



Wurm Online

Krótką opowieść o fascynującej grze jaką jest Wurm Online!

Krótką opowieść o fascynującej grze jaką jest Wurm Online!

Witajcie,

W tym artykule chciałbym opowiedzieć wam o jednej grze. Na wstępie zaznaczam, że dołączenie do gry może okazać się sporym problemem, ze względu na serwery - ale o tym potem.

Tibia, Silkroad, Runescape, Second Life. Te cztery gry są grami online, trzy z nich to MMORPG, a tylko jedną można uznać za zwykłą grę RPG. To znaczy taką, w której się chodzi i zabija potworki, niemal klasycznie. To Tibia. Nie ma tam praktycznie nic poza ekspiem. O krok dalej posuwa się gra Silkroad, gdzie twórcy, do ekspiem dodają nową opcję - karawany. Od teraz nie trzeba tylko chodzić i zabijać, ale można też zarabiać jeżdżąc z karawanami. Następna w kolejności jest RuneScape. Ta gra wprowadza dodatkowe umiejętności, które wręcz stają się motorem napędowym gry - zabijanie dla mięsa, ścinanie drzew, rozpalanie ognisk, a nawet meblowanie swoich domków. Tutaj mamy lukę, po czym dostajemy Second Life. Jako były pracownik ich Supportu chyba nie powinienem się wypowiadać ;-)) powiem więc tylko, że gra to zwykła, tandetna gra typu Chat-game, przez wielu (zbyt wielu) określana jako MMORPG. Jedyne co odróżnia ją od np IMVU to fakt bycia faktyczną grą, oraz możliwość budowania (rysowania w sumie) domków.

Jak wspomniałem, między RS i SL jest drobna luka. Tą lukę wypełnia właśnie Wurm Online. Jest niewątpliwie grą typu RPG, a także dodaje wiele elementów z SL - jak choćby posiadanie domków - z tym, że ona je przekształca w narzędzia zabawy. O czym mówię? Już wyjaśniam.

Wurm to gra, polegająca na nabijaniu skillów, czyli umiejętności. W przeciwieństwie jednak do wspomnianych gier, nie ma tutaj generalnego poziomu postaci. Są umiejętności: walki mieczem, walki toporem, obrony tarczą i tak dalej, a na podstawie tych umiejętności wyliczane są kolejne posunięcia podczas walk.

Walk... taaak, zapomniałem wspomnieć o moim zdaniem najważniejszym elemencie gry, a

mianowicie tym, że walki są dosłownie opcjonalne. Osobiście gram od października, i do tej pory nie zabiłem ŻADNEGO potworka. (swoją drogą "potworki" to tutaj niezbyt trafione określenie, gdyż głównie walczy się z niedźwiedziami, aligatorami, przerośniętymi skorpionami oraz pajakami, a także czasem z innymi, jak ze smokami. Poza tym są zwierzęta hodowlane, tak więc "potworki" to zdecydowana pomyłka.)

Więc co pozostaje? Ano świat Wurm. Umiejętności jest od groma. Te waleczne to prawdopodobnie drobny procencik sumy wszystkich umiejętności. Poza tymi mamy: ścinanie drzew, kopanie, górnictwo, gotowanie, oprawianie skór(!), robienie zbroi, stolarstwo(!), kamieniarstwo(!), łowienie ryb... wiele z tych umiejętności posiada podumiejętności: robienie zbroi łańcuchowych, płytowych, walka mieczem małym, dużym, wykuwanie z żelaza kilku różnych grup przedmiotów, dalej mamy umiejętności dotyczące przedmiotów: noża stolarskiego, kilofu, łopaty (heh łopatologia), dłuta... Jakby tego było mało dochodzi siła, umysł, wiara, wspinaczka... Jak wspomniałem, skillów jest tutaj od groma i ciut-ciut. A po co jest ich tak wiele? Otóż świat gry jest tworzony niemal w całości przez graczy.

Więc na początku był serwer, a serwer był mały, to jednak nie przeszkadzało Rolfowi stworzyć świata. Powstał świat, ale to było za mało i tak powstała mini-gierka Wrath of Magranon. Potem Rolf rzucił drzewa, skały i zwierzęta, by gracze mieli co robić. Każdego gracza wyposażył w zestaw początkującego - łopata, kilof, siekiera, piła i jeszcze parę drobiazgów, by mógł zacząć coś robić. I od tamtej pory gracze są zdani sami na siebie. Co to oznacza?

KAŻDY przedmiot, KAŻDY dom, KAŻDA droga, KAŻDA kopalnia zostały stworzone tylko i wyłącznie przez graczy. Jak dla mnie to był szok gdy się dowiedziałem, ale taka jest prawda. Więc od początku. Żeby było wam łatwiej to sobie uzmysłowić, napiszę krótką historyjkę, jak się buduje domy. Wszystkie przedmioty są zrobione przez gracza, z wyjątkiem przedmiotów początkowych, które notabene gracz i tak może sobie zrobić, jak jakieś zgubi.

Więc zaczynamy. Na początek mamy gracza w szczerym polu (przy odrobinie szczęścia jest to pole pod lasem). Gracz wybiera miejsce do budowy domu. Wyrównuje teren łopata, po czym stawia "house plans". STOP! Do postawienia HP potrzebny jest młotek lub podbijak (mallet). Więc gracz idzie do lasu. Za pomocą siekiery ścina drzewo, po czym ociosuje je tworząc kłody (drzewa dają ok. 6-7 kłód). Z jednej kłody wycina Mallet head i mallet hand. Łączy je następnie i ma mallet. Stawia house plans. Dalej chce budować, ale nie ma gwoździ. I tutaj się zaczynają przysłowiowe schody. Nasz gracz musi wziąć łopatę, wykopać dół w ziemi dokopując się do powierzchni skał. Za pomocą kilofa wykuwa wejście do kopalni. Kopie i kopie, po czym znajduje Iron Vein - żyłę żelaza. Od tego momentu może zacząć. Wykopuje żelazo, po czym rozpala ognisko (używając drewna, oraz steel and flint, znajdujące się w zestawie początkującego). Wkłada żelazo do ogniska (nie jest to do końca logiczne - ale

działa), które mu je przetapia (notabene trwa to nawet godzinę czasu rzeczywistego, a gracz co jakiś czas musi dokładać drwa do ognia). W końcu żelazo się przetopiło. Gracz bierze swój mallet, i przetopione żelazo zaczyna formować w małe kowadło. Gdy mu się nie uda, próbuje znowu. Ten element gry może trwać godzinami, jak nie dniami. Załóżmy jednak że w końcu mu się udało. Za pomocą kowadła tworzy sobie pierwsze gwoździe. Jednak do budowy domu potrzebne są deski. Więc idzie do lasu i ścina jeszcze ze dwa drzewa, ociosuje je tworząc logi, a następnie za pomocą piły tworzy deski. I buduje przytwierdzając je do house planów. Dalej powiedzmy że chce sobie podłogę wykafelkować. Ma do wyboru: gravel, zrobiony z potłuczonych skał; Cobble z cegieł oraz slabs z płyt. Żeby zrobić gravel, potrzebuje jedynie kamieni - wystarczy ukopać trochę. Jednak do pozostałych dwóch... musi zrobić sobie dłuto, które jak się nie mylę nie znajduje się w zestawie początkowym...

I tak to wygląda. Nie wspomniałem o jednym, ważnym elemencie: jedzeniu i piciu. W grze są trzy wskaźniki: Stamina (kondycja), Food (jedzenie) oraz Water (wód... woda). Dodatkowo Stamina pełni funkcję health. Poziom wypełnienia staminy decyduje o prędkości wykonywania zadań, poziom jedzenia mówi, jak szybko stamina spada podczas pracy, a poziom wody decyduje o prędkości regeneracji po wykonanej pracy. Jeśli się uszkodzimy (upadek z wysokości bądź atak zwierzątkiem), stamina bar tymczasowo się skraca o kilka procent, więc gdy jesteśmy ranni, nie uzyskamy pełnej staminy. Jeśli poziom jedzenia i picia będzie na 0%, nie będziemy w stanie wykonywać większości zadań. O ile wodę dość łatwo można otrzymać pijąc z jeziora, o jedzenie musimy się zatroszczyć.

Można szukać jedzenia w lesie - jagody, truskawki, orzechy. Nie wypełnią nam całkowicie fooda - ale pozwolą trochę je zregenerować. Poza tym oczywiście można polować - zabite zwierzę oprawiamy i mamy skórę, mięso, a czasem dodatki jak róg jednorożca, łapka królika czy Cave bug cochineal służący do robienia farby. Mięsa też nie można ot tak zjeść (chyba że food jest na naprawdę niskim poziomie), trzeba je ugotować. Do tego trzeba je przygotować, krojąc w filety. Można też złowić rybkę - surowo można ją zjeść tylko przy niskim food. I tak dalej...

Mamy więc gracza z domkiem. Powiedzmy że gracz ma przyjaciela, bliskiego znajomego, z którym chce pograć. Przyjaciel więc loguje się do gry i dołącza do gracza, budując swój dom (od tego momentu "osada" określana jest mianem "noob camp"). On ma już łatwiej - nie musi robić kowadła, bo już takowe jest, nie musi też szukać żelaza.

Do dwójki przyjaciół dołącza kolejny, bogatszy. Ten ma już konto premium (o którym potem), dzięki czemu może założyć oficjalną wioskę - od tego momentu gracze są wspólnotą. Załóżmy też, że w okolicy pojawiają się zwierzęta. Gracze budują wieżę wartowniczą, pod którą pojawiają się strażnicy, walczący ze zwierzętami. I tak, życie się toczy...

W grze jest cała masa miasteczek poczęzonych setkami kilometrów dróg. Każde miasteczko (poza New Town) powstało właśnie w ten sposób. Wartym odnotowania elementem jest wspólnota graczy. Tam po prostu NIE MA noobów uprzykrzających życie. Dla osób z takimi skłonnościami, gra jest zwyczajnie w świecie nudna. Tam wszyscy gracze są dla siebie mili i uprzejmi. Świetnym tego dowodem jest świąteczne Impalong - ulepszanie przedmiotów. Gracze z całego "świata" przybywają do New Town, po czym ulepszają sprzęt - albo sobie, albo innym graczom.

Z tym się wiążą trzy atrybuty, jakie mają przedmioty w grze: Quality, Damage oraz Weight. To ostatnie to waga - nie ma sensu się rozpisywać. Quality to jakość przedmiotu. Im jest wyższa, tym lepsze przedmioty można tym stworzyć (jakość wyrobów bazuje jednak głównie na umiejętnościach gracza), przykładowo jedna akcja kopania kilofem z ql 1 trwa ok 40 sekund. ql 40 zmniejsza czas do 30. Wartość ql oczywiście można zwiększać, za pomocą materiałów wysokiej jakości, wydobytych przez graczy z wysokimi umiejętnościami. Damage pojawia się podczas używania przedmiotów. Powyżej 80 pojawia się ryzyko straty przedmiotu, poza tym podwyższać QL można tylko przedmiotom z 0.00 dmg. Na szczęście do naprawiania przedmiotów potrzebne jest tylko trochę czasu (naprawienie 80dmg może trwać nawet do kilku minut).

I tutaj pojawia się chyba największy mankament gry, dla graczy darmowych, a mianowicie premium accounts. Generalnie gracze F2P nie mają większych ograniczeń. Jedyne co to kompletny brak możliwości podniesienia jakiegokolwiek skilla powyżej 20. Oznacza to, że nigdy nie będą w stanie wytworzyć przedmiotów o QL powyżej 20. Chyba że zdobędą materiały od Premium graczy - wtedy mają szansę.

Jednak z tego bierze się kolejne ograniczenie. Gracze free nie będą mogli tworzyć przykładowo chain armour jacket (wymaga skilla 28), nie będą w stanie prowadzić większości statków (wymagają wysokich Mind Logic), nie będą mogli mieć tytułów (nie licząc Trollslayera i takich tam, gdyż wszystkie inne są wręczane osobom z wysokimi skillami) oraz nie będą w stanie budować kamiennych domów (masonry na 30). Jednak generalnie... da się żyć ;-)

I teraz najważniejsza wada gry, o której wspomniałem na początku, a mianowicie serwery. Teraz jest ok - gracze mogą grać bez większych lagów, problemów za dużych też nie ma. Jednak w okolicach świąt ktoś wpadł na przegenialny pomysł zareklamowania Wurm na 4chanie. Jak się to skończyło? Komplementem zawaleniem serwerów. Napływ graczy był tak ogromny, że lagi powodowały iż nie można było nawet czatować, bo wiadomości docierały z kilkunastosekundowym opóźnieniem. Wielu myślało, że to koniec Wurm. Na szczęście administratorzy jakoś sobie z tym poradzili. Przede wszystkim obniżyli limit graczy. W chwili

gdy to piszę, na wszystkich 3 serwerach jest jakieś 150 graczy. Limit jednego serwera wynosi 300. Generalnie już się nie zdarza, by dochodziło do sytuacji, w których nie można się dostać.

Kolejnym problemem są itemy. Jak wiemy, w grze wszystko mogą zrobić gracze. Mogą... i robią. W grze są setki przedmiotów, których nikt już nie rusza. Generalnie jest coś takiego jak Decay - stopniowe "gnicie" i znikanie przedmiotów, wprowadzone by się tego pozbywać. Niestety, często spacerując w grze widzimy wiele śmieci, których nikt używał nie będzie, albo z kolei znikają nam przedmioty... Generalnie nie jest to wielkim problemem, jednak gra nie może wytrzymać za wielu graczy, gdyż to kompletnie zasyfi serwery. Tak, jak to było w okresie świątecznym...

Jeszcze tutaj wspomnę o najgenialniejszym aspekcie gry - terraforming. Pozwala on na (niemal) dowolne modyfikowanie terenu. Można kopać doły i formować góry oraz pagórki, można kopać gigantyczne kopalnie, można ściąć też każde drzewo. Jedyne czego nie można to obniżać poziomu wody - pojawia się ona wszędzie, nawet w kopalniach, na tym samym, jednakowym poziomie. Powoduje, iż poniżej jej poziomu kopać nie można - ale bez problemu można się w niej poruszać, oraz - jak wspomniałem - budować różne statki mogące zabrać na pokład różne ilości pasażerów.

Jest wiele rzeczy, o których nie wspomniałem, i teraz wspominać o nich nie będę. Wyliczę tylko kilka: budowanie wózków, by przenosić więcej przedmiotów; religie, pomagające wyznawcom; dwie strony graczy: dobra oraz zła; budowanie posągów...

Generalnie jest fajnie, jednak wielu graczy bardzo szybko rezygnuje z rozgrywki, gdyż zwyczajnie w świecie nie mają co robić poza błąkaniem się po świecie. Nie kręci ich budowanie wspólnot... i po jakimś czasie... odchodzą...

I ja odchodzę teraz do gry, żegnam, mam nadzieję że miło się czytało. Pozdrawiam wszystkich, którym artykuł się spodobał. Ajlawju ol folks ^^