

## Siecz i rządź

W grach wideo przyjemność płynąca z polowania na smoki utrzymuje niezmiennie wysoki poziom co najmniej od czasu przeznaczonego na Atari 2600 *Dragonstomper* (Starpath, 1982), więc *Dragon Age: Inkwizycja* nie jest tu wyjątkiem. Choć najnowsza odsłona bijącej rekordy popularności serii studia Electronic Arts przypomina bardziej rozbudowany fabularnie *hack & slash* niż taktyczną grę RPG, tytuł ten posiada wszelkie zalety (i zaledwie parę wad) wysokobudżetowego hitu adresowanego do szerokiej grupy odbiorców.

Trzecia odsłona *Dragon Age* pokazuje ewolucję, jaką przeszedł zdominowany niegdyś przez platformę komputerów osobistych gatunek cyfrowych gier *role-playing*. Rozgrywka w *Inkwizycji* jest wyraźnie podporządkowana założeniom projektowym, które mają połączyć właściwy tytułom konsolowym dynamizm i silny aspekt zręcznościowy z nieliniową, wielowarstwową fabułą oraz immersyjnym światem przedstawionym. Choć twórcy podkreślają wagę i złożoność wykreowanej na potrzeby serii fabuły, a graczom nieznaną poprzednich części cyklu oferują interaktywny, sieciowy tutorial wprowadzający w dość skomplikowaną historię, jest ona w istocie zręcznym zlepkiem motywów i klisz obecnych w wielu sagach *fantasy*, z pewnymi odniesieniami do wczesnej historii chrześcijaństwa. Zwraca uwagę mnogość fabularnych przerywników opartych na silniku gry oraz rozbudowane opcje interakcji z członkami drużyny, wliczając w to również nieheteronormatywne opcje romansowe, co od czasu premiery *Mass Effect 3* (Electronic Arts, 2012) jest już chyba standardem w tego typu tytułach.

Użycie stosowanego w promocji pierwszej odsłony cyklu (*Dragon Age: Początek*, 2009) sloganu „duchowy spadkobierca serii *Wrota Baldura*” w przypadku *Inkwizycji* nie ma już racji bytu, choć resztki tradycyjnej mechaniki znanej z kanonicznych cRPG – jak aktywna pauza i tryb kamery taktycznej – przypominają o gatunkowym rodowodzie tytułu studia Electronic Arts. W tytułowej *Inkwizycji* możemy bezpośrednio wpływać na przebieg rozgrywki w skali makro, wykorzystując do tego posunięcia na „stole taktycznym” i rozdysponowując zdobywane w kolejnych zadaniach punkty władzy. Poczucie rosnącej kontroli nad całym światem *Dragon Age* wynika dzięki temu nie tylko z prostej przewagi militarnej sterowanej przez gracza drużyny, lecz jest też wypadkową podejmowanych decyzji politycznych i stopniowego wzmacniania wpływów *Inkwizycji* poprzez rekrutowanie szpiegów i wykorzystywanie dyplomacji. Odszkodnią od budowania inkwizytorskiego imperium i wpływania na losy uniwersum są liczne minigry w rodzaju odnajdywania porzrzuconych po mapie elfich artefaktów bądź łączenia kropek w gwiazdozbiory,

co ma motywować do dokładniejszej eksploracji zróżnicowanego graficznie środowiska *Dragon Age*.

Imponująca, bo szacowana na około 100 godzin, długość gry nie wynika bynajmniej z poziomu trudności czy złożoności stawianych przed graczem wyzwań, lecz z rozległości świata przedstawionego i mnogości możliwych do rozwiązania zadań pobocznych. Fakt ten nie jest sam w sobie wadą, stanowi jednak dobry wyznacznik charakteru rozgrywki: wiele *questów* kopiuje znany z produkcji MMO schemat „uzbieraj X przedmiotów i przenieś je w wyznaczone miejsce”, a pokonani przeciwnicy odradzają się w tempie przypominającym raczej tytuły gatunku *tower defense* niż inne współczesne produkcje cRPG z otwartym światem. Możliwości rozwoju bohaterów wchodzących w skład czteroosobowej drużyny dobrze korespondują z dynamiczną i zręcznościową walką, choć brak wpływu na podstawowe statystyki i specyfika możliwego do rozwijania drzewka umiejętności przywodzą na myśl rozwiązania znane chociażby z *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012). Obecny w grze system ulepszania ekwipunku jest przy tym dość rozbudowany i pozwala dostosować znajdowane przedmioty do indywidualnego stylu gry, a wymagane do tego materiały wymuszają planowanie kolejnych modyfikacji. Najbardziej rozczarowujący element – tryb wieloosobowy – jest na szczęście najmniej ważny w przypadku produkcji tego gatunku. Połączenie źle zbalansowanych mikropłatności z radykalnie ograniczonymi trybami starć sprawiają, że lepiej nie psuć sobie indywidualnej zabawy próbami podboju *Dragon Age* w towarzystwie innych graczy.

*Dragon Age: Inkwizycja* to tytuł nagradzający spędzony z nim czas i umiejętnie czerpiący z wzorców ostatnich komercyjnych hitów gatunku (jak *Skyrim* [Bethesda, 2011]), a widoczne w nim kompromisy i wynikające głównie z multiplatformowości niedoróbki nie stanowią przeszkody w czerpaniu satysfakcji z rozgrywki.

*Dragon Age: Inkwizycja*

Electronic Arts

data premiery: 18 listopada 2014