy samej rozgrywki… Na pierwszej postaci polecam rozwijać witalność, kondycję i siłę. Wybrać jakąś broń, której wygodnie się wam używa i czerpać radość z walki. Wszelkie eksperymenty czy bardziej wyszukane buildy powinny przyjść jak już ktoś zaznajomi się lepiej z mechanikami gry. A Ty, Cahan?

Cahan: Cóż, przede wszystkim polecam czytać opisy przedmiotów. To pomaga, serio. No i dobrze jest postawić sobie jakieś wyzwanie – np. uprzeć się i nie rzucić gry przed którymś tam bossem. Soulsy rzadko kiedy klikają od razu, to często kwestia paru godzin zabawy. A jeśli chodzi o rozwój postaci… Osobiście uważam, że zielony pasek jest najważniejszy. Potem ten czerwony. A inne statystyki? Siła lub zręczność – można też oba, quality build zawsze działa. Większość broni się skaluje z paroma umiejętnościami, trzeba mieć to na uwadze. Jeśli będziecie grać w „Dark Souls 2”, to zacznijcie od wyexpienia adaptacji na 30. Nie bójcie się przeciwników, jeśli są trudniejsi, bo zazwyczaj dają lepsze nagrody. Jeśli się zablokujecie, to skorzystajcie z Wiki. Zresztą, warto z niej skorzystać tak czy siak, by sprawdzić pod koniec ile rzeczy się pominęło. Także tego, git gud, ulepszajcie bronie i nie zaczynajcie heroldem w „Dark Souls 3”. Może mi kiedyś spuścicie łomot, kiedy zaatakuję Wasz świat :3.

Zodiak: Suma sumarum, trudność tej gry polega na tym, że odbiega od tego, do czego przyzwyczaiły nas aRPGi. Zarówno walka jak i fabuła wymagają nieco więcej zaangażowania niż w innych grach, ale za to oferują o wiele więcej satysfakcji. Jeżeli ktoś w te gry nie grał, to niech zagra. A jak ktoś grał, to niech zagra jeszcze raz. Heh heh heh heh...