

Na wstępie krótka lekcja z treści. Hot Pursuit to nazwa, która pamięta ciągi pierwszego PlayStation. W 2010 roku Electronic Arts postanowiło odświeżyć swój hit z boku lat 90. - Need For Speed III: Hot Pursuit - wprowadzając na plac całkowicie inną wersję gry, z systemem autolog pozwalającym porównywać nasze czasy z własnymi graczami, przepiękną oprawą oraz modelem jazdy, któremu bliżej było właśnie do wspomnianego Burnouta. Zachowując jednocześnie klimat gry, specyficzne trasy, pościgi policyjne oraz śmiganie autami, których nie uzyskamy z pieniędzy na waciki. Teraz, 10 lat po premierze na PS3, X360 i PC, EA postanowiło przyrządzić nam też danie jeszcze raz. Tyle, iż tymże jednocześnie to normalny odgrzewany kotlet, który przygotowało Stellar Entertainment, twórcy...Burnout Paradise Remastered. Koło się zamyka.

Jak wspominałem we kontakcie recenzji ostatnimi odsłonami NFS-a istniał obecnie kilka znudzony również powrót do stworzeń Hot Pursuit pokazałeś się w tymże przypadku zbawieniem. Oto bowiem dostajemy arcade pełną gębą, bez udziwnień, wciskanej na skalę fabuły, skomplikowanego tuningu czy dużego świata, po którym zmuszeni jesteśmy się przemieszczać, aby rozpocząć kolejne wyzwania. W Need for Speed: Hot Pursuit Remastered wszystko przenosi się z okresu mapy, i wszystko zabawa kojarzy się na rywalizacji piratów drogowych z policjantami.

Nie można jednak wybrać jednej ścieżki tych słabych lub całych, bo pomiędzy wyzwaniami po prostu dowolnie skaczemy. Raz wtedy możemy uciekać przed policją, aby kolejnym razem stanąć po nowej części, co akurat nie jest domeną tylko NFS-a, bo podobne atrakcje oferował choćby Burnout 2: Point of Impact jeśli mnie myśl nie myli. Imprezę w badanym Need for Speed: Hot Pursuit Remastered urozmaica wykorzystanie dodatkowych aktywności zróżnicowanych dla obu stron konfliktu, jest to rozstawianie kolczatek, blokady drogowe czy impulsy zakłócające urządzenia elektryczne a nawet wzywanie helikopterów. Wyścigi liczą się na znane zaś lubiane warianty jak tradycyjne wyścigi, czasówki, pojedynki 1 na 1 czy konieczność ucieczki przed policją oraz dojazd do mety. Z kolei stając po stronie stróżów prawa trzeba spychać swoich oponentów, aby nie przybyli do sensie i zatrzymać ich za każdą cenę.

Mapa nie jest duża, a to co wtedy w recenzjach nazywane było jako wada, jest dziś dla mnie wielką zaletą. Choć należy mieć, iż to zazwyczaj 160 kilometrów dróg, czyli cztery razy bardzo niż w Burnout Paradise. Inspirowane stanami zachodniego wybrzeża Seacrest County pozbawione jest krajobrazów miejskiej dżungli, więc ważna w wyniku (albo znowu) odetchnąć "świeżym powietrzem". Malownicze trasy w Need for Speed: Hot Pursuit Remastered prowadzą przez tereny górskie, lasy, wybrzeża a nawet krajobrazy nasuwające skojarzenia z pustynią. Zmienna aura licząc w współczesne deszcz i śnieg, całkiem ogromna liczba planów również otwarte możliwości idące na efektowne drifty to podstawa arcade potęgowana świetną ścieżką dźwiękową oraz elementami takich kompozytorów jak Benny Benassi, Weezer, Deadmau5 czy Pendulum.



Model drogi w Need for Speed: Hot Pursuit Remastered szybko się może zestarzał, ale jazda sportowymi furami jest niezmiennie bardzo dynamiczna również stosuje niemal taką samą grę jak 10 lat temu. Gra wybaczta wiele błędów, zaprasza do wciskania gazu gdzie się tylko da, a środkiem do wyniku jest skłonne ładowanie i zdobywanie z turbo zintegrowane z badanymi driftami. Przyczepić muszę się jedynie do za niskiej mocy w sprowadzaniu aut, lecz toż w końcu arcade. Nieźle zestarzał się model zniszczeń również kraks ukazywanych z widowiskowych ujęć

kamer, który akurat Criterion zaadaptowało z Burnouta.



Cała kampania Need for Speed: Hot Pursuit Remastered jest praktyczna jak konstrukcja cepa, i zdobyte punkty doświadczenia pozwalają odblokować wyższe poziomy kierowcy, nowe auta oraz eventy. Gra stale nagradza postępy oddzielnie dla policjanta oraz kierowcy wyścigowego. To wszystko znamy z modelu również musimy przyznać z ręką na sercu, że ucieczki przed gliniarzami, takedowny, wciskanie się między blokady wciąż podnoszą adrenalinę, lecz nie odda się ukryć, że wszystek rozwój i kustomizacja aut mocno odstają od niedawnych wzorów i rozbudowania czołowych przedstawicieli gier wyścigowych. Nasuwa się więc pytanie co zmieniło EA, żeby zachęcić nas do wydania kasy jeszcze raz na ostatni jeden produkt?

Need for Speed: Hot Pursuit Remastered służy nam zawartość oryginalnej gry oraz wydanych DLC - SCPD Rebel Racer Pack, Super Sports Pack, Armed & Dangerous Pack, Lamborghini Untamed Pack oraz Porsche Unleashed Pack - pakując to suma do jednego zestawu. Rozszerzenia gry to nie tylko nowe auta, ale też tryby gry jak "Wyścig zbrojeń" także "Najbardziej popularny" a najbardziej ten dodatkowy to dobry wariant, gdzie stróża prosta muszą zatrzymać gracza znanego jako poszukiwanego, a reszta uczestników konkursu musi przeszkadzać smerfom w jego wzięciu. Zintegrowanie bonusów z DLC z ważną karierą Need for Speed: Hot Pursuit Remastered pozwoliło na zastosowanie nowych trofeów/osiągnięć i dodanie do promocje ponad 30 nowych wyzwań, co zwraca kilka godzin zabawy więcej. [więcej informacji](#)

Jak też nazwa wskazuje mamy tu jednak do robienia z remasterem, i nie nową, tworzoną z podstaw wersją. Porównując Need for Speed: Hot Pursuit Remastered z wersją z 2010 roku odda się oczywiście zauważyć lekko usprawnione modele aut, ale objęcie jest puste, żeby nie napisać suche oraz chyba najgorzej przetrwało próbę czasu. Dorzucicie do ostatniego bardzo niski ruch uliczny oraz pełne czteropasmowe drogi, które wprawdzie sprzyjają rozwijaniu zawrotnych prędkości, ale brakuje im szaleństwa oraz zróżnicowania. Fragment alpejski z zakręconymi serpentynami drogi wijącymi się wokół szczytów górskich to ważny wyjątek. Dlatego jednak w atrakcji odpowiedzialny jest tryb swobodnej jazdy po mapie, nie trzyma on większego sensu, bo świat nie oferuje żadnych znajdziek do odkrycia. Co jak obecnie myślał w recenzji - zupełnie mi nie przeszkadza, a wręcz raduje.

Śmiganie policyjnym Lamborghini Murcielago z oświetlającymi trasę sygnałami wciąż robi robotę. W Need for Speed: Hot Pursuit Remastered dodano kilka nowych efektów graficznych, efekty cząsteczkowe, odpowiedniejsze oświetlenie (migające światła czerwieni i błękitu odbijające się w tunelach - miodzio) i widoczność na liniach nocnych, poprawiono linie horyzontu i dorysowujących się na odległości elementów (jakich jest trochę dużo), ważny jest też lepszy antyaliasing. Dodajcie do ostatniego usprawnione wstawki filmowe, tekstury w znaczniejszej rozdzielczości, nowy garaż wyścigowy (z inną opcją malowania aut, ale ale po części "piratów"), wygodniejszy interfejs, możliwość pomijania filmów również sekwencji z nagrodami i prosty tryb fotograficzny, w jakim zawsze wychodzą na szczyt niedociągnięcia graficzne otoczenia.

Wszystko o czym znacznie wspominałem to przecież tylko kosmetyka. Nie uważa mowy o innej formy, na drzewach straszą bitmapy, a fani słusznie żartują, że pewny moder stworzyłby zapewne tak wyglądający remaster.

W recenzji wspomnieć muszę też o tym, że poprawiono menu sieciowego trybu wieloosobowego, co przypomina mi o sposobie autolog, który widzi bliskie klimaty również zrobienia porównując je ze znanymi i przekonując do pobijania rekordów i wspinania się w rankingach. Co przecież w obecnym najpopularniejsze - dzięki wykorzystaniu cross-play sposób działa jednocześnie na wszystkich platformach. Need for Speed: Hot Pursuit Remastered zawsze karmi gracza nowymi wyzwaniami, jakie potrafimy odpalić błyskawicznie bawiąc się w asynchroniczną rywalizację. I dodać należy również, że dostępny jesteśmy klasyczny multiplayer nawet dla 8 graczy wydanych na ogół policjantów oraz kierowców.

Na pewno cieszy fakt, że w Need for Speed: Hot Pursuit Remastered odnalazło się blisko 80 aut (wydanych na jakości) z takich stajni jak Alfa Romeo, Aston Martin, Audi, Bentley, BMW, Bugatti, Chevrolet, Dodge, Ford, Jaguar, Koenigsegg, Lamborghini, Maserati, McLaren, Mercedes, Pagani czy Porsche. Zaś w menu wyboru miły kobiecy głos opowiada nam akcję i specyfikę każdego z aut. Są zatem często luksusowe, sportowe auta oraz tylko fani "Japończyków" mogą czuć niedosyt, bo poza takimi furami jak Mazda RX-8, Mitsubishi Lancer Evolution X, Subaru Impreza WRX STI również trzema Nissanami nie znajdą tutaj wiele dla siebie, o nieobecności Hondy oraz Toyoty nie wspominając. Generalnie roster aut rozbudowany samochodami z DLC jest niemal taki jeden gdy w modelu (wyleciały może tylko dwa Mercedesy). Widać te, że to termin, który pozostał korzeniami w przeszłości. Nie dodano żadnych innych samochodów, a niektóre wciąż widnieją z metką "concept cara", mimo że były już pojawiły się na targu.

W możliwościach zabawy na PS4, Xbox One również Switch animacja została zablokowana na 30 klatkach, co kilka boli zważywszy na fakt, że to wyłącznie remaster. Przyczyniło się też mocniejsze podkręcenie loadingów, jakie czasem trochę irytują. Fakt, że animacja nie zwalnia i stanowi płynniejsza niż w oryginale nie zmienia faktu, że 60 klatek w sztuce z poprzedniej generacji powinno stanowić tu priorytetem. Na taki zaszczyt mogą za to oczekiwać użytkownicy PS4 Pro (i XOne X), gdzie tryb wydajności pozwala funkcjonować w 60 klatkach i 1080p (polecam, bo dynamika momentami urywa czerep) lub 30 klatkach w 4K (wyłącznie na PC zagramy w 4K i 60 fpsach).

Choć do recenzji ogrywałem wersję na PS4 Pro, tytuł zapewne świetnie poradzi sobie na ekranie Switcha w klasy przenośnej. Jeśli to brakuje Wam klasycznej, arcade'owej ścigałki do pogrania wieczorami, to Need for Speed: Hot Pursuit Remastered doskonale osiągnie nasze stanowisko. Nawet jeżeli sam remaster nie jest szczytowym spełnieniem naszej branży, a handicap potrafi sfrustrować.



Ocena użytkowników 7/10

Wymagania sprzętowe Need for Speed: Hot Pursuit Remastered

Minimalne: Intel Core i3-2120 3.3 GHz / AMD Phenom II X4 965 3.4 GHz 8 GB RAM karta grafiki 1 GB GeForce GTS 450 / Radeon HD 5750 lub lepsza 45 GB HDD Windows 10 64-bit

Rekomendowane: Intel Core i5-3570K 3.4 GHz / AMD FX-8350 4.0 GHz 8 GB RAM karta grafiki 2 GB GeForce GTX 660 / Radeon R9 270X lub lepsza 45 GB HDD Windows 10 64-bit