

Najnowsza produkcja w uniwersum Gwiezdných wojen budzi skrajne emocje. Po kilku zarwanyh nocach spędzonych na serwerach Battlefront II mogę obecnie na chłodno podsumować, co się udało oraz wskazać największe wady nowej gry z cyklu Star Wars.

Star Wars Battlefront II jest sieciowym shooterem, w którym zawarto tryb dla pojedynczego gracza. Krótką kampanię recenzowałem w poszczególnym materiale. Dziś zawieram się na grze multiplayer.

Chociaż nowa gra studia DICE wydana przez Electronic Arts zawiera mnóstwo usprawnień względem poprzedniej edycji, a oprawa audiowizualna charakteryzuje się po prostu zjawiskowo, cieniem na prac odkłada się system niesławnych loot crate'ów i mikropłatności. W gwarze dyskusji na materiał przyszłości branży gier wideo może się zagubić to najważniejsze pytanie:

Czy rozgrywka w Star Wars Battlefront 2 w zespole daje frajdę?

Po paru dniach mogę szybko grę ocenić na zimno. Spędziłem kilka nocy trafiając do rebelianckich szumowin na Tatooine, wykradając na Kamino materiał genetyczny klonów ku chwale Organizacji i stojąc bazy Starkiller przed żołnierzami Ruchu Oporu. Dla miłośnika gra w Star Wars Battlefront II jest zastosowaniem dziecięcych marzeń. Wiele razy szybciej zabiło mi serducho.

Nie jeden raz moja drużyna dosłownie w ubiegłej chwili przejmowała kolejny posterunek, co wyróżniało nam tylko kilka sekund na przegrupowanie. Starcia zakłada się w małych korytarzach, na założonych przestrzeniach a w kosmosie. Wybrzmiewająca na słuchawkach ponadczasowa muzyka wraz z odgłosami laserów (piu piu piu!) budują niepodrabialny klimat.



Battlefront II potrafi zachwyć. Wszystkie z kart to małe dzieło sztuki, które naprawdę daje czuć się kiedy w filmie. Kolejne lokacje odwiedzane podczas rotacji map na serwerze inspirowane Sagą aż pęcznieją od detali. Scenografię okraszają charakterystyczne modele osób ze całych trzech er Star Wars. DICE udowodniło, że naprawdę czuje ducha Gwiezdných wojen.

Wystarczy jednak wystąpić do menu, by zakląć pod nosem, otwierając kolejną skrzynkę.

Mało co w walkach wideo pewno się równać z uczuciem rozczarowania, jak za organizowane przez kilka godzin kredyty nie dostanie się dosłownie nic ciekawego. Świetny czas i dobra mechanika walki w powiązaniu z fatalnym systemem progresji fundują graczom emocjonalny rollercoaster. Recenzując nową grę, po prostu nie można pominąć kwestii spartolonego systemu rozwoju postaci.

Electronic Arts obiecało, że przez dwa lata będą udostępniane DLC bez konieczności płacenia za przepustkę sezonową. Dodatki nie będą natomiast tak do kraju darmowe. W Battlefront II pojawił się wielki z gier free-to-play system płatności opcjonalnych. W przeciwieństwie do różnych gier stosujących odpowiedni model biznesowy, system loot crate'ów połączony został z progresją.

Za wygrane mecze gracz zbiera kredyty, które następnie nazywane są na skrzynki. Ze skrzynek losowane są karty,

które są przypisane do określonej klasy postaci, jednostki specjalnej, bohatera lub statku. Zdobywanie kredytów trwa wiecznie, i gra praktycznie w ogóle nie nagradza graczy za to, jak poradzili sobie podczas meczu, zachęcając do poważniejszego wysiłku.

Znamienne jest, co że na powyższym rzucie, że polskie znaki poprawnie zakodowane są jedynie na linku do skrzynek i mikropłatności. Można złośliwie zauważyć, że to sporo wspomina o priorytetach Electronic Arts.

Zdobycie wszystkich deklaracji w Battlefront II na chwilę tą jest właściwie niemożliwe.

Skrzynki w współzależności z tego, jakiego typu karty gwarantują, kosztują 2200, 2400 lub 4000 kredytów. Za mecz potrafiący być nawet kilkanaście minut uzyskuje się ich jedynie kilkaset. Z samej skrzynki wypada do pięciu przedmiotów. Oprócz kart otrzymuje się kredyty na dodatkowe skrzynki, części do indywidualnego tworzenia stron oraz elementy kosmetyczne (emotki a gry).

W dawnej grze odblokowałem wszystkie strony dające dodatkowe bonusy podczas gry w kilkadziesiąt godzin. Battlefront 2 wymaga spędzenia na serwerach nie setek, a tysięcy godzin, by rozwinąć w wszyscy tylko kilka (!) [Zombie Army 4: Dead War gra na komputer za darmo](#) wybranych kart. Różnica pomiędzy dwoma odśłonami części jest po prostu astronomiczna. Wydawca polegał na to, że gracze... sięgną po portfele.

EA przeszarżowało. Czarę goryczy przelało zamknięcie za paywallem ikonicznych bohaterów. Komentarz firmy stojący tej wady był najgorzej ocenionym w sprawie serwisu Reddit. Potem ruszyła lawina krytyki, pracownicy Electronic Arts polegli w starciu z internautami podczas AMA na Reddicie i pojawiły się nawet głosy, że gra promuje hazard. I toż wśród młodzieży.

Mikropłatności zniknęły ze Star Wars Battlefront II na parę godzin przed premierą, lecz nie rozwiązano innych problemów trapiących grę.

Wcześniej gracze z zasobnym portfelem mogli kupić przewagę na tle akcji i pompując kolejne setki dolarów (!) w mikro płatności zdobyć upragnione karty. Już wszyscy idą na tym jedynym wózku, zwróceni na losowo generowane nagrody. W rezultacie można grać przez tydzień non stop wyłącznie oficerem, a rozwinąć lasery X-Winga, zdolności Kyla Rena i czołg. Bez sensu.

Redditowi buntownicy odnieśli pierwsze powodzenie w kampanii z EAmperium, natomiast nie naprawiło to ciężkiego systemu progresji. Po kilku dniach od wycofania mikropłatności nie otrzymaliśmy żadnych konkretnych reklamy na temat tego, jak konkretnie zmieni się system progresji. Nadal otrzymuje się za rozegrany mecz na tyle mało kredytów, że zniechęca więc do zabawy.

Zawsze w sztukach wideo grind pozwalający na uzyskanie najlepszego dostępnego ekwipunku otwiera się dopiero po kilkadziesiąt godzinach. Że w Battlefront II nie skorzystano zasady Pareto. Grind i orka za ochłapy wita gracza od indywidualnego początku. Zrobiono wszystko, by gracz sięgnął po stronę płatniczą, chociaż Battlefront 2 nie jest produkcją z poziomu free-to-play.

##video##

Jeżeli gość nie może spać, póki nie odblokuje wszystkiego w grze wideo, Battlefront 2 nie jest grą dla niego.

System progresji w Star Wars Battlefront II łączy dwa światy: karty z ostatniego Battlefronta, jakie można kolekcjonować oraz losowanie coraz lepszych dodatków jak z gry RPG. Problem w tym, że DICE powstało w rozkroku. Gdy posiadamy kolekcję, to typowym instynktem jest pasję jej skompletowania, co w przypadku

Battlefront II jest idealne.

Z tamtej części losowe bonusy nie są płynne, a strony są cztery z głowy określone progi. W walkach pokroju Destiny czy Diablo, gdzie co chwilę otrzymuje się kolejne wyposażenie, każda broń czy element ekwipunku ma kilkaset stopni zaawansowania i wielkość dodatkowych parametrów. Po kilkudziesięciu godzinach gry gracze są jednak na identycznym poziomie, a ich sprzęt różni się detalami.

W wypadku Battlefront 2 system rozwoju jest za niski, by dawać radość z ulepszania ekwipunku – tym szczególnie przez element losowości i minusa jakichkolwiek nagród za dobrą grę. Spięcie wszystkiego z elementem mikropłatności sprawiło, że gracze zbuntowali się jak nie dotąd. Niestety nie przyznać słuszności społeczności. Szkoda, że na zamieszaniu popada w terenie rzeczy dobra gra.

Battlefront II zatem na szczęście nieco więcej, niż skrzynki i karty.

Wpisanie do gry loot crate'ów zdominowało dyskusję wokół nowej gry DICE. Strasznie mnie toż boli, bo pomijając kwestię progresji, zabawa naprawdę daje mnóstwo radochy. Widoczne jest pięć trybów, z których każdy to taka gra w grze. Na ilość zawartości nie jest co narzekać. Liczba planet i map robi wrażenie – tak samo jak ich staranne przygotowanie.

DICE dobrze poradziło sobie z balansem rozgrywki. Chociaż najważniejsze starcia naziemne oraz akcje w wszechświecie są niesymetryczne, a obie drużyny realizują inne cele (zwykle jedna atakuje, druga się broni), mecze nie są jednostronne. Konkurencja jest interesująca także nie nuży powtarzalnością. Grałem już często na wszelkich mapach, a nadal zaskakują mnie designem.

Rozgrywając tę jedną mapę, po tej samej stronie konfliktu również z ostatnim jedynym zespołem, można spędzić drugie kilkanaście chwili w zupełnie innych korytarzach. Gra potrafi spawnować gracza po zupełnie lewej stronie planszy, prowadząc tę jedną bitwę z całkiem innej strony. Miejsc, gdzie może otworzyć się front, którego żaden z teamów nie chce wydać przez pół meczu, jest conajmniej mało na jakiegokolwiek wirtualnej arenie.

Na gwiazdnowojennym polu walki rządzą zmienne.

Przebiegu starcia nie da się w żaden sposób przewidzieć. W centralnym trybie atakujący są do wyboru kilka celów, jakie mogą przejmować kolejno lub jednocześnie, a mapy podzielone są na etapy. Sytuacja obraca się dynamicznie. Pojawienie się na mapie statków, maszyn kroczących i bohaterów posiada w kilkanaście minut odwrócić wynik spotkania, które czekało na zdobycie.



Dla miłośnika Gwiazdnych wojen, który nie grywa zbyt często w gry wieloosobowe, to znakomita wiadomość. Gorzej z graczami, jacy potrzebowaliby szlifować własne umiejętności na częstych fragmentach. Impreza w grupowy deathmatch jest możliwa, jednak w ostatnim trybie gra traci większość magii. Battlefront 2 to nadal tytuł dla niedzielnych graczy, aczkolwiek pod względem mechaniki nie jest aż tak uproszczony jak stara część.

Na wycieczkę zasługuje różnorodność wyposażenia, które podzielono pomiędzy cztery klasy postaci (żołnierz szturmowy, ciężkozbrojny, oficer, specjalista) różniące się nie tylko wyglądem, lecz również parametrami. Wbrew

obawom klasy są dobrze zbalansowane, i wszystko jest nieodzowna w przyszłych scenariuszach. Po paru dniach nauczyłem się, którą wybierać, by najlepiej pomóc swojej drużynie.

Star Wars Battlefront 2 to gra bardzo dynamiczna.

Po wпадnięciu na serwer nie twórz się nudzić. Co prawda zniknął system spawnowania się obok partnera w jednym środku akcji, jednak po śmierci awatara wystarczy zwykle kilka minut, by znów wkroczyć do walk. To jedno dotyczy oczywiście obu stron konfliktu, a nawet wyeliminowanie całego oddziału wroga sprytnie rzuconym granatem nie zapewni świętego spokoju.

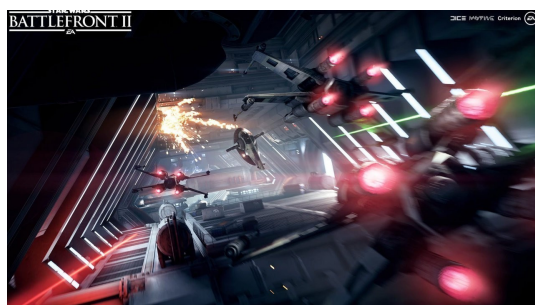
Mapy w grupie nie są jednak klaustrofobiczne. Wielkie doświadczenie robi atak droidów na własną planetę Chewbacki. Federacja pnie się miarowo po powierzchni Kashyyyk, a republikańskie klony bronią umieszczonego na szczycie wzgórza krążownika, próbując dostrzec metalowe głowy przez zarośla na plaży. Właśnie takiego rozmachu po gwiezdnowej grze oczekiwałem.

Na szczególną wzmiankę zasługuje system walk w kosmosie. Obie drużyny są nowe komórki do realizacji, a będące nawet kilkanaście minut starcie podzielono na okresy podobnie kiedy w stylu naziemnym. W obu trybach każda mapa stawia przed graczami unikalne zadania odpowiednie dla danej planety, natomiast zatem nie generyczne. Atakowanie generatorów osłon w brzuchu niszczyciela idealnie uzupełnia się w klimat Star Wars.

Nowa gra w uniwersum Star Wars jest racja swoje wady.

Najbardziej przenoszącym się w oczy brakiem jest... zbyt niska różnorodność broni. Toż o tyle zaskakujące, że posiadamy ale do działania z siecią strzelaniną. Dodatkowe giwery oraz dodatki do nich zdobędą tylko najwytrwalsi gracze – aby odblokować wszystkie dla wszystkiej klasy, trzeba wyeliminować kilka tysięcy żywych przeciwników po przeciwległej części monitora lub telewizora. Dla mnie toż ćwiczenie na znaczne miesiące.

Do ostatniej chwili, tylko posiadam teraz 16 rangę, odblokowałem za ledwie po pewnym karabinie poza podstawowym dla lekarza i żołnierza szturmowego, dodatkowo nie mam ani jednej modyfikacji broni. Patrząc po ekranie spawnowania drużyny widać, że część graczy korzysta spośród obecnego samego uzbrojenia. W grupie beta broni odblokowywało się tak jak karty, ale DICE przebywało na tą chwilę dać graczom namiastkę samodzielnego rozwoju postaci.



Kiepsko rozwiązano i system wspólnej przyjemności ze bliskimi. Sieciowe lobby zawsze się zawiesza i powinien restartować grę, a nawet grając na poszczególnej mapie, można cały mecz spędzić w zupełnie nowym zakątku planszy. Do tego chat głosowy dzieli się na ekranie podsumowującym rozgrywkę – żeby móc rozmawiać przez cały okres, lepiej odpalić tryb imprezy w menu PlayStation 4.

Battlefront II podczas gry nie daje chwili oddechu, ale po jej ukończeniu wymaga nieskończonych pokładów cierpliwości. Nie jedynie kupowanie nowego ekwipunku trwa wieczność, jednak samo ładowanie gry, mienie na kolejną mapę, a nawet powrót do menu idzie na końcu długo, że zanim dostanę blaster do ręki lub powrócę do menu z kartami, rozpoczynam się nerwowo wiercić w fotelu.

Brakuje mi jakiegokolwiek modułu statystyk gracza – chociażby prywatnego. Gra nastawiona jest na produkcję projektów i nie dziwi ukrycie licznika śmierci, tylko również naprawdę z pasją aby sprawdził, ile rozegrałem meczy, jak dużo wrogów usunął z konkretnej broni, których kart używam najczęściej itp. Zdaję sobie sprawę, że należy tutaj przede wszystkim o gonienie przysłowiowego króliczka, a mimo wszystko lubię w takie podsumowania zerkać.

W współczesnym kontekście nie dziwi jednak brak aplikacji towarzyszącej, która w sukcesie pierwszej grup pozwalała spoglądać na smartfonie statystyki, progresję twarze i działania do spełnienia. Szkoda jednak, że DICE nie zdecydowało się na wypuszczenie aplikacji – tymże wyjątkowo, że w minigrę karcianą w ramach aplikacji do pierwszej faz cyklu grałem przez całe dwa lata.

Tak tak, więc który werdykt: Star Wars Battlefront 2 – brać czy olać?

To znacznie trudne pytanie bez jednoznacznej odpowiedzi. Ponieważ złapałem bakcyła, w moim problemie leży, by jak najwięcej graczy zaczęło zaludniać serwery. Battlefront 2 sprzedaje się w pudełkowej wersji znacznie szkoda niż poprzednia część, w jakiej lobby sieciowe bardzo łatwo opustoszały, więc prywatnie chciałbym zachęcić jak bardzo kobiet do wspólnej zabawy.

Jako recenzent nie mogę zawsze z wysokim sumieniem polecić zakupu Star Wars Battlefront II. System progresji jest niebezpieczny, a Electronic Arts po wyłączeniu mikropłatności nabrało wody w usta. Gracze bojkotują tytuł a przed premierą masowo wycofywali preordery. Nie trzyma gwarancje, że DICE nie porzuci nowej gry. Niestety jest wystarczająco nierealne, że za rok sieciowe areny będą zionąć pustką.

Wpychane kolanem mikropłatności nie zabrały na powodzenie całej zabawy z zabawy na serwerach Star Wars Battlefront 2. Podczas gry tak można na chwilę zapomnieć o tym, że Electronic Arts poprawiłoby się w Mynocka wysysającego chciwie z pieniądze z klientów. Gracze, którzy zaryzykują i mimo wszystko zdecydują się na zakup Star Wars Battlefront 2, mogą oczekiwać na dobrą zabawę.