Pozwólcie, że przedstawię Wam moją opinię na temat gry roku 2019. Swego czasu było o niej głośno, a to głównie dlatego, że szambo dziennikarskie się wylało, że gra jest za trudna i dyskryminuje niepełnosprawnych oraz każuli. W sumie to głównie każuli. Jakoś tak się złożyło, że minął ponad rok, cena spadła, a i głód growy zajrzał mi w oczy. No to kupiłam, nastawiając się na to, że pewnie się odbiję i nigdy tego nie przejdę, a tu… Takiego wała, przeszłam.

Zacznę od tego, czym właściwie “Sekiro” jest. To aRPG stworzone przez studio From Software, znane z takich produkcji jak “Dark Souls”, “Bloodborne” czy “Demon’s Souls” oraz “Armored Core” i “Tenchu”. Czy “Sekiro” jest soulslike’iem, czy nie… zdania są podzielone. Osobiście powiedziałabym, że tak, choć jednocześnie to duchowy spadkobierca “Tenchu”. Co w nim z soulslike’a? Mechanika ognisk, które tu zostały posążkami rzeźbiarza, odradzanie się przeciwników i utrata expa oraz waluty po śmierci. No i poziom trudności i raczej limitowane przedmioty do leczenia. Do tego fabuła, kręcąca się wokół tego, że nie możemy umrzeć i musimy coś z tym zrobić - brzmi znajomo, prawda? Z drugiej strony zlikwidowano pasek staminy, rozdzielono doświadczenie od hajsu (i nie można żadnego z nich odzyskać po śmierci), mocno ograniczono rozwój postaci i dodano elementy skradankowe. No i zręcznościowa walka, choć dalej oparta na animacjach, teraz nie oczekuje od graczy uników, tylko odbijania ciosów. Tak, główną mechaniką “Sera Kilo” jest parowanie, witamy w piekle i feudalnej Japonii z okresu Sengoku.

Wcielamy się w postać jednorękiego Wilka (czyli Sekiro) i w odróżnieniu od innych gier From Software z ostatnich lat… dostajemy fabułę podaną na tacy. I dużo dialogów. Także każdy się w tym połapie i to bez filmików Vaaty’iego na Youtube. Czy jest to zaleta? Trudno powiedzieć. Na początku rozgrywki powiedziałabym, że nie, bo wiele rzeczy wydawało się absurdalnych, głupich i irytujących. Ale… Grałam dalej i zrozumiałam, że być może jest to kwestia tego, że wychowałam się w kulturze europejskiej, a nie japońskiej. “Sekiro” jest najeżone odniesieniami do ich legend i historii, więc podejrzewam, że po prostu mogę go nie rozumieć. Co nie zmienia faktu, że te dialogi często brzmią dziwnie - jakby były wyjęte z animu. Powinniście wiedzieć jedno - nie cierpię Japonii i japońszczyzny, więc nie oczekujcie ode mnie zachwytów tym aspektem gry.

Gra chodzi płynnie, jest dobrze zoptymalizowana. Przeszłam ją w wersji na PC. Muszę też powiedzieć, że wizualnie zachwyca. Jest ładna, ale niezbyt różnorodna. Łatwo się pogubić, ponieważ lokacje często są niezbyt charakterystyczne, a to za sprawą artystycznej spójności. Soundtrack jest dobry i przyjemny, ale nie aż wybitny, jak ten z “Bloodborne” czy “Dark Souls 3”. Po prostu jest i pasuje. No i nie pojawia się tylko na bossach, jest go znacznie więcej. Odgłosy walki i przeciwników są soczyste. A co z dubbingiem? Jest w porządku, zarówno angielski, jak i japoński (który towarzyszył mojej rozgrywce).

Całą grę przyjdzie nam przechodzić jedną postacią, w jednych ciuchach (chyba że na NG+, bo ostatni patch dodał nowe skórki) i z jedną bronią - narzędzia protezy to tylko dodatki, a nie pełnoprawny oręż. Nasz pasek życia rozwijamy zbierając koraliki modlitewne, a te otrzymujemy głównie za pokonywanie kolejnych minibossów. Natomiast siłę ataku zwiększamy dzięki zabijaniu kolejnych bossów. Za doświadczenie zdobywamy punkty umiejętności, a dzięki nim możemy wykupić kolejne zdolności z odpowiednich drzewek. Większość z nich wiele nie daje. W efekcie nie można zostać OP, farmiąc doświadczenie i złoto. Co-opa też nie ma, więc pozostaje git gud.

Większości starć można unikać dzięki mechanice skradania oraz zabijania przeciwników jednym ciosem. Jednakże, nie da się tak przejść całej gry - pozostają pojedynki z bossami i minibossami. Tym ostatnim można tak zazwyczaj zabrać jeden pasek życia, ale na ogół mają dwa. No i co dalej, dziobiemy kataną przez pół godziny, bo obrażenia, jakie zadajemy, są mikroskopijne? Otóż nie. W większości starć chodzi o przełamanie paska postawy, a następnie dobicie przeciwnika jednym ciosem. Aby go zapełnić, musimy odbijać (parować) jego ciosy (ale nie blokować) oraz wyprowadzać ataki. Jeśli jesteśmy dobrzy, to możemy skończyć większość walk bardzo szybko.

Tu muszę wspomnieć, że gra jest okrutna i przez pierwsze godziny karze gracza za próbę nauczenia się systemu walki. Oh, niby jest manekin do ćwiczeń, ale jego AI jest ewidentnie upośledzone - kiedy próbowałam się z nim pojedynkować, to nie chciał wyprowadzać ataków, a jeśli już, to same chwyty. A chwytów… Nie można parować. Podobnie jak pchnięć i podcięć. Przed chwytami należy uciec, pchnięcia kontrujemy przy pomocy mikiri, a nad podcięciami się skacze. Klatek nieśmiertelności nie ma. Także walka jest zręcznościowa i trudna do nauczenia. Tymczasem gracz jest na 2 ciosy. Na początku gry. I ma jedną tykwę leczniczą.

Prowadzi to do kuriozalnej sytuacji, w której zamiast nauczyć się tego przeklętego parowania, początkujący gracze biegają wokół przeciwnika i dziobią mu pasek zdrowia, co trwa całe wieki i jest frustrujące. W końcu albo się poddadzą, albo wszystko kliknie i nagle… Gra stanie się prosta. Serio. W pewnym momencie, zmieniłam się w boginię parowania i z poziomu “absolutnie ssę” przeszłam do “przeciwnicy absolutnie ssą”.

Jest to o tyle zabawne, że “Sekiro” wprowadziło masę ułatwień - gra praktycznie uniemożliwia wejście do wysokopoziomowej planszy poza kolejnością, bo nawet kiedy dzieli się na odnogi, to są one mniej więcej równie trudne/łatwe. Do tego ma najbardziej chamski samouczek - komunikaty na pół ekranu. Za każdym razem. I jeszcze nie da się pominąć opisów przedmiotów, choćby się chciało - bo znów wywala okno na pół ekranu, nawet jeśli to badziewna znajdźka, którą podnosisz po raz dwudziesty. NPCe mówią wprost, gdzie masz iść i co masz zrobić. No, mnóstwo ułatwień, wręcz taka casual friendly gra od From. Tylko że… Poziom trudności na wejściu. Wszystko fajnie, ale czemu na wejściu?

Nie uważam, by “Sekiro” było za trudne. Ba, sądzę, że to najprostsza gra From na no death czy no hit runy. Ma najbardziej precyzyjne hitboxy, najbardziej łaskawą grawitację i jak wyrobicie sobie pamięć mięśniową, to przejdziecie przez wszystko jak przez masło. Tylko trzeba się nauczyć parować. Muszę też powiedzieć, że niektóre instrukcje od twórców są błędne - choćby opis, jak wykonać kontrę mikiri. Dlatego jeśli jakiś ruch Wam nie wychodzi, to obczajcie w Internecie, bo może źle wciskacie przyciski na padzie.

Bossów jest za mało. Pokonałam wszystkich, których się dało przy obranym przy mnie zakończeniu (Powrót). Oznacza to, że ominęło mnie dwóch, dostępnych tylko przy najkrótszej z możliwych ścieżek fabularnych. Szczególnie, że wielu z nich to reskiny - mniej lub bardziej udane. Zazwyczaj bardziej. W ogóle muszę przyznać, że mimo wszystko… “Sekiro” ma najwyższy poziom jakości szefów ze wszystkich Soulsborne’ów. Żaden z nich nie jest absolutnie <tu wstaw przymiotnik pochodzący od wulgarnego określenia męskiego narządu płciowego>. Wiem też, że większości można zepsuć AI, pomóc popełnić samobójstwo czy strywializować w jakiś jeszcze inny sposób. Ja tego nie robiłam, bo uważam, że to nie ma sensu.

A jak sprawa ma się z minibossami? Poza dwoma wyjątkami, każdy z nich pojawia się przynajmniej dwa razy. Czasem i cztery czy pięć. Albo jest potem zwykłym przeciwnikiem. I wiecie co? Nie lubię tego. Serio, ile można? Szczególnie że nie wszyscy są fajni do walki. Zabiłam wszystkich, nigdy więcej. Większości nie da się pominąć, innych pomijać nie warto, ponieważ lecą z nich cenne koraliki modlitewne czy nawet nowe umiejętności. Jestem nieco zdegustowana, bo nie jestem fanką tak chamskiego recyklingu.

A co z eksploracją? O dziwo, jest przyjemniejsza, niż można by się było spodziewać po grze, w której większość znajdziek w ogóle cię nie będzie obchodzić. Proteza shinobi daje radę, a plansze są bardziej wertykalne. Z ważnych przedmiotów można znaleźć itemki do ulepszeń protezy shinobi, nasiona tykwy i koraliki modlitewne. Ale najczęściej pozbierasz jakieś odłamki naczynia, które w teorii miały służyć do podprowadzania przeciwników… A w praktyce… W praktyce to tak średnio działa. Poza tym plansze są proste, bardzo rzadko na nich ginęłam.

Chciałabym jeszcze poruszyć inny problem “Sera Kilo”. Pracę kamery. Jest koszmarna, wariuje przy ścianach i w ciasnych pomieszczeniach. Lubi też sobie odznaczyć przeciwnika i go zgubić. Albo namierzyć kolesia, który stoi 20 metrów dalej, zamiast tego przed tobą. Mam wrażenie, że ta kamera jest jeszcze gorsza od tej z “Dark Souls” i “Bloodborne”. Stworzono ją chyba po to, by zastąpiła grawitację. Nie macie pojęcia, ile walk wygrałam, parując zupełnie na ślepo, bo nie widziałam ani siebie, ani przeciwnika.

A jak ogólne wrażenia? Och, bawiłam się bardzo dobrze, kiedy już kliknęło. System walki jest bardzo satysfakcjonujący, a poziom trudności w punkt (nie licząc początku gry, to jest jakaś pomyłka). Mimo wszystko… Brak PvP, zero różnorodności buildów, jedna broń - to pozycja na dwa przejścia. Miło, że patch dodał dodatkowe wyzwania dla masochistów, ale to trochę mało. Ogółem polecam kupić, ale tylko pod dwoma warunkami: nie za pełną cenę i tylko z pełną świadomością, że ta gra nie jest dla wszystkich.

No i ostatnia kwestia, czy “Sekiro” powinno mieć tryb łatwy? Nie. Nie wyobrażam sobie, jak by to miało wyglądać i po co w ogóle ktoś miałby w to grać, gdyby przechodziło się samo. Historia nie jest na tyle dobra. Nie trzeba mieć też zręczności małpy, by to ukończyć - no ja na pewno nie mam. Ale nie jestem ślepa (tak naprawdę to jestem, ale ciiiii) i wiem, że niektórzy nie mają dość refleksu na tę grę. Ani dość cierpliwości, by się jej nauczyć. Tylko czy to powinien być argument do zmiany całej gry? Nie sądzę. Nie wszystkie pozycje są dla wszystkich i nie powinny być. Jestem za usprawnieniami dla osób z niepełnosprawnościami, ale nie dla bandy płaczących każuli, wycierających sobie twarze tymi ludźmi. Szczególnie w przypadku gier o umieraniu.

Także jeśli lubisz gry trudne, wyzwania i ten typ rozgrywki - będziesz zachwycony i dostaniesz takiego kopa adrenaliny, że hej. Jeśli nie wiesz - spróbuj najpierw “Dark Souls 3” czy “Bloodborne”, by wiedzieć, czy ponoszenie dziesiątek porażek i podnoszenie się po nich jest w ogóle dla Ciebie. Jedni to lubią, inni nie - i to jest w porządku. Piszę to po to, byście nie marnowali pieniędzy, kiedy zobaczycie GOTY 2019 w super promocji, bo szanse na to, że się odbijecie, są naprawdę duże. Moja ocena? Solidne 8/10.