Stardew Valley

2016-03-25



Czyli: o wsi spokojnej, wsi wesołej.

Mam na imię Aeris i chciałabym podzielić się moimi refleksjami na temat życia. Wiem że to może górnolotnie brzmieć, ale poczytajcie. Po skończonej szkole znalazłam dobrze płatną pracę. W MegaCorp Joja Corporation! Czyż może być coś lepszego? Ależ to było szczęście! Praca w klimatyzowanym pomieszczeniu, przy komputerze, absolutnie nie wymagająca, rutynowa. Dzień w dzień taka sama. Owszem, korporacja sama ustalała kiedy są przerwy, był nieustanny monitoring, praca trwała wiele godzin. Z czasem stało się to jednak męczące. Kiedy miałam tego wszystkiego dość, przypomniałem sobie o zalakowanej kopercie którą dostałam od umierającego dziadka – miałam ją otworzyć „kiedy potrzebować będę zmiany". Po jej otwarciu osłupiałam, dziadek zapisał mi swoją... farmę! Ja, mieszczuch na wsi? Choć w sumie to może rzeczywiście czas zmienić styl życia?

Niewiele myśląc rzuciłam pracę w Jojo i pojechałam do Stardew Valley, a dokładniej do Pelican Town, miasteczka przy którym leży mój nowy dom. Mam nadzieję że jest to piękne miejsce.

Na przystanku autobusowym oczekiwała na mnie przyjazna Robin – miejscowy drwal i cieśla. Miała zaprowadzić mnie do farmy, gdzie przywitać się miałam z Lewisem Burmistrzem miasteczka.

Farma wywarła na mnie piorunujące wrażenia. Była strasznie zapuszczona! Zmęczona po całodziennej podróży, lekko zniechęcona i zawiedziona położyłam się spać. Jutro będę musiała zabrać się za ciężką pracę. Nie zaprzepaszczę trudów życia dziadka!

Od Lewisa dostałam 30 nasion pasternaku, a za swoje zaoszczędzone pieniądze dokupiłam do tego 3 nasiona groszku. Od czegoś należy zacząć. O ciężki był mój pierwszy dzień, wykoszenie chwastów, pozbycie się kamieni i drzew, wyznaczenie pierwszych pól, a w zasadzie grządek, zasianie i podlanie

(konewką!) nowych roślin. A miałam jeszcze poznać się z mieszkańcami miasteczka. Dzień za krótki… Z drugiej strony nikt mi nie stoi nad głową i decyduje co i kiedy mam robić. Pod wieczór padłam wyczerpana…

Następnego dnia w skrzynce znalazłam zaproszenie od miejscowego rybaka. No nic, jak zapraszają to trzeba zobaczyć. Najpierw jednak podleję grządki.

Rybak zaoferował mi jego starą wędkę! Ot tak, z dobroci serca, a może to moja koszulka z dużym dekoltem tak na niego podziałała? :-)

Pierwsze dni upływały mi na pielęgnacji roślin, karczowaniu pozostałej części farmy, spotykaniu i rozmowy z nowo poznanymi członkami lokalnej społeczności.

Pierwsze zbiory pasternaku – swoją drogą szybko rośnie, tylko cztery dni – dały mi zastrzyk gotówki. Zainwestowałam w inne nasiona, miałam obawy co do ziemniaków, podobno znowu amerykanie stonkę z samolotów zrzucają. No nic najwyżej pójdzie na zmarnowanie.

Z obrzydzeniem odkryłam, że w mieście swoją placówkę handlową ma Joja! Kierownikiem jest Morris, który jakoś nie przypadł mi do gustu. Sprawia wrażenie cwaniaczka.

Krążąc po mieście i jego okolicach trafiam na zamyślonego Lewisa, stał przed zrujnowanym miejskim Ośrodkiem Kultury. Podczas rozmowy wspomniał, że Joja chce odkupić od niego ów ośrodek i przerobić go na swój magazyn. Lewis zgodzi się na to pod warunkiem, że chociaż jedna osoba więcej wykupi członkostwo JojaMart. Całe szczęście że nie zgodziłam się na to jak Morris mi zaproponował! Pomimo, że przebywam tu dopiero kilka dni, już zżyłam się z mieszkańcami i nie chciałabym pozbawiać ich świetlicy. Nawet takiej nie działającej.



Z Lewisem przed Ośrodkiem Kultury.

Lewis pokazał mi to co z niej zostało. Można to określić jako obraz nędzy i rozpaczy… :-(Również w środku wszystko było zrujnowane, zaniedbane i opuszczone. Ciekawe czy uda się komuś doprowadzić to do stanu używalności? Lewis chyba nie wie co robić – przecież może namówić ludzi, aby w czynie społecznym przywrócili do stanu świetności swoją świetlicę!

Podczas oglądania wnętrz przeżyłam chwilę grozy, okazało się że świetlica jest nawiedzona! Jakieś małe stworki biegają i znikają! Lewis niczego nie widział, może to przemęczenie daje o sobie znać? Sama nie wiem co o tym myśleć… Na dodatek, podczas samotnego już buszowania we wnętrzach Ośrodka Kultury znalazłam dziwną tabliczkę, tekst na niej był całkowicie nieczytelny – napisany w nieznanym języku.

Miasteczko Pelican Town jest urokliwe i zaskakujące, mają nawet muzeum! Bardzo specyficzne, nie ma żadnych eksponatów! Gunther prosił mnie o przynoszenie różnych ciekawostek. Ech, kolejna rzecz do zrobienia…

Nieopodal lasku na południe od mojej farmy znalazłam wieżę i zamieszkującego ją maga! Nawet maga mają! W mieście nie napotkałem żadnego, a tu proszę, jest i to w obowiązkowej wieży!

Wiedział kim jestem! Zastanawiam się czy z krążących pewnie już na mój temat plotek, czy może to jednak magia? Opowiedział mi o swoich badaniach na Junimos – leśnymi duszkami. Pokazał mi nawet jednego – to te sama które widziałam w Ośrodku Kultury! Kiedy opowiedziałam mu o tajemniczej tabliczce teleportował się, aby ją sprawdzić. To prawdziwy mag!

Po powrocie zaproponował mi napój który pozwoli „aby esensja lasu przeniknęła moje ciało". Nie wiem dlaczego, pewnie z przemęczenia, napiłam się. Po chwili zaczęło mi wirować w głowie. Ten stary zboczyl, myślał chyba o innej esensja! Ratunku, pewnie to przez tą moją koszulkę z dekoltem! Przed oczami zaczęły pokazywać mi się latające liście i tańczące drzewa. Mamusiu, co było w tym napoju, oj ja głupiutka… Po chwili efekty ustąpiły, a ja byłam, chym… nienaruszona. Może jednak mówił prawdę, a ja jestem przewrażliwiona?

„Esensja przenikająca moje ciało" miała pozwolić mi rozumieć Junimos. Nie zawahałam się tego sprawdzić – podczas kolejnej z wizyt w Ośrodku Kultury, tajemnicza tabliczka odkryła swój sekret – stała się czytelna! Junimos proponowali mi, że za pomoc im okazaną pomogą i mi. Musiałam wypełnić tylko pewne zadania. Wydawały się nie być skomplikowane, ot na przykład dostarczyć cztery dzikie rośliny, które można znaleźć na wiosnę. Rzeczywiście kiedy je dostarczyłam dostałam nagrodę! Trzydzieści nasion! Zobaczę co z nich wyrośćie, mam nadzieję że nie „gruszki na wierzbie, czy śliwki na sośnie."

Przyglądając się dokładniej tabliczkom – okazało się że jest ich więcej – odkryłam, że po wypełnieniu wszystkich zadań z tabliczki, dostanę nagrodę bardzo specjalną. Pisało coś o szklarni, naprawie mostu, kolejki, czy autobusu. To są w końcu duszki lasu, czy zgraja samozwańczych budowlańco-mechaników?

Podczas deszczu, który zaczęłam lubić – nie trzeba wtedy podlewać roślin, trafiłam do tajemniczej jaskini. Przebywający tam jednooki mężczyzna, wyjaśnił mi, że jesteśmy w kopalni. Całe szczęście, że miałam przy sobie kilof! Może dokopię się do złota. :-) Marlon powiedział mi jednak, że tak prosto nie będzie, kopalnie zamieszkują potwory. Myślałem, że jak moje ładne oczy i koszulka pomogą mi i wybije dla je mnie, ale skończyło się na tym, że dostałam miecz. Nic z dżentelmena nie miał w sobie. :-(Żeby mała, biedna, słaba kobieta musiała walczyć z hordami krwiożerczych stworów, w zapomnianej przez ludzi i bogów kopalni? No nic, w razie czego będę mogła to wpisać sobie w CV, prawda?

Kopalnia nie okazała się tak straszna jak sobie wyobrażałam. Owszem ślimaki z pianą z pyska rzucały mi się do gardła, ale miecz je powstrzymywał. Podczas rozbijania kamieni, odnajdywałem różne minerały – może trzeba je zanieść do muzeum? Sądzę że Gunther będzie zadowolony. Trafiłam też na rudę miedzi! Sądzę że kowal powie mi czy mogę ją jakoś wykorzystać? Udało mi się też znaleźć zejście z dolny poziom, drabina była schowana pod kamieniem! Rozumiem po co winda, tylko dlaczego na drugim poziomie nie ma do niej wejścia? Czyżby kopalnia ciągnęła się dużo niżej? Dlaczego nie mogę od razu zjechać na sam dół? Moje rozważania przerwał atak kolejnego ślimaka, po wygranej walce, aż usiadłam na ziemi, ślimak miał przy sobie… drobinę na kolejny poziom! Gdzie on ją, do licha, schował? Chyba znowu jakaś magia. Nie udało mi się jednak zejść na kolejny poziom, czas i energia mi się kończyły, wróciłam do domu. Wrócę jednak do kopalni, może znajdę tu coś ciekawego.

Dni mijały, w mojej skrzynce pojawiały się informacje i przeróżne prośby - zadania od mieszkańców miasta. Rośliny rosły, chociaż musiałam wykonać klika strachów na wróble, przebrzydłe ptaszydła wydziobywały mi ziarna z grządek!

Któregoś dnia znalazłam w skrzynce zaproszenia na festyn jajeczny – w końcu jajko to symbol wiosny. Wraz z młodzieżą biegałam jak dziecko po miasteczku szukając poukrywanych jajek. Zabawy było co niemiara, nie przeszkodził mi nawet fakt, że nie wygrałam.

Wiosna jeszcze się nie skończyła, a wydarzeń było co niemiara. Morris za wszelką cenę próbuje zmonopolizować rynek – to znaczy wykosić Pierra, a moja sąsiadka Marnie, pewnego ranka, przyprowadziła mi małego kotka i zapytała się czy może on u mnie zostać. Oczywiście! Uwielbiam kotki, więc Cloud został, będziemy razem prowadzić farmę. :-)

Dni mijały mi na ciężkiej pracy, wyprawach do kopalni – schodziłam coraz to niżej, wiem już jak działa winda – łowieniu ryb i rozmowach z moimi nowymi znajomymi. Ani się obejrzałam, a nastało lato. Wraz z nim w sklepie pojawiły się nowe nasiona – farma powoli zaczęła się rozrastać. Zainwestowałam też w pierwsze drzewa owocowe, rosną całą porę roku, więc na jesieni spodziewam się pierwszych zbiorów. Pomocne okazało się ulepszenie moich narzędzi, kowal za ciężkie pieniądze i materiały ulepszył mi, najpierw kilof, siekierę, a później konewkę. W wodach pojawiły się inne ryby, spodobało mi się to całe łowienie. Zaczęłam myśleć o zainwestowaniu w chów zwierząt – muszę mieć kurnik, czy oborę. Robin jest chętna do pomocy, ale również chce kasy i co gorsza, muszę przynieś jej materiały. Ech, a czasu mam tak nie wiele...

Również i lato się skończyło. Jesień to najbardziej lukratywna pora dla rolników – przekonałam się o tym. :-) Ulepszona konewka pozwoliła mi zwiększyć areał upraw, co przełożyło się na zyski. Wiem już, że dobrze zrobiłam zwalniając się z korporacji. Praca jest może i nawet cięższa, ale bardziej satysfakcjonująca. Na mojej farmie pojawił się kurnik, obora, i silos – muszę gdzieś składać siano, w zimę zwierzęta same się nie wykarmią. Uruchomiłam też produkcję serów, majonezu, konfitur, oraz wina. Pamiętam pierwszą butelkę, równo się nim ubzdryngoliłam. :-) Dobre było, nie ma co mam talent. :-) Mam też kilka uli.



Jesień w kurniku.

Udało mi się też wykonać do końca jedną z tabliczek w Ośrodka Kultury. Rzeczywiście nazajutrz kolejka została naprawiona. Teraz będę mogła szybciej przemieszczać się po okolicy.

Po jesieni nastała zima. Praca jednak nie ustała, to że nie mam upraw, nie zwolniło mnie z opieki na zwierzętami. Trzeba je nakarmić, wydoić, zebrać jajka, pogłaskać – od tego ostatniego czują się lepiej,

co przekłada się na jakość ich produktów, a ta na cenę. Owszem miałam więcej czasu, spożytkowałam go w kopalni, może uda mi się dojść na samo jej dno?

Snuję też plany na przyszły rok. Może uda mi się naprawić szklarnię i autobus? Podobno można nim dojechać w miejsce gdzie zaopatrzyć się można w bardziej egzotyczne produkty. Zaczynam też myśleć o założeniu rodziny – w sumie jest tu paru kawalerów do wzięcia. :-) Może uda mi się też wydobyć odpowiednią ilość różnorakich rud – można je wykorzystać do wykonania zraszaczy, bardzo mi to by pomogło – farma coraz większa, a czasu tyle samo, tak odeszło by choć podlewanie… Sądzę że rozbuduję budynki gospodarcze i dom. To pierwsze da mi możliwość hodowania nowych zwierząt. Pomysłów mam dużo, ciekawe ile z nich uda się mi wykonać…

Powiedzieć że „**Stardew Valley**" jest grą nowatorską i oryginalną było by grubą przesadą. Autor nawet nie próbuje udawać, że jest inaczej. Zebrał najlepsze pomysły przynajmniej z trzech gier – Harvest Moon, Rune Factory i Animal Crossing. Wszystko to razem połączył, dograł i lekko zmodyfikował. Z Animal Crossing, pochodzi pomysł na muzeum, nie pamiętam czy był tam obecny motyw uprawy i hodowli. Na pewno to zostało wzięte z serii Harvest Moon. Walka z potworami została natomiast zaczerpnięta z Rune Factory. Owszem wszystkie te trzy gry są bardzo do siebie podobne, jednak ich połączenie przez ConcernedApe dało efekt którego nie spodziewał się sam autor (tak, to robił jeden człowiek!). Gra od swojej premiery w dniu 26 lutego 2016 do dnia 9 marca tegoż samego roku sprzedała się w ponad 400 000 egzemplarzy! Nie wiem czy spowodowane jest to brakiem takiej pozycji na platformie Windows – wymienione gry, protoplaści „**Stardew Valley**" to pozycje stricte konsolowe.

Miałem tą okazję że grałem zarówno w Harvest Moon: Back to Nature (Sony PSX), Rune Factory Frontier (Nintendo Wii), jak i Animal Crossing: Wild World (Nintendo DS). Tak jak wspomniałem autor czerpał garściami z tych gier, ulepszając co się da. Nie znam innych ich części, więc nie wiem czy pomysły zaimplementowane przez Erica się tam nie pojawiły.

Z ulepszeń mogę wymienić możliwość tworzenia np. strachów na wróble, dużej ilości przedmiotów – do produkcji majonezu, serów, oleju, spuszczania soku z drzew, tekstylii, wina, pikli i dżemów, ule, kosze do łowienia krabów (i przy okazji innych stworzeń morskich). Urządzeń tych możemy mieć więcej niż jedno, wystarczy że mamy odpowiednią ilość surowców do jego wykonania. Ustawić je możemy wedle własnego widzimisię, nie jesteśmy tu ograniczeni decyzjami autora. Oczywistym jest że różne produkty mają różne ceny, a na ich jakość wpływa dodatkowo jakość surowców.

Nie wszystkie plany mamy dostępne na starcie, gro z nich odblokowujemy poprzez rozwój postaci. Nasz *protagonista ma 5 charakterystyk (uprawa, kopanie/wydobycie, zbieractwo, wędkarstwo i walkę), poprzez wykonywanie czynności do niej przypisanych rośnie nam poziom zaawansowania w danej dziedzinie. Warto się rozwijać, choć w sumie to i tak nie mamy wyboru, dzieje się to samoczynnie.*

Trochę nie przypadł mi do gustu pomysł na gotowanie, ten w Rune Factory bardziej przypadł mi podobał. W „**Stardew Valley**" zdobywamy konkretny przepis, nie możemy zastąpić produktów innymi, w RF mogliśmy – mogło powstać przez to zupełnie inne danie. Było z tym trochę dodatkowej zabawy. Brak tego jednak nie czymś, coś co bardzo by mi przeszkadzało.

Sam teren jaki gracz ma do dyspozycji, jest dużo większy niż w Harvest Moon, nie wspominam tu nawet o Rune Factory – tam jest on po prostu żałośnie mały… Tu jest wielki, ale można go bez problemów zagospodarować. Oprócz upraw rolnych, możemy wybudować kurniki, czy obory i to więcej niż jeden budynek danego typu i w miejscu gdzie chcemy. Dużo lepiej niż w HM i RF, tam nie mieliśmy żadnej decyzji. Możemy również je rozbudować – jest więcej gatunków zwierząt do dyspozycji. W porównaniu do konkurencyjnych gier, mam wrażenie że czas tu płynie wolniej, za to

jego upływ nie ustaje w pomieszczeniach. Z czasem w prowadzeniu farmy pomaga dostęp do zraszaczy, odchodzi przynajmniej częściowo problem powolnego podlewania upraw konewką. Nie kojarzę takich pomocy w innych pozycjach.

Będzie też miejsce na sadownictwo, nie przypominam sobie, innej pozycji w której mógłbym sam zasadzić drzewa owocowe, można było korzystać tylko z tych ustawionych przez autorów. Przyjemnie jest mieć tyle swobody. :-)

Podoba mi się również fakt, że zwierzęta na noc same wchodzą do swoich zagród, ile nerwów miałem z tym w Harvest Moonie… Wypuszczać zwierzęta warto – same sobie poszukają jedzenia – o ile zasialiśmy trawę.

Drobnym, lecz przyjemnym i pomocnym udogodnieniem jest to, że możemy podejrzeć co jest nam potrzebne do naprawy Ośrodka Kultury z poziomu menu – nie musimy tracić czasu, aby biegać tam i z powrotem i sprawdzać.

Autor starał się aby gra nie była „upierdliwa", dał windę w kopalni – przyspiesza to jej odkrywanie, nie trzeba zaczynać za każdym razem od samej góry. Pomaga też naprawiona kolejka – jej „stacje" umieszczone są z sensem, pozwala ona zaoszczędzić czas.

Przyczepić się mogę jeszcze do jednej rzeczy, w pewnym miejscu stoi sobie nieruchoma postać, nie możemy z nią porozmawiać – zasłania ją element interfejsu. Przynajmniej u mnie na rozdzielczości 1366 na 768 piksli. Na całe szczęście autor wprowadził możliwość skalowania gry, i po kliku kliknięciach w przycisk „-" można już przeprowadzić konwersację.

Do niemałych zalet gry można doliczyć też możliwość modyfikowania jej. Tu sam się przyznam mam mod na łatwiejsze łowienia, to oryginalne jest dla mnie za trudne. :-(Starość chyba mi wychodzi. :-)

Sama gra „**Stardew Valley**" jest dla mnie szalenie wciągająca, mam przegrane w niej ponad 50 godzin, a jestem dopiero w lecie roku drugiego. Nie dziwi więc mnie kompletnie tak duży sukces i gorące przyjęcie jakie gracze jej zgotowali. Jest prosta, zasady są klarowne, osoby znające ten gatunek gier wejdą w rozgrywkę z marszu, a osoby dopiero poznające, po krótkiej nauce również będą się dobrze bawić – gra prowadzi za rączkę, ale daje też dużą swobodę w podejmowaniu decyzji. Potrafi jednak zaskoczyć, był moment w którym nie wiedziałem co się dzieje. :-)

Grafika i muzyka utrzymane są w stylu retro, w niczym to mi nie przeszkadza, ale ja lubię ten styl – wychowałem się na grach w takim stylu (ale wtedy nie był nazywany jeszcze stylem retro :-)).

Grę polecam wszystkim, co prawda na przeszkodzie może stać bariera językowa („**Stardew Valley**" jest wyłącznie po angielsku), ale sądzę, że moderzy zrobią swoje. Nie ma w niej przemocy (choć w w wersji alfa był podobno rzeźnik :-)). Wymaga ona planowania z wyprzedzaniem i decydowania na co poświęcić ograniczony czas, ale daje całe mnóstwo dobrej zabawy. Dawno żadna gra nie dała mi tyle przyjemności co opisywana tu „**Stardew Valley**".

Producent: ConcernedApe
Autor: Eric Barone
Wydawca: Chucklefish
Platforma: PC Windows, Linux

Artur Wyszyński