Najlepsza gra od Electronic Arts

2013-07-12



ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts.

Electronic Arts – amerykański producent oraz wydawca gier komputerowych i wideo. Firma została założona przez Tripa Hawkinsa w 1982 r. W pierwszej połowie 2011 roku firma EA była pierwszym co do wielkości wydawcą gier na zachodnich rynkach, z roczną sprzedażą sięgającą 4 miliardów dolarów.

http://pl.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts

Dziś będzie o najlepszej grze (moim zdaniem, oczywiście) wydanej przez Electronic Arts.

„Hurra! Będzie o Battlefield! Tam siem* chodzi i sczela!*”. Nie, to nie ta gra. „To będzie o Medal o Honor! Tam tesh* siem* chodzi i sczela!*”, Nie, nie, to nie będzie strzelanka. „O, to MUSI być FIFA! Tam się z piłeczką gania!”. Znowu źle, to nie będzie żadna z gier sportowych. „To może Dragon Age?”. Nie. To nie RPG. „Sim City?”. Seria, owszem, jest fajna, sporo w nią grałem, (bez ostatniej części – nie podoba mi się fakt grana na serwerach), ale nie tym razem, może kiedyś. Podpowiem – jest tam miasto, ale się go nie buduje. „SIMSy!”. Litości, simsy opisywać? Nie, w tym mieście kupuje się i programuje muły. „COOOO? MUŁY?” Tak. Muły. „Electronic Arts, nigdy nie wydało takiej gry! Takie coś nie istnieje!”. Owszem istnieje.

„A co to za Amgia? Fuj, jakie piksle!” Jaka znowu Amiga?! Przecież widać rok 1983, a Amiga jest z 1985!. To co widać powyżej, zostało nagrane na emulatorze Atari 8-bit. Dokładnie to Atari 65XE.

Jak można łatwo policzyć, gra ma już 30 lat, szmat czasu…

M.U.L.E czyli Multiple Use Labor Element, tytułowy „bohater” tej gry, to maszyna przypominająca AT-

AT z Gwiezdnych Wojen, którą po zaprogramowany w mieście, można użyć do pracy.



Oto i ON! M.U.L.E. we własnej osobie!

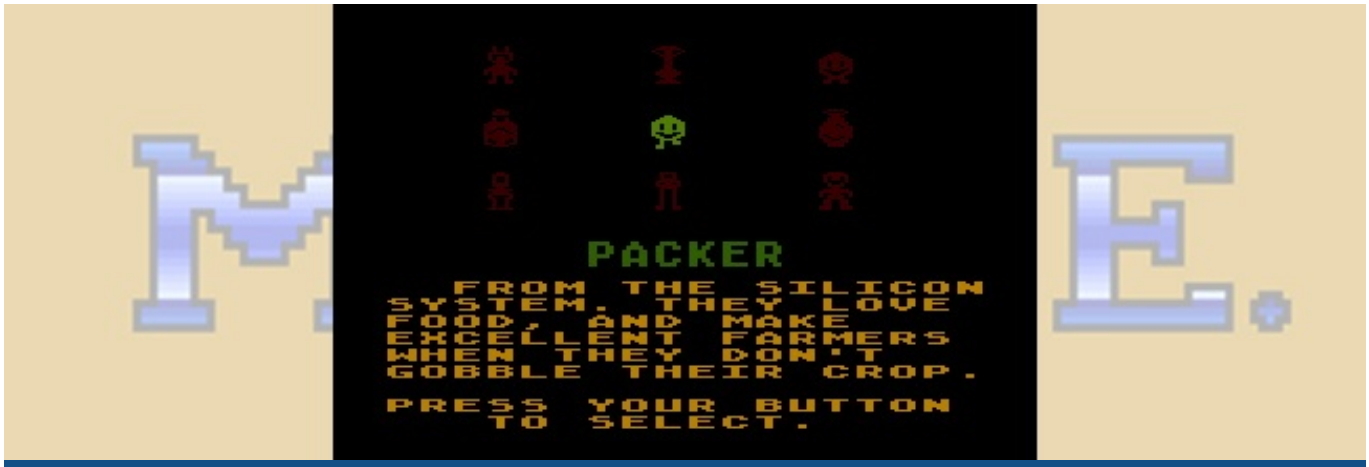
Maszyna ma trzy, lub cztery potencjalne funkcje (ich ilość zależy od stopnie trudności gry, jaką wybierzemy na stracie). „Ale po co to i dlaczego?” Ok, to raz jeszcze od początku.



Lądowanie.

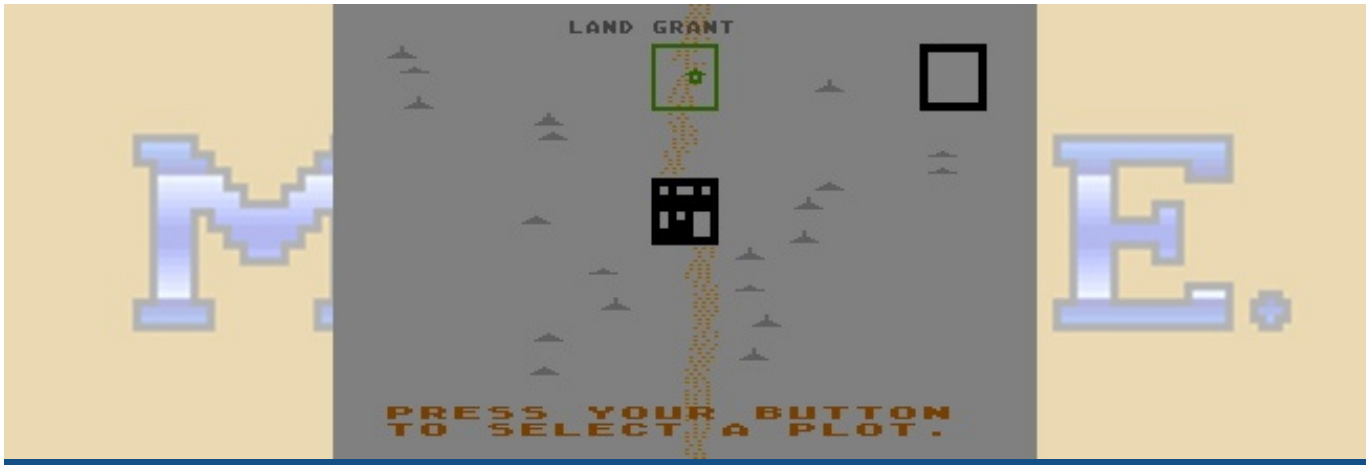
Naszym zadaniem w grze jest dorobić się na kolonizacji planety IRATA. Swoją drogą ciekawe jak czuli się np. Comodorowcy, grając w tą grę? To chyba zrozumie tylko ten który grał w tamtych czasach. :-) Kolonistów jest zawsze czterech, kontrolę nad kolonistami nie prowadzonymi przez człowieka przejmuje komputer.

Na samym starcie musimy wybrać przedstawiciela jednej z 8 ras, który zostanie naszym awatarem na czas rozgrywki. Opisy ras są krótkie, lecz zabawne. :-)



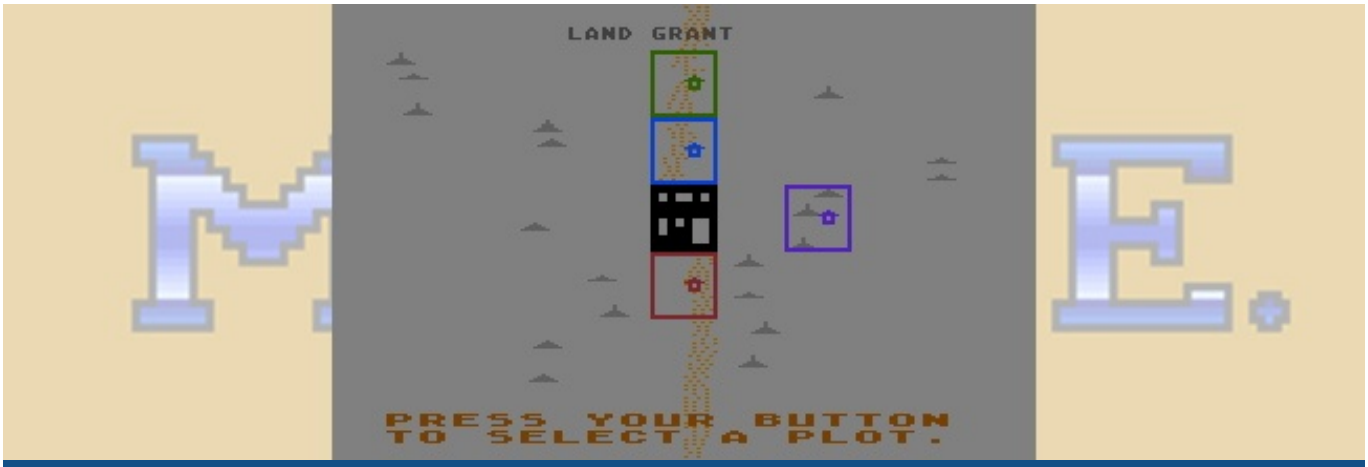
Ten to dopiero przypakował...

Po wylądowaniu widzimy planszę z miastem pośrodku. Po chwili po planszy zaczyna krążyć czarny kwadrat, lecz spokojnie, to nie jest wróg. :-) Po prostu łapiemy pole. W każdej rundzie każdemu z graczy przysługuje jedno darmowe pole (chyba że się one skończą, bądź nie zdążmy wybrać). Spieszyć się więc trzeba, aby zająć atrakcyjne pole.



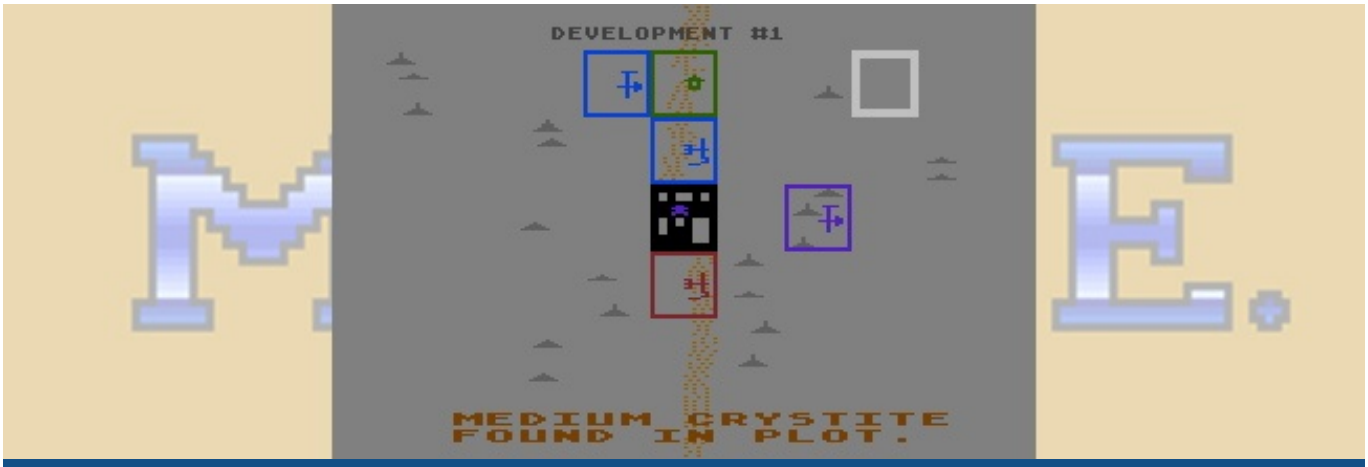
Panie! Działki, DZIAŁKI DAJĄ!!!

Na polach produkować można, podobnie, podobnie jak funkcji M.U.L.E. trzy, bądź cztery produkty. Jedzenie – jeżeli go nie mamy zmniejsza nam się czas spędzany na mapie, energia – potrzeba do zasilania naszych maszyn, materiał potrzebny do wyprodukowania M.U.L.E. - smithore. Na ostatnim poziomie trudności mamy jeszcze crystite – coś na czym zarabiamy sprzedając go, więcej zastosowań nie ma.



Działki rozdane.

Patrząc na mapę widzimy że są trzy typy pół – rzeka – najlepiej robi się tu żywność, równiny – energia, góry - smithore. Crystite jest ukryty, aby go znaleźć trzeba pobrać próbkę ziemi i zanieść do analizy. Grupuje się on w pola 3x3 – pośrodku jest największe występowanie, pola poziome i pionowe to występowanie średnie, przekątne niskie. Co ciekawe, pomimo że w kolejnej grze będzie on w tym samym miejscu, to po naciśnięciu resetu, zmieni on miejsce! Są trzy takie układy. Taka ciekawostka.



Szukanie cristite.

Po fazie wybierania pól, może nastąpić aukcja z kolejnym polem, ale teraz dostanie je ten który da najwięcej. Ale o aukcjach za chwilę...

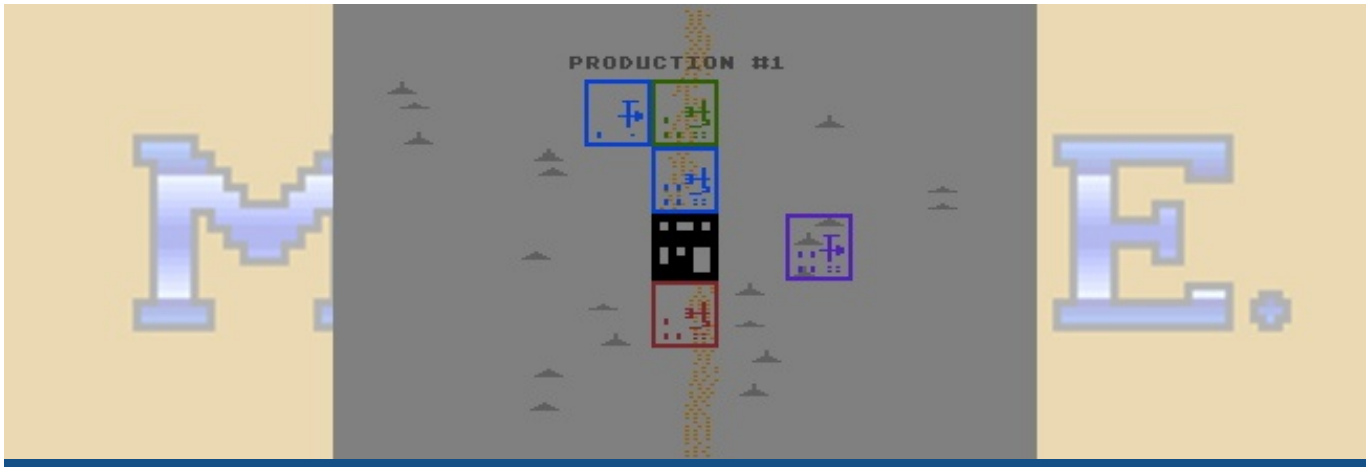
Następnie gra każdy z uczestników w kolejności majętności. Dostaje trochę czasu i może zająć się swoją własnością. Czyli w mieście kupuje muła, programuje go, i prowadzi na odpowiednie pole. Może go też oczywiście przeprowadzić z pola na pole, nie ma problemów. No chyba ze nie trafi na domek, bądź skończy się mu przy tym czas – muł sobie wtedy wesoło ucieka. Pa, pa pieniążki. :-)



Miasto. Widoczne błędy w wyświetlaniu emulatora. :-(

Oprócz tego, może również sprawdzić występowanie crystite, sprzedać pole (ciekawe ale po co?), bądź natychmiast zakończyć turę w kasynie, zawsze to trochę gotówki. Ew może pochodzi na mapie próbując złapać Wampusa (gotówka) – kryją się w górach.

Fazą kolejną jest produkcja. Widzimy jak z mozołem pojawiają się na polach kwadraciki oznaczające ilość wyprodukowanych dóbr.



Produkcja.

Gra ma system zdarzeń „losowych”, a to się magazyn w mieście spali (brak wszystkich rzeczy), a to piraci napadną. Może nam straszny pająk zjeść całą żywność z pola, może być zwiększona aktywność słoneczna – generatory energii dostają przysłowiowego kopa. Może nam meteoryt spać i jak mamy szczęście trafić nam w pole niszcząc je. Tak, szczęście, zwykle taki meteoryt ma w sobie crystite. Możemy otrzymać spadek, mogą nam się M.U.L.E. popsuć. Jest tego trochę…

Co ciekawe wydarzenia złe spotykają głównie postaci wygrywające, a dobre te z dołu statystyki. Balansuje to lekko rozgrywkę…



Kopalnie mają mniejszą wydajność.

Kolejna faza to aukcja smithore. Bardzo proste, lecz równie przyjemne. Ci co go mają są u góry, ci co nie na dole. Im wyżej tym cena jest wyższa. Postaci sprzedające mogą również iść do góry – zwiększając cenę. Jest zawsze możliwość sprzedania towaru do magazynu. Kupna już nie zawsze, jak w magazynie są pustki, a czegoś potrzebujemy musimy kupić to od przeciwnika. A ten może cenę podnieść jak mu się podoba… Bardzo to niemiłe (chyba ze to MY sprzedajemy: :-)) Ciekawostką jest to że ceny muła w mieście zależą od ilości mułów w magazynie i smithore. Miałem sytuację że muł zamiast 100, kosztował 700 czy 800. No ale jak się było monopolistą na produkcję smithore i wykupiło wszystko… :-)

Kolejne aukcje to crystite, żywność i energia. Każda z aukcji ma swój czas – aby nie trwała w nieskończoność. Autorzy przemyśleli to. Przyjemne są chwile kiedy gonisz komputer aby dał jak największą cenę np. za działkę (po co mu pieniądze, niech kupi niepotrzebnego coś i przepłaci), a on w ostatniej chwili się wycofuje i to MY kupujemy niepotrzebną nam działkę za 1000$:-)

Po fazach aukcji mamy podsumowanie, które może się zmienić za każdą turą i zaczynamy kolejną turę. I tak 12 razy, cały rok. Po roku przybywa ponownie rakieta, ogłaszany jest zwycięzca i gra się kończy…



Podsumowanie.

Gra jest bardzo rozbudowana, ma porządną grafiką, super muzykę (tylko na starcie). I to wszystko działa na komputerze o 64 KILOBAJTACH ramu! Natomiast grywalność, o to czysta bajka… Super.

Jedna z najlepszych gier na ośmiobitowe maszyny... Mam z nią same dobre wspomnienia. Po latach mogę tylko żałować, że nie miałem technicznych możliwości zagrać w to więcej niż dwie osoby... :-(Bo gra z żywym człowiekiem daje jej prawdziwego kopa. :-) Ten zawód w oczach kumpla kiedy nie chcesz mu sprzedać energii, czy żywności. :->

A jak się w to zgrać?

Można spróbować emulacji, lub wersji online tu:

http://www.worldofmule.net/tiki-directory_redirect.php?siteId=1

*Błędy zamierzone

Artur Wyszyński