

Link do produktu: <https://www.it7.pl/ash-of-gods-redemption-p-7109.html>

ASH OF GODS REDEMPTION

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0341
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Ash of Gods: Redemption to taktyczna gra RPG z elementami karcianymi, wydana na platformę PC, PS4 itd.. Jest to pierwszy projekt niezależnego rosyjskiego studia Aurum Dust, które w 2017 roku zorganizowało z sukcesem zbiórkę na produkcję gry. Wśród inspiracji zespołu znalazła się m.in. seria [The Banner Saga](#) oraz japońskie RPG, np. cykl [Fire Emblem](#).

Fabula

Historię *Ash of Gods: Redemption* osadzono w świecie stworzonym przez pisarza fantasy Siergieja Malickiego na potrzeby książki *Ash of Gods*, powstającej równoległe z grą. **Miejszem akcji jest świat Terminium, inspirowany średniowieczną Europą, którego mieszkańcy przez 700 lat cieszyli się względnym spokojem.** Teraz jednak ludzkość musi zmierzyć się z pojawieniem się przedstawicieli obcej rasy, zwanych Żniwiarzami, którzy planują zniszczyć ich cywilizację. Zapobiec temu może jedynie garstka śmiałków, którzy w różnych okolicznościach dołączają do wyprawy, mającej na celu powstrzymanie zagrożenia.

Mechanika

Pod względem rozgrywki *Ash of Gods: Redemption* bliźniaczo przypomina wspomniane wcześniej *The Banner Saga*. Drużyna bohaterów podróżuje po świecie za pośrednictwem mapy, rozmawia z napotkanymi postaciami i wypełnia zlecane przez nich zadania. Te ostatnie zapewniają punkty doświadczenia dla postaci (pozwalające na rozwinięcie ich zdolności) oraz posuwają fabułę gry do przodu.

Cechą wyróżniającą dzieło Aurum Dust jest podejście do kwestii wyborów moralnych. Twórcom zależało na urzeczywistnieniu fantastycznego świata, co osiągnięto m.in. wprowadzając liczne sytuacje, w których gracz musi podjąć trudną decyzję. Każda z nich może wpłynąć nie tylko na przebieg fabuły, lecz także losy poszczególnych postaci. **Nawet główni bohaterowie nie są nietykalni, a ich śmierć nie oznacza końca rozgrywki - historia będzie się toczyć niezależnie od tego, czy dotrą do końca przygody, czy też zginą po drodze.** Jednocześnie gra zachęca do podejmowania ryzyka tak w walce, jak i w trakcie podróży. Pójście na skróty może wystawić bohaterów na szwank, lecz pozwoli zaoszczędzić cenne zasoby, które pochłonęłaby dłuższa podróż bezpieczniejszą trasą.

System walki w *Ash of Gods: Redemption* zamiast czasu rzeczywistego oferuje klasyczne tury. Tak jak w dziełach studia Stoic, starcia rozgrywają się na planszach podzielonych na kwadraty, po których przemieszczają się wojownicy. Każdej postaci jest przydzielona określona klasa, wpływająca na jej statystyki oraz zdolności bojowe, a tym samym definiująca pełnioną przez nią rolę na polu walki. O zwycięstwie decyduje dobranie odpowiedniej taktyki z uwzględnieniem zdolności własnych oraz wrogich bohaterów.

Typową dla turowych RPG-ów walkę urozmaicają elementy gier karcianych, w postaci talii dającej dostęp do potężnych mocy. Jednak czasem użycie kart wiąże się z ogromnym ryzykiem, co w połączeniu z ograniczoną ich liczbą wymusza rozsądne korzystanie z tych zdolności. Innym nietypowym rozwiązaniem jest rezygnacja z elementów losowych. Gracze nie znajdują tu przedziału obrażeń dla poszczególnych ataków czy szansy na trafienie krytyczne - każde działanie ma z góry określony skutek, dzięki czemu nawet w walce gra podkreśla wagę podejmowanych decyzji.

Tryby gry

Główną atrakcją *Ash of Gods: Redemption* jest kampania fabularna. Gra pozwala ją przejść zarówno samotnie, jak i w ramach dwuosobowej kooperacji. Nie zabrakło też możliwości toczenia potyczek z innymi graczami.

Kwestie techniczne

Ash of Gods: Redemption w wersji na platformę PC, PS4 itd. wykorzystuje dwuwymiarową oprawę wizualną, inspirowaną twórczością Ralpha Bakshiego (twórca m.in. filmowego *Władcy Pierścieni* z 1972 roku) i radzieckiego studia Sojuzmultfilm oraz klasycznymi animacjami Disneya. W efekcie gracze otrzymują ręcznie rysowaną grafikę wykorzystującą jasne kolory, ale w stylu współgrającym z ponurym klimatem świata przedstawionego.