Z rodziną najlepiej wychodzi się na zdjęciach i postać kontrolowana przez gracza w Queen’s Wish coś o tym wie - od razu na początku dnia zostaje wyciągnięta siłą z łóżka, brat w ramach żartu zrzuca na nią wielkiego, magicznego pająka, a matka każe spadać na inny kontynent, by go zmusić do posłuszeństwa wielkiemu imperium Haven. Taaak, ciężko jest być najmłodszym synem cesarzowej!

Spiderweb Software to fascynujące, malutkie, niezależne studio. Działają już od 1994 roku, regularnie wypuszczając brzydkie (jak przyznaje sam szef), ale wypełnione ciekawymi rozwiązaniami gry fabularne, pakując w każdą sporo zawartości, wiele ścieżek fabularnych do wyboru i ogólnie dbając o to, by gracze mieli co robić. Przez te wszystkie lata istnienia zdołali wydać kilka serii, takich jak Avernum, Geneforge czy Avadon, zyskując przy tym niewielkie, ale wierne grono fanów. Ostatnia gra studia, Queen’s Wish: The Conqueror, nie różni się znacząco od reszty dzieł, choć wprowadza kilka bardzo ciekawych pomysłów i rozwiązań mających ułatwić graczowi rozgrywkę.

Wstęp do gry jest banalnie prosty. Wcielamy się w najmłodszego syna cesarzowej Haven, potężnego kraju który kontroluje spory kawałek świata, wymuszając na wielu słabszych krajach traktaty wasalne i inne umowy mające zmusić je do posłuszeństwa. Pewnego pięknego dnia nasz bohater dowiaduje się, że nadszedł koniec zbijania bąków - zamiast tego dostaje trochę sprzętu, na poprawę humoru zostaje poklepany po plecach przez starszego brata, po czym wrzucony do magicznego portalu prowadzącego na wyspę Sacramentum, na której mieści się zrujnowana kolonia Haven i trzy państwa wasalne, które niegdyś służyły Imperium. Wyspa jak wyspa, ale wyróżnia ją to, że niedługo po zjednoczeniu jej przez matkę głównego bohatera, nawiedził ją potężny magiczny kataklizm, przez który potężne Haven podkuliło ogon i uciekło. Teraz powraca, w glorii i chwale, a naszym zadaniem jest przewodniczenie odrodzonej kolonii, przypomnienie nieposłusznym wasalom, że za ignorowanie traktatów wasalnych dostaje się pięścią w twarz oraz (najlepiej) zorientowanie się, co było przyczyną katastrofy. Niby mamy jakichś żołnierzy pod swoją kontrolą, ale w większości wypadków są oni na tyle nieliczni, że do akcji wchodzą dopiero po tym jak ich ukochany książe odpowiednio oczyści im drogę i najlepiej zapewni silnych sojuszników w okolicy, więc ostatecznie trzeba wszystko robić własnoręcznie. Do kitu z takim feudalizmem! Na szczęście praktycznie każdy z byłych krajów klienckich Imperium znajduje się na skraju upadku - jedni barbarzyńcy przestali akceptować władzę swojego króla, przez co kilka klanów bierze się u nich za łby, u innych trwa ogromne powstanie niewolników, a w trzecim pospólstwo zaczyna przebąkiwać, że oddawanie władzy jednostkom, które są najbardziej szalone nie jest najlepszym systemem rządów. Daje to naszemu książątku sporo okazji do knucia, wbijania noży w plecy i budowania nowego, lepszego Sacramentum, używając krwi przegranych jako zaprawy murarskiej.

W trakcie rozgrywki zwiedzamy całkiem sporą wyspę, mającą jednak prostą budowę - w środku znajduje się nasza była kolonia, a w trzech rogach mapy tkwią byli wasale. Co więcej, każdy z wasali ma w środku swoich terenów jakąś twierdzę, zamek czy inną przeszkodę, która oddziela od siebie tereny mniej lub bardziej niebezpieczne. W ramach eksploracji prowadzimy sporo rozmów mających znaczenie dla fabuły oraz tego jak postrzegana jest nasza postać, od czasu do czasu w walce turowej spuszczamy komuś łomot oraz zarządzamy kontrolowanymi ziemiami. Po całym Sacramentum rozsiano forty, stanowiące centrum władzy imperialnej, oraz kopalnie które dostarczają graczowi potrzebnych zasobów. W zamian za zasoby możemy ulepszać forty, dzięki czemu te dostarczają nam lepszy sprzęt, redukują poziom bandytyzmu na drogach (który może zmniejszyć przychody z podbitych ziem) albo pozwalają… na przedwczesny powrót do domu (dzięki czemu można przedwcześnie zakończyć grę po powiedzeniu matce prosto w twarz że Sacramentum jest brudne, brzydkie, a ona jest głupia że nas tam wysłała).

Rozbudowa fortów sprawia, że elementy zbieractwa tracą w większości sens - nieważne co znajdziemy, w jednej z naszych baz będziemy w stanie prędzej czy później to wytworzyć samemu, od razu dokładając do tego takie ulepszenia jakie chcemy. Nie jest to wada - ekwipunek stanowi daje nam zaledwie kilka bonusów do statystyk, o pięknych opisach przedmiotów rodem z Dark Souls nie ma mowy. Nie jest to jedyne rozwiązanie które może zaskakiwać, ale ma na celu przyśpieszenie tempa rozgrywki - każde miejsce, które odkryjemy, umożliwia szybką podróż, w bazach możemy dowolnie zmieniać umiejętności postaci, wszyscy wojownicy jakich posiadamy w drużynie (których sami tworzymy) zdobywają doświadczenie nawet jeśli nie towarzyszą graczowi… Wszystko to sprawia, że gra, mimo bardzo old-schoolowego klimatu, jest o wiele szybsza od starych RPGów. O ile gracz sam tego nie chce, nie musi marnować nawet chwili na niepotrzebne łażenie po wyspie, a wszelkie problemy wynikające z niedopasowania drużyny do wyzwań można naprawić przez ponowne rozmieszczenie punktów rozwoju.

Grafika jest… No, jest - i to najlepsza rzecz jaką można o niej powiedzieć. Na początku bardzo ubogie otoczenie może dezorientować zanim gracz zorientuje się, jakie identycznie wyglądające obiekty są zawsze interaktywne. Nie ma tu żadnych wspaniałych widoków do podziwiania, postacie poruszają się w sposób, który każe podejrzewać że ciężko chorują… Podobnie uboga jest oprawa dźwiękowa, nie uświadczymy tu choćby pół słowa nagranych dialogów, a muzyka znika z pamięci zaraz po wyłączeniu gry.

Czy mogę polecić z czystym sercem Queen’s Wish? Powiedziałbym nawet, że muszę - chociażby z czystego podziwu dla twórców, którzy po tylu latach ciągle tworzą gry, które ośmielają się być brzydkie, eksperymentować z mechanikami i oferować graczom rozgrywkę, która po prostu będzie przyjemna i wypełniona ciekawymi wyborami. Bawiłem się przy tej grze zaskakująco nieźle, choć na razie nie mam ochoty do niej wracać by zobaczyć jak wyglądałoby Sacramentum, gdybym wsparł inne frakcje. Co najwyżej polecam poczekać na obniżkę cen - na razie cena premierowa jest nieco za wysoka…