Legend of Grimrock

2013-07-05



Legend of Grimrock.

Jak często mieliście myśli, że jesteście związani liną razem z trójką inny osób i wrzuceni do lochów? Często? Dziwne, mi nigdy. :-> Jeżeli jednak tego chcecie, możecie doświadczyć tego w Legend of Grimrock.

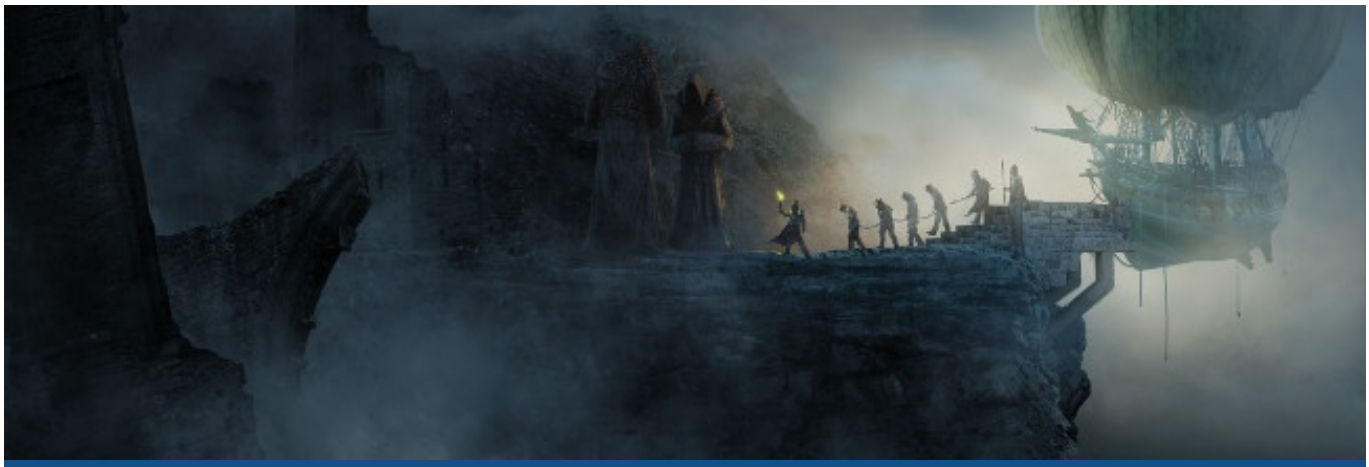
Grze która podobnie jak feniks odradzający się z popiołów, przywróciła pamięć o grach typu „dungeon crawler". Najbardziej znanymi przedstawicielami tego gatunku są gry takie jak „Eye of Beholder", „Dungeon Master", „Anvil of Dawn" czy też „Black Crypt". Jak można się zorientować są to gry stare... Być może ukazało się coś w między-czasie, ale nie słyszałem o niczym takim. Producenci zdaje się odeszli od robienia tego typu gier. Nie liczę tu produkcji wspominanych często przez mnie - gier roguelike. Tam włóczenie się po lochach jest czymś oczywistym.

Dungeon Crawlery polegają na penetrowaniu labiryntu, czy będzie to loch, las, zamek, czy inne dziadostwo. Ruch odbywa się w sposób charakterystyczny – pole po polu, obracamy się o 90 stopni. Zwykle robimy to drużyną postaci. Dungeon Crawler zawsze kojarzy mi się z czteroosobową drużyną. Teren gry jest raczej zamknięty, a my mamy niewielkie możliwości aby zboczyć z drogi. Po drodze spotykamy przedstawicieli miejscowej fauny, a czasami i flory (zmutowanej bądź nie) – czyli kogoś/coś co bijemy i vice versa. Znajdujemy „znajdzki" - broń, zbroję, i inne wyposażenie. Niektóre gry zmuszają nas do jedzenia, więc i to znajdujemy, ew zjadamy pozostałości z przeciwników. W lochach, nie rzadko musimy oświetlać sobie drogę pochodniami, a te się kończą. Postacie się męczą, muszą odnawiać czary (gra fantasy bez czarów, to nie jest porządna gra :-)), pomaga na to sen. W odróżnieniu od roguelike, MOŻNA nagrywać grę i w przypadku naszej śmierci nie tracimy zapisu.



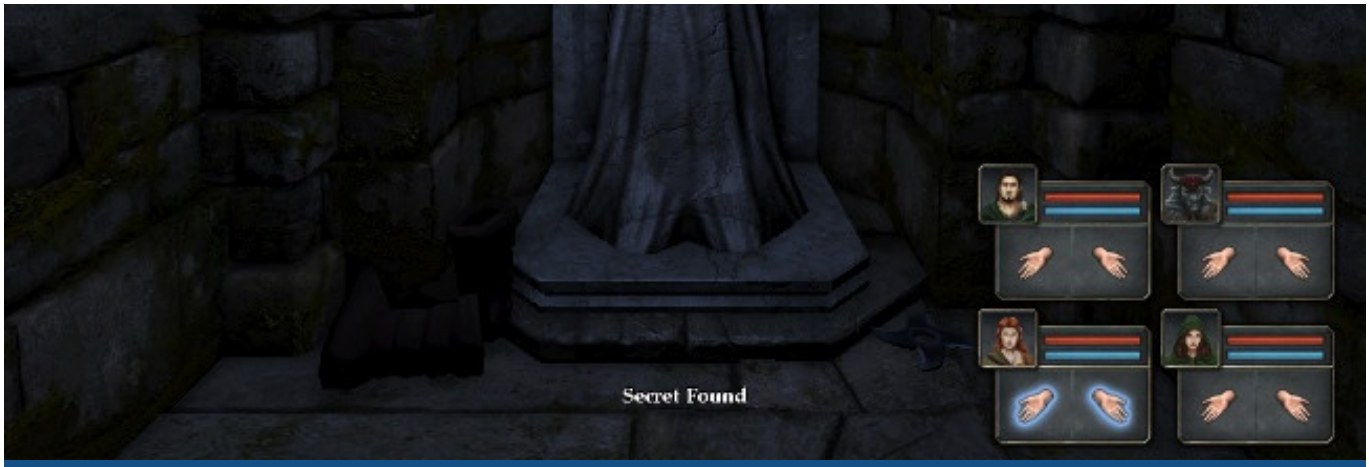
Nasza drużyna.

Dokładnie to samo dostajemy w Legend of Grimrock. Na początku tworzymy, lub korzystamy z gotowej drużyny. Tworząc ją możemy wybrać pośród 4 ras – ludzie, minotaury, jaszczurki, insektoidy (a gdzie są KRASNOLUDY!?). Każdej z nich można przydzielić jedną z trzech klasy postaci (wojownik, mag, i złodziej/łobuz). Przydzielamy punkty, umiejętności, cechy, nazwa postaci, jej portret i gotowe. Na początku możemy wybrać jeszcze tryb „Old school mode” - gramy wtedy bez auto mapy, czyli mapa powstaje u nas papierze lub w naszej pamięci. Kto co lubi. :-)



Tup, tup, tup, prosto do lochu.

Po obejrzeniu krótkiego intra, na które składają się obrazki i tekst, lądujemy w lochu. Loch położony jest wewnątrz góry, aby się z niego **wydostać** trzeba zejść na sam **dół.** Już w pierwszym pomieszczeniu napotykamy zagadkę: jak otworzyć drzwi? Co to za dungeon crawler, bez zagadek? :-) Uważne oczy nie przegapią też sekretu… No takie rzeczy muszą być i koniec. :-)



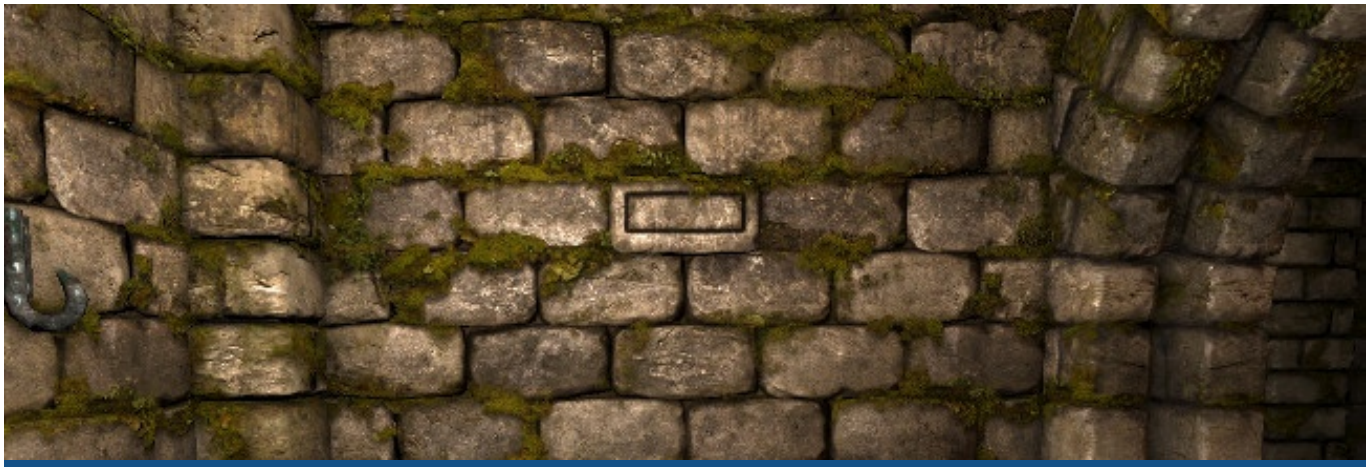
Ciii! Sekret!

O fabule nie będę się rozpisywał. Mamy drużynę i mamy się wydostać tłukąc przeciwników i rozwiązując zagadki. Poziom po poziomie (jest już aż/tylko 13), aż na sam dół... W którymś momencie zaczniemy mieć SNY. Ktoś chce nam pomóc, i chce abyśmy doszli do niego – jest oczywiście na samym dole. Kto to jest – trzeba sprawdzić samemu. :-)



Nie potrafię czytać?

Mamy, jak już wspomniałem sekrety, mamy zamknięta drzwi – trzeba szukać kluczy. Mniej lub bardziej ukryte przyciski. Od czasu do czasu mamy zapadnie które trzeba zamknąć. Oczywiście można też w nie wpaść – czasami warto.



Podobno tu jest przycisk, ale gdzie?

Gra posiada ładną klimatyczną grafikę, bardzo ładnie wygląda sprawa oświetlenia. Płomień pochodni drży, powoduje to ruch cieni – ślicznie to jest. :-) Tekstury są przyjemne dla oka, i choć się powtarzają, nie raziło mnie to specjalnie – w końcu to loch, a sklep z kafelkami, gdzie każda ściana jest inna. :-) Przeciwnicy są przyjemnie zaprojektowani, mają porządnie wykonane animacje. Powtórzę się, ale przyjemnie wygląda jak przeciwnik porusza się, cienie się przesuwają po ścianach i podłodze.



Kości w stali.

Dźwięk jest równie dobrze zrobiony. Oprócz muzyki, która występuje wyłącznie na planszy tytułowej – swoją drogą spodobała mi się, w lochach panuje cisza. Tylko podczas walki słuchać odgłosy wymachiwania bronią, krzyki, czy dźwięk rzucanych czarów. Pasuje to i buduje klimat.



Czy to spłuczka?

Gra ma jeszcze jedną dużą zaletę. Możemy ściągnąć z internetu inne lochy. Spis owych modów, jest na forum autorów gry – warto się tam rozejrzeć, może znajdzie się coś ciekawego?

Czy warto Legend of Grimrock kupić? Ja kupiłem i nie żałuję. Co prawda mam trochę za słaby komputer, aby gra chodziła płynnie, ale swoje w nią pograłem. :-)

Artur Wyszyński