

„Ultima Online” – gra, która się nie starzeje

21 maja 2020

Wydana 25 września 1997 r. przez Origin Systems wciąż znajduje swoich fanów. „Ultima Online” (w skrócie UO) – gra typu MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) doczekała się 11 dodatków od momentu pojawienia się na rynku i została ośmiokrotnie wpisana do Księgi Rekordów Guinnessa: Gamer’s Edition 2012, między innymi w kategoriach: „First MMORPG to Reach 100,000 Players”, „Longest Running MMORPG” czy „First and Only Person to Kill Lord British”. W jednym z wywiadów Richard Garriott, twórca gry oraz współzałożyciel Origin Systems, powiedział, że jego fundamentalnym założeniem podczas pracy nad powyższą grą była możliwość wpływania graczy na otaczający ich świat i współtworzenia go. Musiał bronić zaciekle swoje wizji artystycznej, ponieważ w tamtych czasach zupełnie nie współgrała ona z panującymi koncepcjami gier.



Mimo przeszkód gra została wydana, a Richard Garriott stał się jednym z mieszkańców jej świata pod postacią awatara – Lorda Britisha, który zyskał niemalże boski wymiar w świecie gry. Podczas obchodów dziesięciolecia „Ultimy Online” Mark Jacobs, VP i kierownik generalny EA Mythic (w 2006 r. przejęła grę), powiedział, że gra funkcjonuje na rynku tak wiele lat i osiągnęła status MMO Classic w ogromnej mierze dzięki oddaniu społeczności graczy. Oficjalna sieć kilkudziesięciu serwerów obsługujących tę grę jest zlokalizowana we wszystkich strefach czasowych na świecie. Poza nią funkcjonują także serwery zakładane przez fanów tej produkcji, umożliwiające darmową rozgrywkę. Co kryje się za popularnością tej gry? Spróbuję odkryć jej sekret razem z Piotrem – wieloletnim graczem, fanem, a obecnie administratorem jednego z darmowych serwerów UO.

– „Ultima Online” 25 września tego roku będzie świętować swoje dwudzieste trzecie urodziny. Co sprawia, że mimo upływu lat gracze wciąż sięgają po tę produkcję, choć na rynku dostępne są gry o wiele bardziej zaawansowane graficznie i technicznie?

– Duże znaczenie mają tu sentyment i prostota. Moja przygoda z UO zaczęła się około roku 2001, wtedy była to jedna z pierwszych gier MMORPG. Zakochałem się w tej grze od razu. Mechanika i grywalność zdawały się toporne, nawet na tamte czasy, ale wszystko to miało swój urok. Moja przygoda z UO trwa właśnie od tamtego momentu, oczywiście z przerwami. Z jakiegoś powodu zawsze do niej wracam.

– Czyli można powiedzieć, że UO zauroczyła Cię swoim całokształtem, a sentyment do niej nie pozwala Ci jej porzucić? To jest ten czar dawnych gier?

– Tak, dokładnie. Czar to bardzo dobre określenie. Obecnie wydawane gry często są dość proste, bardzo „casualowe”, co niezbyt mi osobiście pasuje. Od zawsze wolałem gry, w których trzeba trochę pokombinować, poświęcić im dużo czasu na poznanie, dać się wciągnąć w oferowany przez nie świat. Dlatego też RPG są moim ulubionym gatunkiem. W UO znaczenie ma także kwestia estetyczna. Choć prosta i dla wielu przestarzała, grafika w tej grze dużo bardziej mnie zadowala, niż nowsze, bardzo często cukierkowe oprawy graficzne, jak np. w WoW.

– Prowadzisz serwer dla fanów tej gry, zapewne jest to zajęcie bardzo czasochłonne, zwłaszcza, że świat Ultimy stworzyłeś ze swoją ekipą od podstaw na bazie możliwości technicznych, które oferuje gra. Mógłbyś o tym opowiedzieć?

– Serwer, który prowadzę wraz z resztą koleżanek i kolegów istnieje już od kilku ładnych lat. Gra jest w pełni darmowa i naszą społeczność można by śmiało nazwać zrzeszeniem fanów fantasy oraz RPG. Istnieje bardzo wiele serwerów na silniku UO, w naszym środowisku nazywa się je „shardami”, czyli

niejako odłamkami oryginalnej wersji Ultimy Online. Każdy shard może być unikatowy, posiadać własne zasady, mechaniki, podejście do rozgrywki. Muszę jednak zaznaczyć, że nie ja jestem twórcą shardu, który obecnie mam przyjemność prowadzić. Został on stworzony przez kogoś innego, a ja przez kilka lat pomagałem w jego rozwoju, najpierw jako gracz, a później jako Mistrz Gry. Ostatecznie twórca serwera zrezygnował z prowadzenia gry i tym sposobem ja stałem się administratorem.

– Domyślam się, że w Polsce jest przynajmniej kilka innych shardów UO prowadzonych przez pasjonatów tej gry, mających swoje oryginalne pomysły na rozgrywkę.

– Kiedyś, jeszcze 5, 10, czy 15 lat temu istniały ich dziesiątki w samej Polsce. Obecnie jest ich garstka, to prawda. Wielu z nas traktuje grę na serwerze jak sesję papierowego RPG. Tylko mała część serwerów UO w Polsce, i nawet na świecie, cechuje się takim podejściem do gry. Większość shardów stawia raczej na rozgrywkę PvP (czyli pojedynki między graczami) oraz PvE/PvM (pojedynki graczy z postaciami sterowanymi przez komputer), a fabularne odgrywanie postaci zostaje daleko w tyle albo nie istnieje w ogóle. Społeczność graczy wymaga od nas, Mistrzów Gry, aktywnego udziału w rozgrywce, a my wymagamy od nich uszanowania wykreowanego klimatu gry oraz dostosowania się do zasad fabularnych.

– Tworzenie darmowe serwery gry. Jak to w ogóle się stało, że tę grę można w ten sposób rozpowszechniać? Co z prawami autorskimi?

– Sama gra z całą zawartością dostępna jest za darmo na stronie twórców, dopiero dołączenie do oficjalnego serwera wiąże się z uiszczaniem płatności. Shardy, takie jak nasz, działają na emulatorach, czyli na inżynierii odwróconej kodu gry, która nielegalna nie jest. Prywatne shardy istnieją niemal tak długo, jak sama Ultima Online i twórcy zdają się nie mieć z tym żadnego problemu dopóki są one darmowe, a

właściciele prywatnych serwerów na nich nie zarabiają.

– Powiedziałeś, że dla części graczy bardzo ważne jest odgrywanie postaci, warstwa fabularna gry. A co z możliwościami technicznymi UO? Co w tym obszarze może zaoferować gra 2D z lat 90. XX wieku?

– Silnik UO jest na tyle elastyczny, iż daje bardzo duże możliwości dostosowania mechaniki wedle własnego uznania. Postaci graczy rozwijają umiejętności, takie jak walka, rzemiosło czy pozyskiwanie surowców oraz statystyki określające ich siłę, zręczność i intelekt. Cały system jest stosunkowo prosty do zrozumienia i nie powinien stwarzać większych problemów. Rozwojowi postaci towarzyszy szereg aktywności mogących dać wiele frajdy, jak np. polowania, konkursy, wyprawy i walka z potworami czy choćby turnieje rycerskie.

– Fani gry tworzą zapewne swoją charakterystyczną społeczność. Czy poza wspólną rozgrywką spotykacie się także w świecie realnym, organizując zloty?

– Zloty fanów, przynajmniej w Polsce, były dość częstym zjawiskiem. Zazwyczaj wynikały z inicjatywy samych graczy, którzy znali się na tyle długo, że postanawiali organizować masowe spotkania, aby w końcu zobaczyć się na żywo. Ba, polskie shardy przyczyniły się nawet do wielu związków między graczami. Sam znam takich przypadków kilkanaście, a niektóre z nich zakończyły się ślubami. Ja osobiście brałem udział tylko w jednym niewielkim zlocie shardu, na którym kiedyś miałem przyjemność grać.

„Ultima Online” choć ma już swoje lata, nadal może poszczycić się sporą grupą fanów, z których część nieodpłatnie poświęca swój czas, tworząc własne wersje świata gry i umożliwiając innym poznanie UO. Wydaje się, że może ona być alternatywą dla papierowych wersji gier RPG, zwłaszcza w czasach społecznej izolacji. W sieci znajdziemy strony serwerów, zarówno

zagranicznych, jak i polskich, które oferują rozgrywkę w bardzo różnorodnych światach UO. Na pewno wielką wartością tej gry jest w niej miejsce na wyobraźnię gracza, zarówno podczas tworzenia postaci, jak i jej odgrywania. To dzięki temu gracz może poczuć się jak na deskach sceny teatralnej, będąc jednocześnie twórcą wspaniałych historii i ich bohaterem, co dla fanów UO wydaje się być ważniejsze od zaawansowanych rozwiązań technicznych i graficznych współczesnych gier.

Z Piotrem rozmawiała JZ

Źródło: WolneMedia.net