

NEVER OUT



Neverout - udany debiut na Nintendo Switch

MAT



Tytuł został ciepło przyjęty przez graczy, recenzentów, a nawet innych twórców gier, w tym człowieka odpowiadającego za *Minecrafta*. Motywowani sukcesem autorzy *Neverout* nie myślą o wakacyjnej przerwie i już planują kolejne produkcje.

Pozytywne opinie

Neverout to gra logiczna, której celem jest odnalezienie drogi ucieczki z kompleksu tajemniczych sześcianów. Gracz musi rozwiązywać coraz trudniejsze przestrzenne łamigłówki, wykazując się dobrą orientacją w przestrzeni. Gra pierwotnie powstała jako tytuł oparty na technologii VR, wersja na konsoli Nintendo Switch w niczym nie ustępuje jednak VR-owemu odpowiednikowi. Deweloperom udało się przenieść na Joy-cony precyzyjne sterowanie, zachowując klaustrofobiczny charakter rozgrywki.

Neverout zyskał uznanie twórcy *Minecrafta* – Markusa Perssona. Popularny Notch w swoim wpisie na [Twitterze](#) nazwał *Neverout* „wspaniałą” grą. Zwrócił także uwagę na kojarzący mu się z dungeon crawlerami z lat 90., oparty na przeskakiwaniu na kolejne pola, sposób poruszania postaci. Według Notcha podkreśla to logiczny charakter gry. Natomiast redaktor Nindie Spotlight (ocena 7.5/10) zwrócił uwagę na pierwszoosobową perspektywę sprawiającą, że tradycyjne elementy gry logicznej nabrały świeżości. Z kolei recenzent z portalu Konsolowe.info (ocena 7.5/10) zauważył, że poziom trudności rośnie wraz kolejnymi poziomami i że niektóre zadania mogą zatrzymać gracza w jednym pomieszczeniu na dłuższą chwilę. Podkreśla również, że rozgrywka jest przyjemna i przypadnie do gustu fanom gier logicznych.

- Koszty produkcji *Neverout* na Nintendo Switchu zwróciły się już przed premierą. Cieszymy się z pozytywnych reakcji zarówno graczy jak i recenzentów. Mogłoby się wydawać, że przeniesienie gry stworzonej pod technologię VR na bardziej konwencjonalną konsolę będzie kompletnym szaleństwem. W branży gier częściej widzimy ruchy w drugą stronę, jednak udało nam się. Bardzo motywuje nas to do dalszego działania. Jesienią tego roku planujemy premierę *Neverout* na PlayStation 4 z możliwością obsługi PlayStation VR. Myślimy również o konsoli Xbox One - komentuje Piotr Jaworski, CEO w Gamedust.

Plany na przyszłość

To nie wszystkie nowości, które szykują deweloperzy z Gamedust. Rozpoczęły się już przygotowania nad przeniesieniem zręcznościowej symulacji walk myśliwców z okresu II wojny światowej – *Overflight* – na urządzenia VR obsługiwane przez PC i konsole. Na razie gra jest dostępna na mobilnych platformach VR (Oculus Go, Samsung Gear VR, Xiaomi Mi VR). Trwają również prace nad zupełnie nowym tytułem – VR Defense, w którym to twórcy chcą nawiązać do pełnego humoru i wyobraźni świata dziecięcych zabaw żołnierzykami. Bohaterami gry będą wojownicze ziemniaczki toczące walkę o swoją planetę. Zadaniem gracza będzie obrona i zdobywanie nowych fragmentów terytorium. Gamedust opisuje VR Defense jako dynamiczną strategię z elementami gry akcji i możliwością rozgrywki wieloosobowej, która pozwoli na podbój galaktyki z innymi graczami. Premierę zaplanowano na pierwszy kwartał 2019 roku.