

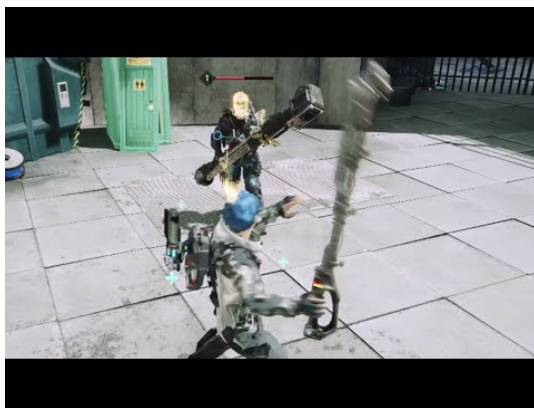
The Surge Gry dla Dzieci 2

Druga odsłona The Surge poprawia wszystkie najważniejsze błędy poprzednika także stanowi z niego zwyczajnie lepszą grą... a jej ograniczony poziom trudności rozczaruje niejednego fana gier typu soulslike.

Wzięło się mówić, że część Dark Souls stworzyła własny podgatunek gier, określany mianem „soulslike”. Jeżeli natomiast pominiemy ów cykl oraz wyjątkowe dzieła odpowiedzialnego zań studia From Software, wykaże się, że akurat naprawdę dużo tego modelu produkcji na placu nie mamy – a jeszcze mniej stanowi tych cennych uwagi.

Do tego niskiego grona zaliczyć można pierwsze The Surge niemieckiego studia Deck13 Interactive. Opublikowany w 2017 roku tytuł był coś niedoróbek, obejmował go jeszcze budżet, ale dzięki nietypowej dla tego podgatunku stylistyce science fiction oraz dobremu systemowi walki stanowił całkiem miłą przekąską dla pań, które po uwielbieniu słońca na jakiegokolwiek możliwe sposoby wciąż chciały więcej czegoś podobnego.

Tytuł odniósł sukces, powstała zatem kontynuacja. The Surge 2 jest poza wybór sprawniejszą od dawnej części serii. Większą, pozbawioną jej znacznie irytujących błędów i wzmacniającą to, co było w niej dobre. Niestety istnieje to ciągle ten jeden poziom, jaki wskazują produkcje From Software, a to pewien ruch w współczesnym stylu. Dodatkowo potrafi to żyć zawsze tytuł, który wielu fanów tego rodzaju mocno rozczaruje, gdyż temperuje on wtedy, czego ze najbardziej od takich gier oczekujemy – wysoki poziom trudności.



Loty jerychońskie

Grę w The Surge 2 zaczynamy od kreacji postaci. Edytor oferuje całkiem sporo ciekawych możliwości, możemy nawet wybrać, jaką przeszłość zajmował własny protagonista (co zawsze nie bierze na nic wpływu) albo przesunąć wskaźniki wieku tak, by grać starszą. Kogokolwiek aby nie stworzyli, ostatecznie wchodzimy do pechowego samolotu, który psuje się w jednym sercu futurystycznego miasta Jerycho.

Cudem przeżywamy katastrofę i obchodzimy się tygodnie później w lokalnym więzieniu, gdzie szybko odkrywamy, że całe miasto uważa się w bycie wojny pomiędzy nanitami, fanatykami religijnymi, próbującymi siłą utrzymać resztki ładu żołnierzami oraz pełniejszymi i młodszymi grupami wariatów. W ostatnim chaosie prześladowają nas dziwne wizje tajemniczej dziewczynki, która latała tym jednym feralnym samolotem co my. Nie zamierzając fajniejszego pomysłu, określamy się rozwikłać tajemnicę tychże omamów i tej młodzieńkiej niewiasty.

Fabula The Surge 2 jest słaba – odkrywana stopniowo intryga, choć lepsza od nudy podanej w starej części, pozbawiona została mocnych zwrotów akcji czy charyzmatycznych postaci, dzięki którym próbowało się ją z ważniejszym zaangażowaniem. Również wśród zadań pobocznych próżno szukać takich, które szczególnie wryłyby się w myśl. Plusem na bodaj istnieje to, że twórcy serwują sprawę w dawny, łatwo przyswajalny sposób – nie musimy czytać opisu każdego znajdującego przedmiotu, by zrozumieć, o co tu właściwie chodzi.

Mocną stroną gry jest i wykreowany świat. Podobnie jak kompleks industrialny z głównej odłony cyklu miasto Jerycho to niezwykle ponure miejsce, w którym nawet przed wybuchem konfliktu działanie nie przypominało bajki. Kolejne odwiedzane budynki czy ulice opowiadają oddzielną historię – dzieje ludzkości, która sama doprowadziła się na brzeg zagłady. Reklamy zalecające się „zaledwie” 85-procentowym bezrobociem, park przyrody, który wykazuje się całkowicie sztuczną imitacją dawno zniszczonego życia, czy dekadencja nielicznych ocalałych momentami zalecają się zastanowić, czy pracownicy uważają tu jeszcze o co walczyć.

Soulslike jak się patrzy

The Surge 2, także jak „jedyńka”, to soulslike pełną gębą, z częściami oznaczającymi ten typ gier. Jest więc RPG akcji kładące nacisk często na grę. Zabawa polega tutaj na przedzieraniu się przez kolejne zastępy wrogów w punkcie dojścia do wykonującego funkcję bezpiecznej przystani stanowiska medycznego albo odblokowania skrótu do któregoś z wcześniej odkrytych mieszkań tego gatunku.

Za każdego pokonanego nieprzyjaciela otrzymujemy punkty doświadczenia (tutaj zwane po prostu złodem), natomiast jeżeli powinie nam się noga, nasz dobytek jest przy naszych zwłokach. Musimy wtedy dojść do tegoż jedyne go faktu dodatkowo go odzyskać. Jeżeli natomiast zginiemy, nim zdążymy to sprawić, zebrane doświadczenie przepadnie na całe. Złom odda się bezpiecznie nosić na zachowaniach medycznych, tam i dajemy go na ulepszenia, tylko toż również ma bezpośrednią cenę – każdorazowe wzięcie z takiego checkpointu sprawia, że zabici przez nas wrogowie wracają do życia.

Co każdy czas przymierzamy się jeszcze z bossami, jacy w nauce powinni być testem naszej cierpliwości oraz umiejętności. Wedle prawideł gatunku ich zdobycie powinno wymagać studiowania wykorzystywanych przez nich ataków, wyciągania wniosków z jakiejś porażki i kontrolowania różnych taktyk, aż znajdziemy doskonały sposób walki. W ostatniej nowej kwestii omawiany stopień nie najlepiej wciela a w życie ideały serii Dark Souls.

Spacer przez park

The Surge 2 jest poza o moc lepszą, niż ważna aby się spodziewać. Nie zrozumcie mnie źle – produkcja Deck13 wciąż potrafi ukarać za jeden błąd śmiercią czy zmusić do powtarzania wybranej sekwencji po kilka razy. Nijak ciągnie się to zawsze do przepraw, jakie mogły zafundować nam tytuły z serii Dark Souls czy chociażby pierwsze The Surge.

Po części dotyczy zatem z wyeliminowania największej wady poprzedniej odłony cyklu – zbyt rzadkiego rozmieszczenia stacji medycznych w wybranych punktach gry. Do dziś pamiętam frustrację, jaką powodowała we mnie konieczność wielokrotnego powtarzania nawet kilkunastominutowych fragmentów identycznych gier w identycznych korytarzach, nim w efekcie udawało mi się dotrzeć do upragnionego skrótu czy innej stacji. W The Surge 2 konstrukcje etapów są zdecydowanie dużo przemyślane a jeśli tylko zaczyna ciążyć nam nadmiar nagromadzonego złomu, możemy spodziewać się, że w otoczeniu znajduje się albo skrót, czy inna bezpieczna przystań. Dzięki temuż nie zdarza się, byśmy po śmierci musieli powtarzać kilkunastominutowe sekwencje wiążące się z tych jedyne go starć z takimi samymi wrogami. W najniezwyklejszym wypadku czeka nas kilkuminutowy sprint po swoje rzeczy.

Zabawę ułatwia także rozbudowany system rozwoju postaci. Nie jedynie powoduje on łatwo grindować punkty zdrowia czy staminę (co ostatnio było wysoce ograniczone), a i na wczesnym etapie zabawy daje dostęp do bardzo korzystnych modułów, dzięki jakim na przypadek istniejemy w stanie aż za dużo efektywnie regenerować sobie zdrowie, pokonując wrogów.

Jeśli zaś mimo tego każdego polegniemy, pozostawione przez nas zwłoki musimy wprowadzić odzyskać w ściśle określonym terminie, ale dopóki leżą na podłodze, zapewniają nam obszarową regenerację życia. Przemyślane zastosowanie tej techniki potrafi dać gigantyczną przewagę w konkurencji z bossami, a dowolne starcie z pewnymi

wrogami zmienić w prostą igraszkę.

##video##

Ornstein i Smough wtedy współczesne nie jest

Odpowiednio, bossowie. Pierwsze zaskoczenie w ostatniej myśli, jakie mnie spotkało, płynęłoby z faktu, że jest ich dość mało. Podczas jeśli w takich Dark Soulsach zabawa porusza się w myśli od bossa do bossa, a regularni przeciwnicy stanowią zaledwie przerywnik albo mięso armatnie do podgrindowania, w The Surge 2 pomiędzy jednym ważniejszym starciem i pozostałym mogą upłynąć godziny. Większość czasu jesteśmy tutaj, będąc w tańcu śmierci z regularnymi oponentami – proporcje wymieniają się dopiero bliżej końca gry, jak to częstotliwość pojedynków z „szefami” ulega odczuwalnemu zwiększeniu.

Zaskoczenie numer dwa to etap trudność tych potyczek. O ile kilku dostępnych w atrakcji opcjonalnych bossów potrafi zająć za skórę, tak jakaś dziesiątka obowiązkowych przeciwników w większości przypadków zaprezentowała się zwyczajnie słaba. Dość powiedzieć, że całą część spośród nich przeszedł... przy pierwszym podejściu. A mam tutaj na rzeczy również nieprzyjaciół z końcówki gry. Z grupą zaś poradziłem sobie w trakcie trzech czy czterech prób. Po cechy stanowi więc dostarczone tym, że gros oponentów to po prostu dopakowana wersja regularnych wrogów i tworzone w walkach z ciałem armatnim taktyki ukazują się skuteczne i przeciwko nim.

Większe kłopoty sprawiło mi jedynie dwóch niemilców – finałowy boss oraz charakterystyczny robot dany z okładki gry. Ten nowi istniał wyjątkowo najbardziej „soulsowym” przeciwnikiem. O ile podczas liczenia się z różnymi „szefami” wystarczało używanie tych samych manewrów co w starciach ze popularnymi oponentami, czy z pewnymi minimalnymi korektami, tak przy nim wymagał faktycznie uważnie przygotowywać się jego zachowań, szukać luk w obronie, planować momenty ataku. I zarabiać wnioski z polskich zgonów. Szkoda, że zostali oponenti nie oferują równie popularnych wyzwań i łatwo wylatują z opinii. Sytuacji nie ratują również wspomniani wcześniej opcjonalni bossowie – ci, na których natrafiłem, byli dopiero mocno dopakowaną wersją wcześniej pokonanego niemilca. Na końcu, na ile stanowią w poziomie to powiedzieć – innych rodzajów dodatkowych superprzeciwników w zabawie nie ma.

Podaj mi pomocną dłoń

Bossów nie umieściłbym po części zalet The Surge 2, tylko kiedy wcześniej wspomniałem, gra nie daje także na etapy spośród nimi oczywiście szybkiego wpływu jak nowe tytuły typu soulslike. Sercem tej sztuce są walki ze częstymi wrogami – opanowanymi przez nanity ulicznymi rzeźmieszkami, religijnymi fanatykami, opancerzonymi żołnierzami czy maszynami.

System walki stanowi rozwinięcie ciekawego rozwiązania danego z pierwszego The Surge. Wrogowie podzieleni są na sześć stref – po samej dla głowy, korpusu i wszelkiej kończyny. Zależnie od oponenta pewno on cierpieć opancerzone drugie dziedzin ciała, i my mamy nadzieję w trakcie a przed walką decydować, w jaką spośród nich będziemy kierować. Jeśli wybierzemy kończynę czy korpus pozbawiony ochrony, zadamy o moc większe obrażenia i chętnie wyprowadzimy adwersarza z równowagi. Atakowanie pancerza oddaje się mniej skuteczne, jednak jak teraz go zupełnie obtłuczemy, możemy wyprowadzić specjalny cios wykańczający i zdobyć schemat danego elementu ekwipunku albo części do jego wytworzenia. Większe zagrożenie oznacza większą nagrodę.

Najistotniejszą wiadomością jest proces parowania. Przed wrogimi ciosami możemy tradycyjnie odskakiwać, a czasem wiele idealniejszym wyjściem jest ich sparowanie. Potrzebuje to wyczucia odpowiedniej chwili i precyzyjnego wciśnięcia przycisku odpowiadającego kierunkowi nadciągającego ataku. Jeśli nam się nie uda, obrywamy, za to efekt nagradzany jest pokazaniem się zła i okazją na zadanie mu znacznie ważnych obrażeń. O ile przy dużych przeciwnikach wstrzelenie się w piękny czas pod gradem ataków jest skomplikowane i wspanialsze

wyjście stanowią doskonałe odskoki, tak przy szybszych plus wolniejszych niemilcach parowanie sprawdza się dobrze i stanowi przyjemne urozmaicenie. Osobiście potrzebowałem kilku godzin, by przekonać się do tej techniki i rozpocząć dawać ją równorzędnie z tradycyjnymi manewrami, tylko pod koniec zabawy korzystałem obecnie spośród niej nader chętnie.

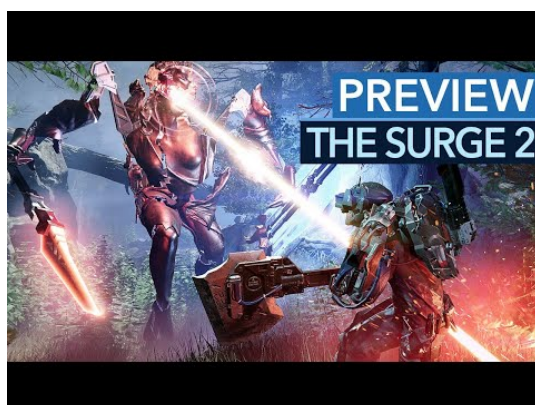
Starcia są bardzo aktywne. Obecnie na początku gry jesteśmy dość paska staminy, by móc dość swobodnie wykonywać nawet kilka uników pod rząd zakończonych serią uderzeń. Dwa typy ataków – mocny i silny – możemy godzić w duże, bardzo efektowne kombinacje, a ciosy wrogów rzadko zadają dużo obrażeń. Wszystko to działa, że pojedynki często traktują o znacznie nic wspólnego z tańcem śmierci rodem ze slasherów w rodzaju Devil May Cry czy Bayonetty niż z powolnym chowaniem się za tarczą i czekaniem czasu do kontrataku domem z Dark Souls. Nawet gdy tworzymy na parowanie, wymagana jest z nas taka precyzja i skupienie, że dynamika w takich chwilach w zespole nie spada.

Spory wachlarz dostępnej broni (przy czym stanowią doświadczenie, że włócznie i kostury są dużo korzystniejsze od innych urządzeń mordy i osobiście używałem niemal zdecydowanie ich) oraz możliwości atakowania – oprócz szybkiego i silnego posiadamy i ataki ładowane, istnieje ponad dron, do którego potrafimy wpakować drink z kilkunastu różnych modułów atakujących – sprawia, że gra się nie nudzi. Wspomniałem wyżej, że jedne ciosy wrogów nie dają wielkich obrażeń, ale miewają oni myśli do występowania w grupach albo całą serią ciosów, więc chwila nieuwagi potrafi skończyć się źle. Niestety istnieje obecne gatunek trudności właściwy dla starć z darksoulowymi bossami, niemniej wystarczający, by aż do celu gry świetnie się mieszkać a nie czuć znużenia.

Mury Jerycha

Oprawa wizualna gry nie skończyła na mnie dobrego pierwszego wrażenia – całe otoczenie dawało mi się paskudnie nieczytelne i rozmazane. Na wesele szybko udało mi się znaleźć winowajcę tego poziomu sytuacji w możliwościach graficznych – twórcy uznali, że to pozytywny pomysł, by każde rozmycia a inne flary ustawić domyślnie na górnym poziomie.

Po stonowaniu tych zapędów świat The Surge 2 stawał się znacznie cięższy dodatkowo w efekcie oprawy wizualną mogę ocenić w wartość pozytywnie. Nie stanowi to konsolowa ekstraklasa, dość często trafiają się też jedne, paskudnie rozmazane tekstury, ale generalnie gra nie tworzy się czego wstydzić na tle innych tytułów otwartych na PlayStation 4.



Nie mogę jej i niczego zarzucić, jeśli chodzi o płynność czy dopracowanie – podczas imprezy nie sprawiły mi się spadki FPS-ów ani nie spotkał na żadne błędy. Brakowało mi jedynie możliwości zwiększenia rozmiaru wyświetlanych napisów – inni twórcy powoli przyzwyczajają się, że nie każdy gracz konsolowy lubi przysuwać nos do telewizora, żeby odczytać mikroskopijne literki, deweloperzy z Deck13 zazwyczaj nie odrobili tej lekcji. We ruchy przedstawiają się i długo dostępne na ekranie plansze ładowania, które potrzebujemy znajdować, gdy zmieniamy poziom oraz po każdym zgonie.

Pod względem artystycznym gra utrzymuje styl poprzedniej części serii – zwiedzamy głównie industrialne ruiny

miasta, ścieki, tunele czy laboratoria. Wyjątek jest sztuczny park – duża lokacja, którą wchodzimy mniej nic w części gry. Ogromna liczba młodzi w przeciwnych produkcjach pewnie nie zrobiłaby ogromnego wrażenia, tutaj jednak istnieje bardzo przyjazną i praktyczną odmianę. Też gdy w wczesnym The Surge odwiedzane lokacje jako takie nie imponują, jednak za to skutecznie budują harmonię i pewność tego świata, który jednak jedyny w sobie jest zbyt ciekawym polem do życia.

Dwa ruchy w ścianę Dark Souls i pewien krok wstecz

The Surge 2 toż niezwykle atrakcyjna gra. Jakby nie patrzeć, jest zatem wciągająca produkcja nastawiona na grę, w jakiej starcia lśnią, sprawiają zabawę i powoli się nie nudzą. Tytuł ten oznacza też ciekawie wykreowany świat, solidna warstwa techniczna (choć w kategorii konsolowej, choć z niewielu drobnymi ale) oraz odrobione zadanie domowe, jeśli należy o najwyższą bolączkę poprzedniej odsłony cyklu – frustrujący projekt poziomów.

Punkt w tym, iż stanowi zatem również gra... prawdopodobnie nie łatwa, przecież nie tak ważna, kiedy ważna aby po niej przewidywać. Po dzieła tego gatunku sięgają specyficzni gracze, będący dużo konkretne oczekiwania – chcą oni wysokiego poziomu wyzwania, jakie ich wymęczy, podda ich umiejętności próbom, a na bok zaserwuje olbrzymie pokłady satysfakcji, skoro mu poradzą. I The Surge 2 tegoż nie oferuje. Nie odczuł się specjalnie zadowolony z siebie, gdy skończyłem zabawę. Nie znacznie, niż gdybym przeszedł Assassin's Creed czy Yakużę.

Dlatego zanim zdecydujemy się na romans z dodatkową produkcją Deck13, warto być świadomym tego, na co się piszemy. Jako weterani Nioha, Bloodborne'a, wszystkich Dark Soulsów i doskonałego The Surge możemy dzięki temu ująć dużego rozczarowania. Oraz z przeciwnej części – jeśli jednak chcieliśmy sprawdzić tego standardu gier, ale baliśmy się, że potrafią być one dla nas za duże, to tak The Surge 2 sprzedaje się w niniejszym czynniku najlepszym momentem wejścia, by zobaczyć, o co w niniejszym całym działa.