

Drugie życie Minecrafta?

Grafika czy fabuła? Zdecydowana większość graczy na tak postawione pytanie bez wahania odpowie że, oczywiście ważniejsza jest ciekawa fabuła. Jednak obserwacje pokazują, że nie jest to w 100 procentach prawdziwa odpowiedź.

Minecraft to gra, która premierę miała 17 maja 2009 roku i jest uznawana za najlepiej sprzedającą się grę w historii. No, w zasadzie to za drugą najlepiej sprzedającą się grę, bo pierwsze miejsce należy do Tetrisa, który rozszedł się w ilości ponad pół miliarda kopii. Jednak ze względu na ilość wersji wiele osób ma wątpliwości czy należy Tetris w ogóle powinien być uwzględniany w tym zestawieniu. W maju 2019 ilość sprzedanych kopii Minecrafta dobiła do 176 milionów. Warto wspomnieć, że ostatnie miejsce na pudle w tym zestawieniu zajmuje Grand Theft Auto V z wynikiem 110 milionów kopii.

Fakt tak olbrzymiej popularności gry o skrajnie archaicznej grafice, ale za to niemal nieograniczonych możliwościach kreacji własnych światów to oczywiście dowód na to, że dobry pomysł lub ciekawa fabuła potrafią przemówić do graczy niezależnie od jakości oprawy graficznej. I trudno z tym faktem dyskutować.

Jednak gdy pokażemy użytkownikom dowolny produkt o takiej samej wartości merytorycznej, ale innej szacie graficznej – jeden o ubogiej, ale dostatecznie obrazującej produkt, a drugi o nowoczesnej, wyrafinowanej i wpadającej w oko, to wszyscy bez wyjątku sięgną po to, co jest ładniejsze. Tak po prostu działamy jako ludzie, lubimy to co ładne. Ba, nawet jesteśmy w stanie poświęcić odrobinę merytoryki/funkcjonalności/fabuły na rzecz atrakcyjnego wyglądu produktu.

Minecraft (nie) jest wieczny

Fakt, że kwadratowa gra sprzedawała się tak doskonale przez lata nie jest dowodem na to, że sprzedawać będzie się bez końca. Nawet najlepszy produkt kiedyś się w końcu nudzi. Minecraft jest tu swoistym ewenementem, bo doskonale przemawia do najmłodszych użytkowników, potem się z niego wyrasta, by po paru latach wrócić z nowymi pomysłami na bardziej wyrafinowaną rozgrywkę. Niektórzy wracają jeszcze trzeci raz – jako programiści, autorzy modów. W ten sposób gra przyciąga klientów z różnych grup docelowych. Co nie znaczy, że nie można tej grupy docelowej rozszerzyć jeszcze bardziej. Na przykład pokazując jak gra wyglądałaby ze znacznie lepszą grafiką. To stosunkowo dobry i prosty pomysł na biznes, dlatego Nvidia uruchomiła w tym roku cały oddział zajmujący się przerabianiem starych gier poprzez dodawanie do nich lepszych tekstur i implementowanie bardziej skomplikowanych efektów oświetlenia wykorzystujących ray tracing, który sprzętowo wspierany jest przez serię 20xx.

Jest ślicznie

O konieczności dodania nieco lepszej jakości grafiki w Minecraftcie doskonale wiedzieli jego producenci – developer Mojang i właściciel Microsoft. Trwały prace nad dodatkiem „Super Duper Graphic Pack” zawierającym lepsze cieniowanie i m.in. rozdzielczość 4K. Niespodziewanie jednak projekt został odwołany. Czemu? W sumie takie dodatki już istnieją – wystarczy zainstalować mod Optifine i wgrać shadery np. Seus Ultra by cieszyć oko znacznie lepszej jakości grafiką. Po co więc

dublować coś co w dużej części już istnieje? Po co wywarzać otwarte drzwi? Znacznie lepszym pomysłem jest zaimplementowanie do gry najnowszego osiągnięcia w dziedzinie grafiki - techniki ray tracingu. Zyskuje na tym Minecraft, bo efekty są lepsze niż te, jakie oferują dostępne mody. Zyskuje na tym Nvidia, bo choć RT zaimplementowane w Minecraftcie ma być niezależne od platformy, to jak na razie takowa jest tylko jedna – do końca 2020 nie ujrzymy raczej Radeonów sprzętowo wspierających RT.

Zyskują w końcu na tym także gracze, bo nowy Minecraft wygląda po prostu przepięknie i znów można przez długie godziny po prostu zwiedzać rozległe tereny napawając się ich widokiem. Przedsmak tego co czeka graczy można sprawdzić na poniższych filmach. Warto zwrócić uwagę na światło słoneczne i wodę – te elementy zapowiadają się zdecydowanie najładniej.

<https://www.youtube.com/watch?v=91kxRGeg9wQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=1bb7wKIHpgY>

<https://www.youtube.com/watch?v=OnAAcJhaAAM>

<https://www.youtube.com/watch?v=hp9XvZqMpBw>

Co, jak i kiedy?

Oczywiście po premierze Minecrafta RTX można spodziewać się wysypu nowej generacji modów, które wycisną z ulepszonej gry absolutnie wszystko co będzie możliwe. Trzeba się jednak będzie zaopatrzyć w kartę graficzną z serii RTX, czyli co najmniej model 2060 (choć 2060 Super jest tu lepszą propozycją), co niestety nie jest najtańszym rozwiązaniem nawet gdy wybierzemy tańszy, a wcale nie gorszy model firm takich jak Palit czy Gainward.

Zdecydowanie najgorsze w tym wszystkim jest jednak to, że ciągle nie znamy daty premiery Minerafta RTX. Oficjalnej informacji wciąż brak, więc szansa, że gra trafi na rynek przed świętami jest raczej niewielka. Zwłaszcza, że nie jest to nowość na którą wszyscy czekają przebierając nogami a odświeżenie starego tytułu, które w dodatku ma trafić za darmo jako aktualizacja do wszystkich użytkowników. Lepiej więc poczekać i wypuścić dopracowaną wersję niż zepsuć niespodzianką i potem łątać ją patchami.