

Autorem komentarzy jest Artur Ganszyniec, Lead designer CDPR

„Sen nocy letniej”

Bardzo dobrze napisane dialogi, pełne celnych spostrzeżeń i autentycznie zabawnych sytuacji. Udało się utrzymać Sapkowy klimat i odpowiednią dawkę rubasznosci. Bardzo klimatycznie ukazany rytm życia małej społeczności, żywe i wiarygodne postaci tła – to bardzo duże atuty tej przygody. Sam wątek główny również utrzymuje poziom, wybory są niebanalne a motywacje postaci (zwłaszcza ducha) zapadają w pamięć.

Historia rozwija się jednak bardzo, bardzo powoli i może się zdarzyć, że gracze stracą zapał. Zwłaszcza, że bardzo ważna informacja (o utopcu) nie trafia do dziennika, więc gracze mogą jej po prostu nie zauważyć.

Pośród błędów dwa są bardzo uciążliwe – dialog z Gismeną zapętla się po wybraniu kwestii o Mabb, a upiór nie przekazuje sygnetu, mimo że powinien. Oba w praktyce uniemożliwiają ukończenie przygody, na szczęście ten poważniejszy przytrafia się relatywnie późno.

Dwa elementy zupełnie mnie zatkały – pyskate dzieci kupca i gnomi wynalazek. Nie wiem w sumie, co o tym myśleć. Ale to chyba dobrze. Przygody z charakterystycznymi momentami lepiej zapadają w pamięć i sprawiają w sumie więcej frajdy, niż te do końca poprawne i troszkę mdłe ☺

Wniosek – po poprawieniu najpoważniejszych błędów wyjdzie przygoda, o której ludzie będą długo mówić.

Dokumentacja zadań przygotowana bardzo starannie i estetycznie, chociaż z punktu widzenia produkcyjnego pomogłoby dodanie skrótowego opisu zadań, skupiającego się na konkretnych zależnościach i warunkach zaliczających kolejne fazy. W obecnej formie trudno dogrzebać się do części informacji.

„Podstępny”

Bardzo czytelna dokumentacja.

Dialogi dobrze napisane - przyjemnie się czyta i bywają bardzo dowcipne. To silna strona tej przygody. Zdarzają się sytuacje, które w ciekawy sposób przełamują stereotypy znane z gier (np. umawianie się w tajnej kryjówce - zrobione sensownie z jajem). Niestandardowo rozwiązany konkurs gry w kości sprawia dużą frajdę podczas gry.

Zdarzają się drobne błędy techniczne – śledzenie zadań nie zawsze wskazuje odpowiedni punkt, można też zabijać niektóre postaci tła, co powoduje smutno-zabawne sytuacje. Warto też rozważyć dopracowanie momentu, gdy trzeba popytać ludzi we wiosce – w praktyce okazuje się, że czasami znalezienie właściwej zajmuje zbyt wiele czasu. Są też sytuacje, które psują odbiór przygody. Mietek nie reaguje na to, że na jego oczach zabił jego przyjaciela Rovana, nie włącza się do walki ani nie komentuje zdarzenia.

Najpoważniejszy błąd wyskakuje pod koniec historii - ostatni dialog z kapłanką odpala się przed konfrontacją z głównym złym, przez co jest zupełnie niezrozumiały. Co gorsza, gdy już zabijemy złego, kapłanki nigdzie nie ma i nie możemy zakończyć przygody.

Wniosek – trzeba koniecznie poprawić końcówkę, doszlifować pomniejszych niedoróbki i będziemy mieli naprawdę dobrą przygodę. Z chęcią zagram, nawet po pracy ☺

„Pieniądze to nie wszystko”

Dokumentacja w klarowny sposób opowiada o co chodzi w zleceniach, niestety nie daje wystarczających informacji o warunkach zaliczających poszczególne fazy. Jest to o tyle niefortunne, że nie pozwala w pełni ocenić tego, jak miała wyglądać implementacja.

Najpoważniejszy błąd występuje niestety na samym początku przygody. Scenka wprowadzająca do modułu psuje się i rozjeżdżają się wszystkie dialogi związane z głównym zadaniem. Jest to spowodowane niewłaściwie ustawionymi warunkami w głównym zadaniu. W efekcie nie można w zasadzie ocenić przygody, gdyż popsute zadanie główne rozwala wszystkie ważniejsze sytuacje fabularne.

Ponieważ błąd występuje na samym starcie modułu i przez to jest bardzo zauważalny, musiałem wziąć go pod uwagę podczas oceny.

Wniosek – poprawić, sprawdzić „przechadzalność” wszystkich zadań i zabłysnąć w finale.

„Upiory”

Dokumentacja w pełni pokazuje rozmach pomysłu i interesujący ciąg zdarzeń, w których może uczestniczyć gracz. Od strony technicznej również bez zarzutu – dobrze pokazuje co zalicza poszczególne fazy zadań i jakie są między nimi zależności.

Zdarza się parę drobnych niedoróbek. Po wykorzystaniu wszystkich linii związanych z zadaniami część dialogów skraca się do: - „Witaj” – „Bywaj”. W takich sytuacjach lepiej jest albo zostawić postaci jednolinijkowca (takiego jak postaci tła), albo dopisać gałąź dialogową nie związaną z zadaniami. Można zabijać ludzi i czasami powoduje to niezamierzenie zabawne sytuacje.

Jeden problem jest dość poważny – w pewnym momencie wątki się urywają i gracz nie wie, co należy dalej robić. Testy na osobach nie znających dokumentacji potwierdziły moje obawy. Nikt nie domyślił się, że powinien porozmawiać z rybakiem, albo na niego po prostu nie trafił. Zagubienie gracza może uniemożliwić ukończenie przygody. Łatwo to obejść – wystarczy w opisie dodać mappin i/lub zasugerować z kim konkretnie we wiosce powinien porozmawiać Geralt. Gracze może będą musieli mniej kombinować, ale dużo zyskamy - więcej osób będzie mogło docenić dalszą część przygody.

Wniosek – dopracować czytelność wątku głównego i doinwestować dialogi. Gracze będą mogli wtedy w pełni docenić przygodę.