Starbound (beta)

2013-12-06



Czyli przygody w dwuwymiarowym świecie.

„Kosmos. Ostateczna granica...” W tym bezkresnym oceanie gwiazd znajduje się uciekinier/uciekinierka z Ziemi (bądź też innej planety). Jej lub jego statek orbituje wokół nie zbadanej planety. W dalszą drogę wyruszyć się nie da – koniec paliwa, a CPNu nie widać... Nie pozostaje więc nic więcej, jak udać się na powierzchnię owej planety i spróbować tam przeżyć. Na całe szczęście udało się zabrać manipulator materii (podstawowe narzędzie), stary miecz, latarkę i kilka nasion. To musi wystarczyć.

Tak w wielkim skrócie przedstawia się fabuła gry **Starbound**. Gra wyszła 4 grudnia 2013 roku jako publiczna beta. Oznacza to że jest nie kompletna, może mieć błędy i będzie często aktualizowana (pierwszy patch już wyszedł – zmienił sporą ilość rzeczy). Graficznie gra przypomina Terrarię, nic dziwnego, jeden z jej autorów robi właśnie Starbounda. Mamy więc dwuwymiarową grę przypominającą platformówkę, z możliwością (koniecznością) eksploracji, tworzenia przedmiotów i walki. Największą cechą odróżniającą **Starbound** od Terrarii, jest fakt posiadania statku kosmicznego – możemy przy jego pomocy zmienić planetę. Planet – światów które przyjdzie nam zwiedzać jest bez liku – gra generuje całą galaktykę, a każda z planet ma być inna! Na razie jednak musimy siedzieć na planecie startowej.

Na samym początku gra daje nam proste zadania do wykonania, sprawdź szafkę, zbuduj warsztat – będziemy tam tworzyć bardziej skomplikowane przedmioty, itp. Naprowadza to na samym początku gracza, który znalazł się sam w nieznanym środowisku.



Sama na terra incognita.

Na planecie nie jesteśmy oczywiście sami – nudo by było. ;-) Rdzenni mieszkańcy planety – potwory, dzielą się na agresywnych, i na pokojowo nastawionych. Przynajmniej nie każdy chce nas zjeść, przyjemna sprawa. Owi przeciwnicy są generowani przez grę – za każdym razem, na każdej z planet można spotkać inne stwory! Kapitalne rozwiązanie, zobaczymy jak to wyjdzie autorom.

Przeciwnicy to źródło skór i mięsa – jeść MUSIMY, nie wiem co się stanie jak się zagłodzimy, jeszcze tego nie sprawdziłem. Aby nie było za lekko, mięso wypadnie tylko wtedy kiedy przedstawiciele lokalnej fauny, zabijemy przy pomocy łuku (już to zmienili w pierwszym patchu). Jednak zauważyłem że może to być tylko ostatni cios, poprzednie można mu zadać inną bronią. Ciekawe czy autorzy to naprawią...



Stary Donald farmę miał ija, ija o! (Bananowce i pszenica).

Jedzenie można zdobyć w jeszcze jeden sposób – uprawa roli. Na ekranie widać bananowce i pszenicę. Te nasiona miałem na starcie. Podoba mi się takie rozwiązanie. :-) Jeszcze jednym sposobem jest zakup jej u NPC.

Jako że samą pszenicą się nie najemy, możemy skonstruować stół do przetwarzania żywności. I tak z pszenicy mamy chleb , a ten połączony z upieczonym mięsem daje nam hamburgera. Widać że już na samym starcie autorzy umieścili wiele receptur na przedmioty. Sądzę że w przyszłości będą dochodzić nowe.

Przy tworzeniu przedmiotu mamy podane co i ile potrzeba – prosto i konkretnie. Możemy sortować rodzaje tworzonych przedmiotów, wyszukiwać je po nazwie, filtrować tylko dostępne. Bardzo wygodne rozwiązanie. Jednak aby cokolwiek stworzyć musimy mieć surowce. Te pozyskujemy za pomocą wspomnianego wcześniej manipulator materii. Ma on jednak pewną wadę, jest bardzo wolny, dlatego lepiej jest stworzyć odpowiednie narzędzia. Narzędzie mają, oprócz prędkości, jeszcze jedną zaletę pozwalają zrobić więcej – np. kopanie przy pomocy manipulatora kopiemy 4 kwadraty, a przy pomocy kamiennego kilofa już 9. Manipulator ma jeszcze jedną funkcję – budowanie i stawianie mebli. Robimy to na pewną odległość, jest to DUŻO bardziej wygodne niż w Terrari. Kolejny dobry pomysł.

Jeżeli już mamy jakieś surowce, to nie tak od razu nadają się do użytku, część trzeba przygotować, rudy przetopić, mięsiwa upiec. W Terrarii wystarczyło kliknąć, tu trzeba chwilę zaczekać – wygląda to bardzo podobnie jak w Minecrafcie – wkładamy rudę do pieca i widzimy jak sztuka po sztuce ruda zamienia nam się w sztabki.

Postać ma zdrowie, które tracimy w walce, przy upadkach. Regenerację zapewniają nam pewne przedmioty, ale i sen w łóżku. Jak zdrowie spadnie do zera, to co oczywiste umieramy. Śmierć nie stanowi jednak dużego problemu, odradzamy się na naszym statku, jedne co tracimy to pewną ilość „piksli” - czegoś na kształt waluty. Są one zdobywane przez znalezienie i zniszczenie charakterystycznych pojemników, lub po pokonaniu przeciwnika. Piksle wykorzystywane są też do produkcji pewnych przedmiotów i handlu.

Gra wymusza na nas eksplorację – czyli kopiemy, przeszukujemy jaskinie, znajdujemy znajdźki, wydobywamy różne minerały i rudy metali, walczymy z przeciwnikami i często giniemy. Ciekawe jest że przebywając pod ziemią nie możemy się teleportować na statek – logiczne i przyjemne rozwiązanie.

Nie lubię walczyć, wolę budować, ale w moim odczuciu walka jest bardzo przyjemna. Przeciwnicy mają swoje poziomy (u nas nie zauważyłem nic takiego). Wiadomo że ci o większym poziomie mocniej biją i mają więcej zdrowia. To że różnią się wyglądem to pisałem, mają też różne ataki, mogą pluć, strzelać bić, szarżować. Urozmaicone życie będzie naszego rozbitka, nie ma co.

Podczas gry napotkałem wioskę autochtonów – zrobiła na mnie wielkie wrażenie. Strażnik poprosił o schowanie miecza i podziękował kiedy to zrobiłem. Kupcy zachęcają do zakupów. W wiosce jest pełno sklepów – ubrania, broń, jedzenie, domów mieszkańców z szafkami, komodami, skrzyniami, łóżkami, no i samymi mieszkańcami. Co ciekawe wcale nie była taka mała, ciągnęła się na kila ekranów.



Strażnik wioski.

Jak do tej pory mogę się tylko do jednej rzeczy przeczepić – autorzy nie wyjaśnili do końca sprawy paliwa. Usilnie kopałem, szukałem jakieś rudy uranu czy innego izotopu który mógłby napędzać statek. Myślałem że pod ziemia może napotkam ropę i będę mógł ja rafinować (pytanie tylko w jaki sposób i czy statki kosmiczne latają na ropę?). Długo nie wpadłem na to aby do zbiornika włożyć… węgiel A pokazywali w filmie! Mówili! Wyraźnie było widać jak gościu szufluje węgiel do pieca! Sam to jako przykład podawałem! No nic skleroza mnie zaatakowała i zapomniałem o tym. :-(W jakim filmie? „Spokojnie to tylko awaria" (Airplane II: The Sequel). :-) Czyli filmy uczą! Należy o tym pamiętać. :-)

Starbound jest przeznaczony na sysstemy Windows, OSX, i Linux. Podobno ma być też na konsole. Pożyjemy zobaczymy.

Gra jest chwilkę na rynku, ale gra się bardzo przyjemnie, jeżeli autorzy będą kontynuować swoje działania, tak jak robili to do tej pory, szykuje się hit, który nie powinien mieć problemów aby pokonać Terrarie – choć ona też jest bardzo przyjemną grą. Sądzę że jeżeli komuś spodobała się Terraria, Starbound powinien kupić bez większego zastanowienia. Moim zdaniem warto.

Artur Wyszyński