Unepic

2013-08-09



Czyli o niebezpieczeństwie chodzenia do toalety. :-)

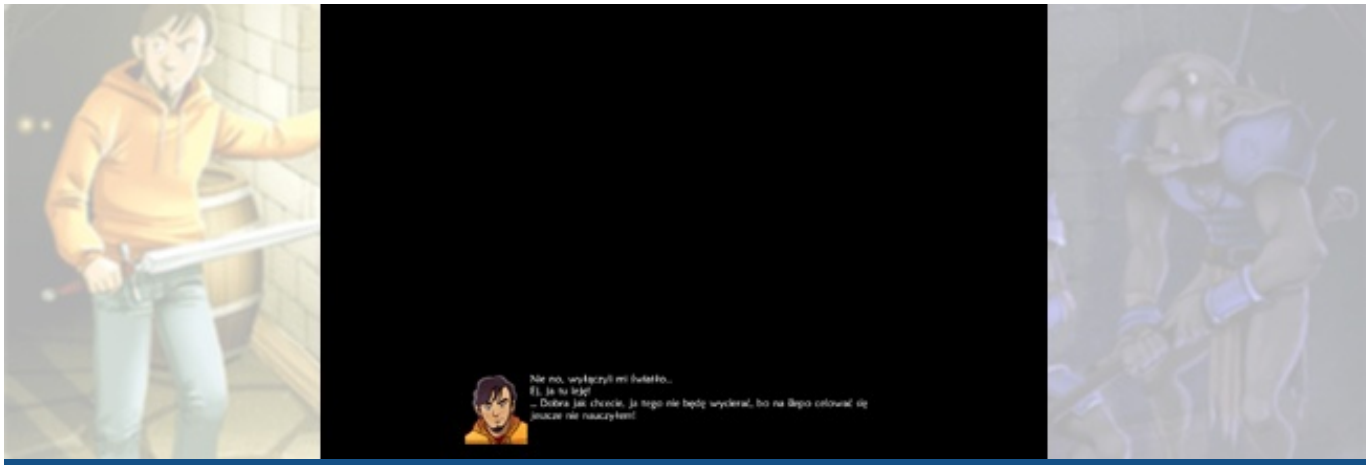
Kiedy byłem młody i do szkół uczęszczałem - były to czasy kiedy tornistry robiło się z kamienia, a mama nie mówiła „Uważaj synku na samochody, po drodze“, tylko „Uważaj synku na tygrysy szablastozębne, po drodze” - wraz z kilkoma kumplami graliśmy w coś takiego jak gry RPG. Papierowa RPG. Zabawy i śmiechu było co niemiara. Niestety kumple się rozjechali, czasu zostało za mało... Szkoda. Jednak dzisiejszy tekst nie będzie poświęcony ani prehistorii, ani moim wspomnieniom, ani też opisom owych gier RPG. Partyjką takiej gry rozpoczyna się intro do gry komputerowej „UnEpic”.

Widzimy na nieruchomym obrazku kilku graczy, ich rozmowa przewija się na dole ekranu. Czytamy jak walczą i zbierają fanty. W pewnym momencie jeden z nich, Daniel, stwierdza że musi iść do toalety (za dużo piwka, tak? :-)). Następuje wyciemnienie ekranu i słyszymy co sam do siebie mówi (a może mówi do gracza – kto go tam wie...). Stwierdza że jest ciemno, że ściany są chropowate i jakieś inne, a w przecież powinny być kafelki. Na ciemność ma radę – zapaliczkę. W momencie zapalenia jej widzimy że to nie jest toaleta... Nasz bohater stwierdza że to przez prochy, wsypane przez współgraczy, do jego piwa. Pomimo tego rusza do przodu i napotyka pierwsze szkielety (leżą na ziemi, jak na nie przystało). No na pewno to nie jest toaleta, w końcu kto trzyma szkielety w toaletach? Po kilku krokach napotyka Cień, Cień który próbuje go opętać. Straszne, takie opętanie już na początku rozgrywki? Ku wielkiemu zaskoczeniu Cienia, bohater jest ateistą, i opętanie nie za bardzo się udaje. Cieniowi udało się wprawdzie wniknąć do ciała postaci, ale nie ma żadnej nad nią kontroli, a na dodatek nie może się wydostać, zostaje uwięziony. Tak więc nasz bohater zyskał sobie „towarzystwo” do rozmów. Towarzystwo bardzo nie przychylne i próbujące zabić bohatera – tylko w ten sposób Cień będzie ponownie wolny.



Rozmowy RPGraczy.

Tak w skrócie można opisać sam początek gry. Unepic jest grą łączącą w sobie platformówkę, grę akcji i rpg. Czyli mamy platformy po których biegamy i skaczemy. Mamy przeciwników których z rozkoszą (i niezadowoleniem Cienia) zabijamy. Mamy też rozwój postaci typowy dla RPGów. Co jakiś czas trafiają nam się więksi przeciwnicy bossowie – ich pokonanie jest niezbędne do dalszej eksploracji zamku. Bo z rozmów z Cieniem dowiadujemy się że do zamku trafiliśmy. Oczywiście zamek jest rządzony przez Harnakona. Harnakon jest zły, no bo jak to to mogło by być inaczej? Walczyć z kimś kto nie jest zły - to że będziemy musieli z nim i jego sługami walczyć, jest chyba oczywiste?



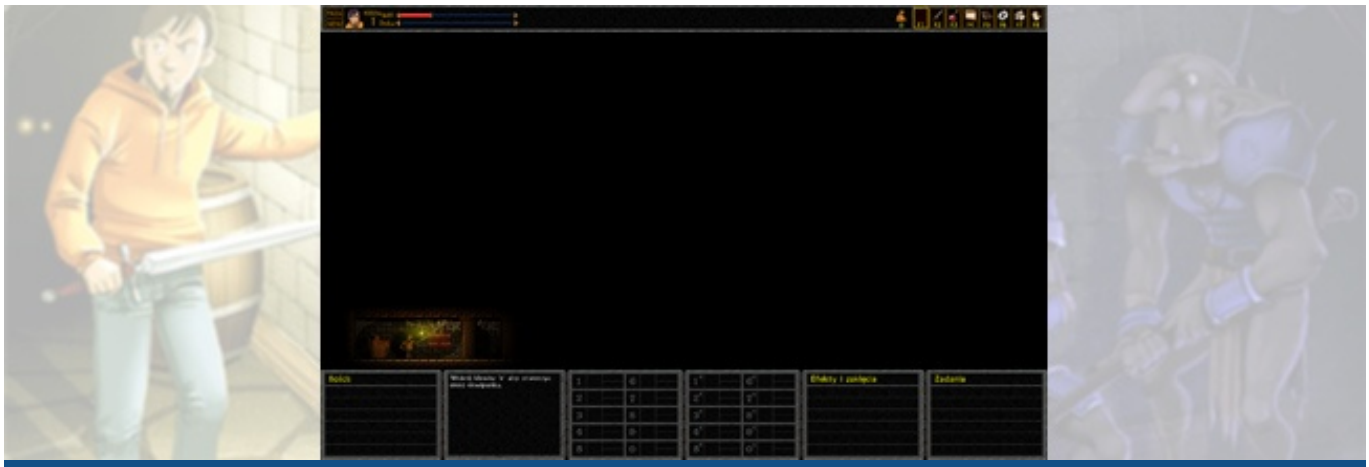
Ciemno, dajcie światła!

Rozgrywkę prowadzimy w małej, ale dobrze wykonanej grafice. Jak być może widać na zrzutach ekranu, wszystko jest małe. Mała postać, małe bronie, mali przeciwnicy (no, z wyjątkiem bossów, oni MUSZĄ być duzi, bo co to za bossowie inaczej by byli? :-). Jednak wszystko jest BARDZO czytelne, przeciwnicy na pierwszy rzut oka są inni, każda broń wygląda inaczej. Bez problemów można rozpoznać jaki czar jest w użyciu. Super, autor się popisał.

Gra jak widać jest CIEMNA. Mrok rozświetlamy sobie zapaliczką (swoją drogą ma ona niezły zapas paliwa). Ciemność buduje tu klimat. Napotykamy jednak latarnie, pochodnie i inne „przyrządy oświetleniowe” które możemy zapalić. Zapalenie ich wszystkich spowoduje rozjaśnienie całego pokoju. Poruszamy się bowiem, jak na starych, klasycznych grach, pokój po pokoju. Z tym że możemy, a nawet musieli się raz cofnąć do poprzednio odwiedzanych lokacji.

Zamek posiada kilka stref (np. katakumby, ogród, czy kopalnie), każda z nich ma swój odmienny styl graficzny, przeciwników, muzykę. Wszystko się ładnie że sobą łączy. Grafika pomimo że przypomina gry z lat 90, wygląda perfekcyjnie, chyba że to sentymentalizm mnie napadł i wpłynął na moją ocenę. :-)

O muzyce już wspomniałem. Jest przyjemna, nie przeszkadza, nie wyrywa się na pierwszy plan. Zmienia się w zależności od miejsca gdzie jesteśmy, każdy z bossów ma swoją indywidualną muzykę.

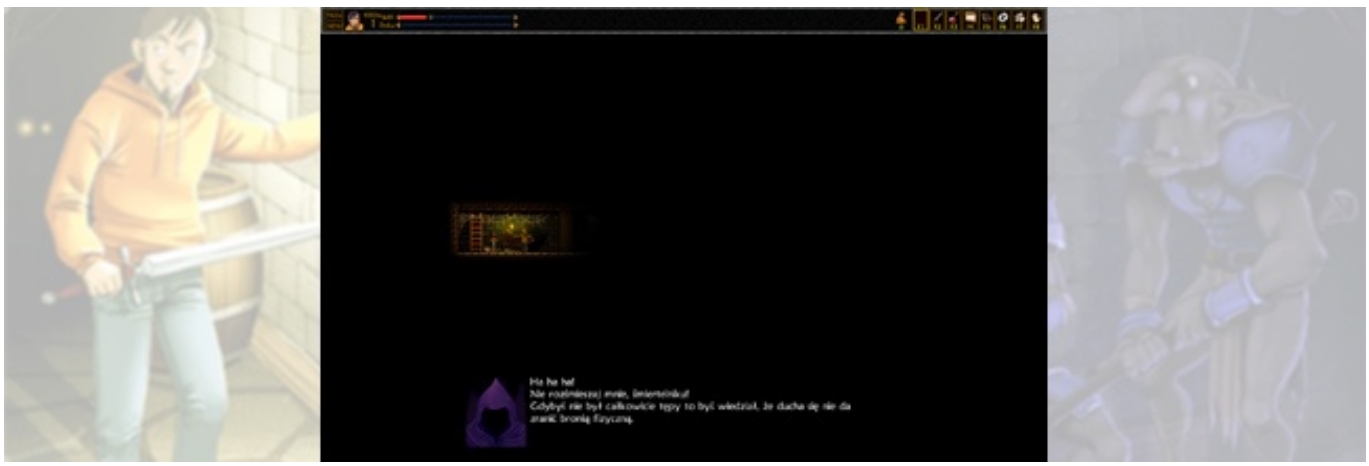


Ja i moja zapalniczka.

Dźwięk to przede wszystkim odgłosy uderzeń, krzyki umierających wrogów (i nasz też, nie raz usłyszymy). Nie uświadczymy żadnych rozmów. Można dociągnąć dubbing do gry, ale jest po hiszpańsku. Jak ktoś chce, to zawsze może. Podobno jest możliwość zdubbingowania w innych językach, ale czy ktoś chciałby się tego podjąć? Wystarczy go tylko nagrać. ;-) Na pewno znajdą się osoby wdzięczne za taką inicjatywę. W każdym razie strefa audio też jest powyżej przeciętnej.

Jednak to nie dźwięk czy grafika są mocną stroną Unepic. Na czoło wysuwa się zdecydowanie humor. Rozmowy bohatera z Cieniem, innymi napotkanymi postaciami, nie raz powodowały uśmiech na mojej twarzy. Kilka przykładowych wypowiedzi można znaleźć na załączonych grafikach. Dodać należy że dobrze jest się lekko orientować w grach, filmach, czy literaturze. Bez tego niektóre kwestie nie będą miały sensu (np. ta jak zabijamy pierwszego węża i komentarz Cienia).

Chodząc po zamku nieraz napotkamy postać którą znamy „jakby z innej bajki”. I bardzo często co to za postać rozpoznamy jeszcze przed rozmową z nią – grafika naprawdę jest dokładnie wykonana.



Spotkanie z Cieniem.

Rozmowy to czasami jedno zdanie w niczym nie związane z grą, czasami to zapowiedź jakiegoś zadania. Są zabawne, choć czasem jest to humor niskiego lotu, czasami nieco absurdalny. Co powiecie na sprzedawców wielkiego murzyna i czarodziejkę o wdzięcznych imionach Ubuntu i Fedora? :-)

A gdzie wady? Czyżby ich gra nie miała? Może mechanika gry jest do dupy? Hmmm... Nie, do mechaniki nie mogę się przyczepić. Platformy są tak umieszczone, że nawet takie beztalencie zręcznościowe jak ja nie ma najmniejszych problemów aby doskoczyć tam gdzie trzeba. Kontrola postaci jest doskonała, robi to czego od niej oczekujemy. Skacze tam gdzie przewidujemy że skoczy. Śmierć z powodu upadku z wysokości tu nie istnieje – jest nawet wyjaśnione dlaczego.

Śmierć się zdarza, ale powtarzanie tego samego etapu nie jest bardzo irytujące.

Wpadanie na pułapki boli, lecz są one widoczne. W zamku można się pogubić, więc jest mapa. Możemy na niej zamieszczać notatki i to się przydaje. Mapa jest schematyczna, każda ze stref zamku ma inny kolor, więc bez problemu można się zorientować gdzie się jedna kończy. Sama mapa nie zawiera jednak szczegółów, mamy tylko pokazany pokój bez tego co się w nim znajduje. Są wprawdzie znaczniki sklepu, czy bramy do skrótu. Jak że zamek jest dość rozległy (ponad 200 pomieszczeń), autor umieścił skróty – sieć bram prowadzących do jednego centralnego pomieszczenia. Pomieszczenie umieszczone jest zaraz przy miejscu do zapisywania gry. Zapis odbywa się automatycznie, chyba że tego chcemy, ale tak jak napisałem tylko w jednym miejscu. Nie przeszkadza to jednak, niedługo po rozpoczęciu rozgrywki dostaniemy teleport do tego miejsca.

Same pomieszczenia po pierwszym wejściu, są ciemne, nic w nich nie widać. Czystą przyjemnością jest je rozświetlać, nie wiedząc jaki przeciwnik czeka na nasz po zejściu z drabiny. Wracając do danego pomieszczenia mamy już wszystko widoczne. Widzimy przeciwników, więc walka jest łatwiejsza, nie zaskoczą już nas. W pomieszczeniach mogą być też fałszywe ściany, czy inne ukryte przejścia, na całe szczęście pochowane tam są przedmioty dodatkowe, nie wymagane do ukończenia gry.

Każda z broni jest opisana, ile zadaje obrażeń, jaki poziom jest wymagany do jej użycia. Opis uwzględnia modyfikatory z pierścieniu czy punktów rozwoju postaci. Ma też inny zasięg czy skuteczność na określony typ przeciwników – np.: miecz jest dobry na stwory organiczne, maczuga na szkielety czy do rozwalania beczek (beczki to oczywiście nie przeciwnicy, często kryją jednak przydatne przedmioty). Sztylet z kolei jest dobry do ataków od tyłu, jest bardzo szybki, ale za to słaby. Bron drzewcowa ma największy zasięg, topory jak to topory – czysta, brutalna siła. :-) Bronie, podobnie jak w Diablo 2, mogą być specjalne i unikatowe. Zmienia im się wtedy dość mocno charakterystyka.



„Reklama dźwignią handlu.”

Aby używać późniejszych wersji broni, Daniel musi mieć odpowiedni poziom umiejętności – po awansie na kolejny poziom dostajemy 5 punktów, które trzeba rozdysponować. Oczywiście potrzeb jest więcej jak możliwości. :-) Umiejętności czarowania w danej dziedzinie magi, zdobywamy w trakcie gry, na samym początku nie potrafimy używać żadnej magi. Przyjemne rozwiązanie. Aby się nauczyć danej dziedziny musimy znaleźć zadania na to.

Przy czarach mamy podane ile razy możemy go użyć – do czarowania używamy esencji, czyli pozostałości po niektórych z wrogów. W sklepach mamy bardzo czytelnie opisane co ile kosztuje, ile tego jest i ile my tego mamy. Rzeczy potrzebnych do zadań nie sprzedamy. Mamy zwoje ułatwiające rozgrywkę (tylko niektóre można kupić, inne znajdujemy) – mamy zwoje zapalające światła, przenoszące od razu do postaci która dała nam zadanie poboczne i inne, jest ich nie mało.

Istnieje też możliwość używania eliksirów. Te można znaleźć, czy też własnoręcznie przygotować w kotle. Składniki to esencja i pozostałości po zabijanych wrogach. Największy problem stanowią butelki, te można jedynie znaleźć, ale są one WIELORAZOWEGO użytku. Bardzo dobry, choć oczywisty pomysł. Szkoda że tak rzadko stosowany.



W trakcie zadania pobocznego (tego z posprzątaj :-)).

Po zamku nie musimy podróżować sami, podczas naszej wyprawy znajdziemy chowańce, małych pomocników którzy latając za nami ostrzeliwują wroga. Mamy chowańca od lodu, ognia, leczącego, takiego który dobrze niszczy nieumarłych i innych. Na raz możemy mieć niestety tylko jednego

aktywnego. Chowaniec może zostać zabity przez wrogów, należy uważać. Można kupić przedmiot przywracający go do życia. Kosztuje to jednak 100 monet, co w pierwszych etapach gry nie jak tak mało. W dalszej części rozgrywki będziemy mieli już do dyspozycji magię, ale trzeba będzie mieć w niej odpowiedni poziom – a punktów doświadczenia nie starczy na wszystko. Same chowańce raczej nie zaskakują swym wyglądem, ten od lodu to niebieskie coś, od ognia można się domyślić. Jednak kiedy zobaczyłem jednego z nich szczęka opadała mi na podłogę, a po jej ponownej instalacji pojawił się przysłowiowy banan. :-) Nie napiszę nic więcej, nie chcę psuć zabawy innym. :-) Choć jak ktoś nie lubuję się w anime (i to tym starym), to może nie wiedzieć o co chodzi…

Cel zadań pobocznych możemy w każdej chwili sobie przypomnieć. Gra sama nam zlicza to co jest do niektórych potrzebne i podaje te dane z boku ekranu. Zadania to zwykle przynieś, podaj, pozamiataj, z dużym naciskiem na pierwsze. Jak na UnEpic przystało są też zabawne. Trafiłem na zadanie po którym widać że autor mieszka w Unii Europejskiej lub zderzył się boleśnie z Polską biurokracją. Choć może nie z Polską, zadanie wtedy było by dłuższe… ;-)



W sklepie. Nasz ekwipunek.

Mamy spis ostatnio zebranych rzeczy, ilość wspomnianej już esencji. Pod łukami innymi broniami miotanymi ilość pozostałej amunicji.

Mało? Autor dołożył system wyzwań on-line – trzeba coś tam porobić. Nie dla mnie takie rzeczy więc je omijam. Ważne że są. Za ukończenie ich dostajemy punkty, które można przeznaczyć na zakup dodatków na stronie autora. Takie mikro DLC.

Jeszcze mało? Są też achievementy. Za pokonanie bossa, za zapalenie określonej ilości świateł i inne.

Mechanika jest BARDZO dobrze przemyślana i wykonana. Ogromne brawa dla autora, należą mu się.

Pomimo że gra nie jest trudna do opanowania – co innego do przejścia - autor zamieścił w niej samouczek – tłumaczy co i jak. Prosto i skutecznie.



Po platformach z smokiem za pan brat.

Co z grywalnością (lub miodnością – dla tych starszych i jeszcze kojarzących :-))? Chyba nieźle się w to gra? Napiszę tak: moim skromnym zdaniem grywalność to największa zaleta Unepik. Gra jest zbalansowana, przeciwnicy nie są za łatwi, ani za trudni. No owszem jak podpakujemy postać to przez zagony przeciwnika idziemy jak przez zboże, ale tak to jest w RPGach (chyba że jakiś chory umysł wpadnie na pomysł Level Scalingu). Bossowie z którymi będziemy walczyć różnią się od siebie (ale tak być powinno). Na każdego z nich trzeba znaleźć indywidualny sposób. Są do pokonania, ale są też frustrujący, i potrafią krwi napsuć – przynajmniej aż znajdziemy wspomniany sposób.

Mi się w to gra po prostu obłędnie!. Dawno, naprawdę dawno temu nie grałem tak dobrą pozycję.

Co ważne autor udostępnia demo gry, wystarczy ją ściągnąć z www.unepicgame.com. I tak, gra jest też w polskiej wersji językowej! Tłumacz wykonał dobrą robotę. Do tego demo wcale nie jest takie krótkie – ok 2 godzin. I właśnie z uwagi na to postanowiłem dać niektóre spoilery – są one właśnie z dema. Autor skupia się obecnie na trybie multiplayer – gra dla pojedynczego gracza jest już skończona.



Jakie ładne ściany!

To co czy ta gra nie ma wad? Nie jest się do czego przyczepić? Nie byłbym sobą jak bym czegoś nie znalazł. :-> Raz mi się wywaliła, ale po restarcie byłem jakieś 10 sekund do tyłu. Czyli nic. Gra ma starczyć na ok 30 godzin gry, co przy takim humorze, grywalności i całej reszcie wydaje się za mało – wciąga jak bagno. Jest za to multiplayer, może się nawet skuszę. Nie ma wersji na Linuksa, ale

podobno działa pod Wine, a wersja natywna jest podobna w trakcie pisania… Fabuła czyli walka ze złem też jest oklepana, a może raczej standardowa. Jednak tak podana w taki sposób tylko zyskuje. Czyli można napisać, takie wady to nie wady. :-)

Jeżeli ktoś tęskni za starymi czasami, grami takimi jak dawniej, Unepik wydaje się pozycją idealną, tym bardziej że jest demo, które sobie można sprawdzić. Warto, oj warto… :-)

Artur Wyszyński