

Reality Pump

Autorzy obu części Two Worlds szykują zupełnie nowy projekt

Jak oceniacie rok 2011? Odnieśliście sukces? Zaskoczyliście sami siebie, czy mogło być lepiej?

2011 zdecydowanie stał u nas pod znakiem Two Worlds 2, które miało swoją premierę na przełomie 2010/2011. Pierwsze miesiące roku były więc dla nas bardzo ważnym okresem, gdyż zapoznawaliśmy się z opiniami graczy oraz recenzentów na temat gry, którą tworzyliśmy poprzednie trzy lata. Było to zarówno stresujące (dla nas to jak prawdziwy egzamin), ale też niezwykle przyjemne doświadczenie. Cieszyliśmy się widząc, że gra została ciepło przyjęta przez fanów. I chociaż nie zabrakło słów krytycznych to czuliśmy, że stworzyliśmy coś dobrego – grę, która zapewnia najważniejszą rzecz w tej branży – frajdę, przyjemność, zabawę. Problemy i błędy zgłaszane przez graczy były dla nas dodatkową motywacją do jeszcze cięższej pracy. Między innymi dzięki chęci poprawy wszystkich niedoskonałości TW2 stworzyliśmy Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress, który premierę miał w październiku. Choć nominalnie jest to dodatek, to jednak oferuje on bardzo dużo nowego, świeżego „contentu”, a także poprawki i zmiany na lepsze. Nie baliśmy się wprowadzić pewnych rozwiązań proponowanych przez samych graczy. Wszystko to sprawiło, że stworzyliśmy naprawdę dobrą grę. Dość powiedzieć, że średnia ocena Pirates... na Metacritic wynosi 84%, co daje mu miano najlepiej ocenianego dodatku 2011 roku! Zdecydowanie jest to sukces, z którego bardzo się cieszymy.

2011 rok przyniósł nam też dużo pozytywnych zmian w naszej firmie i jej organizacji. Rozwinęliśmy specjalny zespół do tworzenia gier na urządzenia mobilne. Naszym pierwszym produktem skierowanym do tego rynku była strategia Two Worlds 2: Castle Defense. Ze względu na bardzo dobre oceny (70-80%) zdecydowaliśmy się kontynuować tworzenie na te platformy. W najbliższym czasie premierę będzie miała nowa marka 3Switched. Jest to multiplatformowa produkcja

"Wielkim wydarzeniem w 2012 będzie premiera naszego nowego, multiplatformowego silnika – Grace 2. Będzie sporym krokiem naprzód w dziedzinie silników do tworzenia gier"

zręcznościowo-logiczna, która została zlokalizowana na 12 języków. 3Switched będzie też pierwszą grą na platformy mobilne, w której za pomocą ruchów głowy, będzie można kierować kamerą! Liczymy, że ta nowinka techniczna spodoba się graczom.

Dodatkowo uruchomiliśmy własny sklep internetowy, dostępny przez naszą stronę www.realitypump.com. Można w nim kupić gry stworzone nie tylko przez Reality Pump, ale także przez zaprzyjaźnione firmy, którym pomagaliśmy (na przykład przy animacjach, grafice czy lokalizacji).



Dodatkowo można w nim nabyć także „gadżety” związane z naszymi grami, takie jak karty do gry, czy nóż do papieru.

Jakie macie plany odnośnie 2012?

Chcielibyśmy, by nasze doświadczenie i umiejętności zaprocentowały świetnymi grami także na rynku mobilnym, ale przede wszystkim jesteśmy twórcami gier AAA na „duże” platformy, takie jak PlayStation 3, Xbox 360, PC i Mac. Wielkim wydarzeniem w 2012 będzie premiera naszego nowego, multiplatformowego silnika – Grace 2. Mamy względem niego bardzo ambitne plany, bo zapowiada się na to, że będzie sporym krokiem naprzód w dziedzinie silników do tworzenia gier.

Za moment będziecie mieli ogromną konkurencję, jeśli chodzi o gry RPG – już jest Skyrim, niedługo ukaze się konsolowy Wiedźmin 2, czekamy na Risen 2. Jak widzicie siebie na tak zatłoczonym rynku?

Przewidując „spory ruch” na rynku RPG chwilowo odeszliśmy od tego gatunku. Niestety, jeszcze nie mogę ujawnić szczegółów nowego projektu, ale jestem przekonany, że warto czekać. Fanów Two Worlds pragnę przy okazji uspokoić, że nie porzucamy świata Antalooru

Na pytania odpowiada Filip Szeląg, Community Manager w Reality Pump. Poniżej – Two Worlds 2: Castle Defense na iOS, które spotkało się z ciepłym przyjęciem graczy i recenzentów.



Czego pozytywnego dowiedzieliśmy się w ubiegłym roku o grach?

Myślę, że dobrą odpowiedzią na to pytanie będzie jedno słowo: „indie”. Dzięki dynamicznemu rozwojowi tego segmentu rynku „dowiedzieliśmy się”, że gry wciąż mogą być tworzone przez pasjonatów takich jak my, ale w kilkuosobowych grupach (czy wręcz w pojedynkę), co wyjdzie branży wyłącznie na dobre. Sami, nie będąc dużą firmą, czujemy dużą sympatię do twórców „indie” i gorąco im kibicujemy, dzieląc z nimi naszą pasję. Dodatkowo z pozytywów rok 2011 ostatecznie udowodnił, że gry wyszły spod strzechy i stały się częścią popkultury – co widać także w Polsce.

Jakie trendy Wam się nie podobają?

Trend „odcinania kuponów” zdecydowanie nas martwi jako graczy. Gry są robione coraz szybciej, co odbija się na jakości. Spora część producentów sprawia wrażenie, jakby nastawili się na zysk z samej marki oraz marketingu, zamiast na zrobieniu dobrej gry. Na szczęście po zeszłym roku nie narzekamy na brak dobrych produkcji.

Pięć najlepszych gier ubiegłego roku to...?

Pięć to bardzo mała liczba jak na tak udany rok, dlatego też, by ułatwić sobie sprawę, przeprowadziłem małe głosowanie w firmie. Zdania były oczywiście podzielone, ale najwięcej głosów otrzymały: Bastion, Batman: Arkham City, Pirates of the Flying Fortress, Portal 2 – kolejność alfabetyczna. W głosowaniu wzięło udział dużo tytułów z różnych platform, w tym: Anomaly, Bulletstorm, Dark Souls, Infinity Blade II, League of Legends, Mortal Kombat, Uncharted 3, World of Tanks.

Cieszy fakt, że wśród zapamiętanych tytułów jest sporo polskich. To był naprawdę dobry rok i oby 2012 był jeszcze lepszy! Czego życzymy wszystkim czytelnikom NEO+. ■

ani RPGów na zawsze, chociaż nasza najnowsza „duża” gra będzie czymś zupełnie nowym.

„Kryzys” to jedno z najczęściej wypowiedzianych słów w 2011. Daje Wam się we znaki?

Uważamy, że sytuacja nie jest dramatyczna, aczkolwiek śledzimy na bieżąco rozwój wydarzeń na świecie. Nawiązując do starego, chińskiego przekleństwa: „obys żył w ciekawych czasach”, można powiedzieć, że jest „ciekawie”. Ale jesteśmy dobrej myśli.