Loren the Amazon Princess

2013-08-02



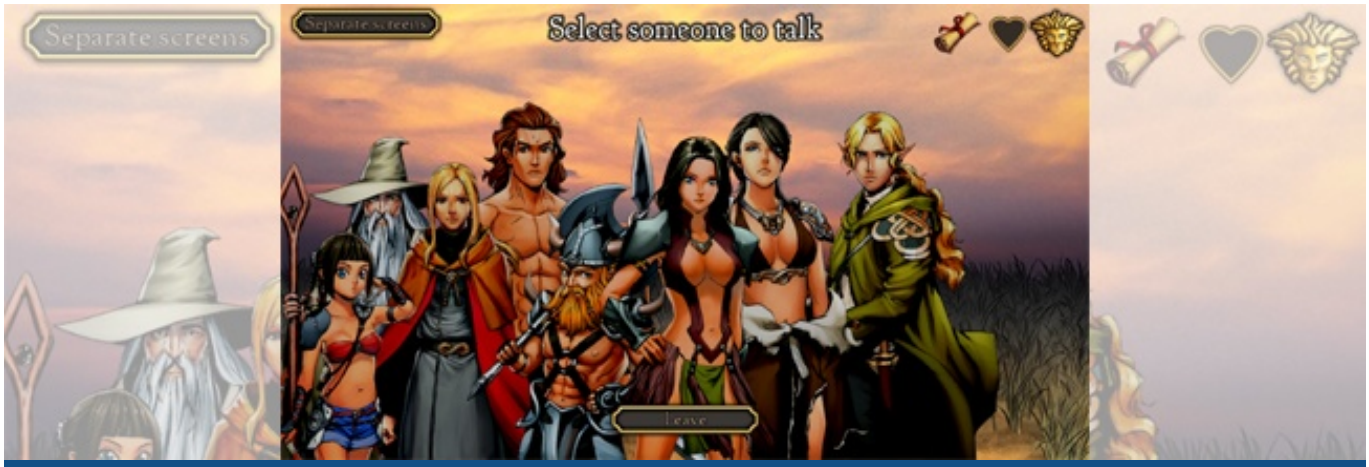
Czyli gadany RPeG z postaciami w niepraktycznych zbrojach.

Dawno, dawno temu, w bardzo, bardzo odległej krainie żyła sobie mądra i waleczna królowa amazonek... Bla, bla, bla, bla i tak dalej. Nudno więc zacznę inaczej. Loren jest córką owej królowej, czyli tytułową księżniczką. Podczas swojego codziennego treningu dowiaduje się że jej matka została zaginęła. Jako dobra i kochająca córka postanawia wyruszyć jej na poszukiwania (inaczej gra zaraz po intrze zakończyła by się, a nie o to chodzi. :-)). Są pewne problemy, bo jako osoba sprawująca TERAZ władzę, powinna siedzieć na tyłku i wydawać polecenia. Jednak udaje się to obejść i Loren wyrusza na ratunek. Na wyprawę zabiera (oprócz broni i nie praktycznej zbroi), niewolnicę, lub niewolnika (gracz wybiera na starcie gry płeć postaci) pochodzącej/pochodzącego z elfiego rodu. Postać również wyposażona jest w niepraktyczną zbroję. :-)



Jedyna praktyczna zbroja w grze?

Gra studia Winterwolves to turowy RPG, z dużą ilością czytania, mniejszą ilością walk, oraz bardzo znikomymi wyborami. Są w mocno podkreślone relacje między bohaterami gry, w sumie to ograniczają się tylko do wątków romantycznych. Właśnie w tym miejscu mamy najwięcej możliwości do wyboru odpowiedzi. Czasami aż cztery! :-) Postaci mamy trochę – KAŻDA z nich, ma niepraktyczną zbroję. Spieszę wyjaśnić co to jest niepraktyczna zbroja – to taka z której, po przekuciu, materiału starczyło by to wyprodukowania przyłbicy normalnej zbroi. Innymi słowy, taka zbroja zasłania tylko niektóre, „strategiczne" elementy postaci. I to nie całe... :-) Można to też określić jako stalowe bikini. :-) Są jednak wyjątki. Niektóre postacie nie mają zbroi!. :-) Hasają sobie w zwykłych szatach. Przynajmniej ktoś ubrał się praktycznie. :-)



Nasza drużyna. Znajdź praktyczne zbroje. :-)

Grafika w grze to statyczne obrazki bohaterów nałożone na równie statyczne tło. Na przykładach niektórych z bohaterek, widać że autor zna anime. :-) Jedynymi animacjami które zapamiętałem, są te reprezentujące rzucane czary. Czy to przeszkadza? Mi nie, przypomina mi to trochę czasy dinozaurów i gry należące do gatunku tekstówek (Mózgprocesor – wie ktoś co to było? :-)), ewentualnie czegoś zwanego jako powieść wizualna (VisualNovel - Powieść wizualna). Można się skupić na opowieści, a jest ona zaskakująca! Za porwaniem królowej (bo nie zaginęła tylko została porwana), stoi ZŁO. Kto by się spodziewał! Gra traktująca o walce dobrego z złem! Ewenement jakiś :-) Fabuła jest całkowicie liniowa, jak mamy do wyboru dwa zadania, to i tak oba trzeba wykonać, możemy tylko wybrać które najpierw. Są co prawda dodatkowe zadania dawane nam przez inne postaci z drużyny, ale są one krótkie. Nie spotkałem się z innym tematem niż walka. :-)



Mamy coś do wyboru!

Pomiędzy lokacjami przemieszczamy się klikając na pozycje na mapie. Nie ma ich jakiś oszałamiających ilości, ale do wielu z nich będziemy wracać co jakiś czas. Z czasem i postępami fabularnymi będą się pojawiać nowe lokacje. Na mapie mamy też opcję „Camp” - służy ona do integracji drużyny. Tam rozmawiamy z pozostałymi bohaterami, oraz dostajemy od nich zadania poboczne.



Walka.

Walki odbywają się turowo, mamy do dyspozycji maksymalnie sześcioosobową drużynę, podobnie jak przeciwnik. Jednak nie raz przyjdzie nam się zmierzyć w okrojonym składzie. Czasami gra narzuca kto musi znaleźć się w walce. Jest to przyjemne urozmaicenie i wprowadza konieczność dbania (trenowania i zakupów) o wszystkich naszych bohaterów. Sama walka polega na kliknięciu na podobiznę przeciwnika, lub bohatera i wybraniu rodzaju ataku/czaru/przedmiotu. Każda z klas ma swoje indywidualne drzewko rozwoju, dające jej dostęp do specjalnych umiejętności, czy ataków. To co użyjemy ma wpływ na kolejkę ataków, postać która użyje mocnego ataku, do swojej kolejnej tury dojdzie później, niż gdyby użyła czegoś słabszego. Bardzo podobne do systemu z Final Fantasy X. Niektóre klasy nie mogą też używać specyficznych broni, zbroi czy przedmiotów. Np. bomby stosować mogą wyłącznie klasy złodziei, itp. Spodobało mi się, że po walce doświadczenie jest dzielone na ilość postaci biorących udział w potyczce. Czyli im mniej postaci tym szybciej awansują, ale walka jest trudniejsza. Coś za coś...



Czary - mary, czarownik stary. :-)

Wyposażenie kupujemy w sklepach, bądź zdobywamy na oponentach. Ilość owych gratów, jest spora, można coś wybrać. Zwykle szybciej nam skończy się gotówka, niż wyposażymy wszystkich w drużynie. Normalka. :-)



Nie jest to supersam, ale coś tam mają...

Dźwięk w grze jest. Słychać odgłosy walki, czasami któraś z postaci coś powie. Jest, nie przeszkadza, pomaga zbudować atmosferę. Muzyka za to jest przyjemna, również nie przeszkadza.



Losowa walka. Podejmujemy wyzwanie?

Gra ma wersję demo, do pobrania że strony autora: www.winterwolves.com/lorenamazonprincess.htm
Czy warto? Mnie skusiło. Warto dodać jeszcze że gra jest w wersji na Windows, Linkusa, i Macintosh'a. Jak zawsze podobają mi się takie wersje. :-)



Drzewko rozwoju Księżniczki Loren.

Artur Wyszyński