Pixel piracy

2015-10-09



Czyli i Ty możesz zostać piratem.

Pozostańmy jeszcze przez chwilę w tematyce pirackiej. Czy ktoś z Was chciał zostać piratem? Łupić i rabować, napadać na statki przewożące cenne towary? Zdobywać i plądrować miasta? Pomagać w alokacji bogactwa? Zdobyć wieczną sławę i chwałę na wszystkich morzach i oceanach? Otaczać się pięknymi kobietami (lub mężczyznami – kobiety też były piratami).

Ja zawsze chciałem. Poczyniłem nawet ku temu próby. Wraz z moją „hiszpańską” Księżniczką i ~~kaczką~~ papugą próbowaliśmy przejąć kontrolę na jednym ze statków. Niestety sami przeciwko załodze niewiele mogliśmy wskórać. Reszta z pasażerów wolała tańczyć(!) niż zdobywać sławę i bogactwo… :-(Moje doświadczenie nie przekonało ich. A przecież mam praktykę! Wiele godzin spędziłem przy Piratach Sida Meiera (w wersji pierwszej, jak i Gold), podobnie jak Pirates of the Barbary Coast. Walki okrętów w Broadsides (na Atari) miałem opanowane w sposób doskonały. Moja rola pirata pozostała w sferze snów i marzeń…



Czyż nie wyglądam jak pirat? :-)

Natrafiłem jednak na kolejną grę o tematyce pirackiej – **Pixel Piracy**. Wcielamy się tu w… kapitana „okrętu" pirackiego. Co za zaskoczenie! :-) Nasz okręt przypomina bardziej łajbę, czy balię. Nie ma steru, koła sterowego, ba nie ma masztów i żagli! Nie przeszkadza mu jednak pływać. Oprócz tej jednostki pływającej na starcie dysponujemy skromnymi funduszami i szczątkową, bądź żadną załogą. Musimy więc z rekrutować kogoś, kupić jedzenie. Na więcej pieniędzy nam raczej nie starczy… Wbrew pozorom życie pirata nie jest lekkie.

Podczas rejsu, bo co to za pirat co nie wypływa na morze, możemy napotkać statek. Jest to oczywiście, nasz cel. Wystarczy tylko go zdobyć z rąk wściekle broniącej się załogi. Tu nie ma litości, nie ma jeńców. Wygrywa ten który przeżyje. Po zdobyciu jednostkę możemy przejąć, lub zniszczyć – w tym przypadku dostanie nam się pewna suma pieniędzy, może jakieś przedmioty i… elementy konstrukcyjne do naszego statku. Nasz okręt możemy rozbudowywać, elementy do tego oprócz pozyskiwania z innych statków możemy kupić. Warto to robić, są elementy zwiększające jego charakterystyki. Maszty i żagle wpływają na czas jaki zajmie kolejny rejs, armaty pozwalają ostrzelać i osłabić wroga przed końcowym abordażem.

Oprócz innych jednostek na morzu znajdziemy też całą masę wysepek, część z nich jest bezludna, na części są tubylcy, trafiają się też miasta. Wyspy kryją też sekrety – skarby pozostawione przez innych piratów. Z tubylcami, lub zamieszkującymi wyspy zwierzętami „rozmawia" się używając pięści, broni białej, lub palnej. Tu również nie ma litości dla przegranych.

Miasta to przede wszystkim sklepy i trafiająca się gdzieniegdzie tawerna. W sklepach, co jest oczywiste zakupujemy różnego rodzaju towary, wspominaną już żywność i elementy okrętu, ale spotykamy też handlarzy broni i książek. Z książek uczymy naszych podopiecznych nowych umiejętności – obsługi dział, lepszego sterowania, czy wbrew pozorom, BARDZO ważnego sprzątania. Nasza załoga bowiem je, trawi i… wydala. Końcowy produkt trawienia trafia prosto na pokład, a pływanie, za przeproszeniem, zasranym okrętem wpływa negatywnie na morale załogi.

Pieniądze, tak jak wspomniałem, pozyskujemy z napadania na inne statki. Kasa potrzebna jest nam również do wypłacania żołdu naszej zgrai piratów. Nic tak nie podniesie ich zadowolenia jak zastrzyk gotówki. Oczywistym jest że im lepszy pirat tym więcej trzeba mu zapłacić. Bo nasi podopieczni mogą awansować, każda chwila na pokładzie, każda walka to punkty doświadczenia. Co jakiś czas gra nas informuje że dany pirat osiągnął kolejny poziom i możemy zadecydować którą z jego charakterystyk podniesiemy. Dlatego utrata zaawansowanego załoganta jest tak bolesna… Śmierć w grze jest wszechobecna i nieodwracalna. Pirat może zginąć w walce, ale może się również jak ostatnia pierdoła po prostu się utopić. Śmierć kapitana, naszego awatara, oznacza koniec gry.

Sama gra została stworzona jako 2D, jest mocno rozpikselowana, co moim zdaniem tylko dodaje jej uroku. Dźwięki z grze występują, są bardzo charakterystyczne – dźwięk umierającego ludka, w połączeniu z zwolnieniem czasu zapada w pamięć.

Świat gry jest tworzony za każdym razem jak zaczynamy nową grę. Statki i okręty są różne, od małych łupinek, po wielkie, kilku pokładowe okręty, najeżone działami, przewożące całe tabuny wrogów. Aby bezpiecznie się z nimi zmierzyć potrzebujemy dużej ilości dobrze wyuczonej i wyposażonej załogi, oraz podobnej wielkości okrętu.

W grze zdarzają się również sporadyczne błędy, lecz nie są one wybitnie uciążliwe i nie przeszkadzają zbyt bardzo. Firma Quadro Delta odpowiedzialna za stworzenie tej gry liczy dwie osoby, również dlatego można je wybaczyć.

Pixel Piracy jest niezłą pozycją na coraz dłuższe wieczory. Sam nie gram (już) zbyt dużo, jak mi się to zdarzy, to nie są to raczej produkcje AAA. Pozycje takie jak opisywani Pikselowi Piraci dużo bardziej przypadają mi do gustu. Polecam spróbować swoich sił jako pirat żeglując (nawet bez masztów) po morzach i ocenach. Stopy wody pod kilem i wielu posłanych na dno okrętów! Ahoj!

Artur Wyszyński