

Link do produktu: <https://www.it7.pl/el-shaddai-ascension-of-the-metatron-p-8978.html>



EL SHADDAI ASCENSION OF THE METATRON

Cena brutto	160,00 zł
Cena netto	160,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PS3-GU0741
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Trójwymiarowa gra akcji z perspektywą TPP, zawierająca też szereg zręcznościowych etapów ukazanych w 2D. Jako wysłannik boga o imieniu Enoch schodzimy na Ziemię, aby zgładzić podupadłych archaniołów i ich sprzymierzeńców. Produkcja ma unikalną grafikę o bardzo nietypowej stylistyce, wyróżniającą się na tle innych tego typu pozycji.

El Shaddai: Ascension of the Metatron to trójwymiarowa gra akcji, uzupełniona dwuwymiarowymi etapami platformowymi, charakteryzująca się niezwykle oryginalną oprawą graficzną i prostym systemem walki. Gracze wcielają się w Enocha, niebiańskiego skrybę, któremu Bóg powierzył zadanie wytropienia i pokonania upadłych aniołów przebywających na ziemi.

Za produkcję tytułu odpowiada japoński oddział brytyjskiego studia Ignition Entertainment oraz Takeyasu Sawaki, znany z projektów postaci do gier Devil May Cry i Okami. Fabuła gry jest częściową i luźną adaptacją apokryficznej biblijnej Księgi Enocha. W grze wcielamy się w Enocha, prapradziada Noego, któremu jako jedynemu z ludzi pozwolono przebywać w niebie gdzie wypełnia on rolę boskiego skryby. Część aniołów zafascynowanych ludzkością sprzeciwia się Bogu i zstępuje na Ziemię gdzie płodzi potomstwo ze śmiertelnikami, zwane Nefelimami. Gdy Bóg postanawia zatopić świat by powstrzymać narodziny Nefelimów, Enoch dostaje od niego ostatnią szansę by zażegnać groźbę Wielkiego Potopu. Aby odnieść sukces i uratować ludzkość przed zagładą, musi wybrać się w podróż na Ziemię i tam znaleźć oraz pokonać upadłych archaniołów. Naszym przewodnikiem i łącznikiem z Najwyższym jest podróżujący w czasie archanioł Lucifel. To ona zleca nam kolejne zadania kontaktując się z Bogiem przy pomocy telefonu komórkowego, czeka też na bohatera w niektórych odwiedzanych przez niego miejscach, spełniając rolę punktu zapisującego postępy.

Większą część gry spędzamy walcząc z napotkanymi sługami aniołów oraz podróżując po dużych, acz liniowych lokacjach, które często wymagają od nas zręczności w skakaniu po platformach i unikaniu pułapek. Przerywnikami pomiędzy głównymi poziomami są potyczki z bossami oraz etapy będące wariacją na temat tradycyjnych dwuwymiarowych platformówek. Te krótkie odcinki dają możliwość wyboru różnych ścieżek prowadzących do końca etapu, na których ukryte są przedmioty warunkujące osiągnięcie pozytywnego zakończenia gry.

W przeciwieństwie do innych zbliżonych do El Shaddai gier akcji, takich jak God of War czy Devil May Cry, sterowanie bohaterem znacznie uproszczono, co nie oznacza jednak, że nie wymaga ono od graczy pewnej wprawy i finezji. Ruchami Enocha sterujemy za pomocą gałki analogowej oraz czterech przycisków, odpowiadających za atak, blok, skoki i rozbrajanie przeciwników. Bardziej zaawansowane ataki uzyskujemy wykonując komba, które wymagają rytmicznego i naprzemiennego naciskania przycisków odpowiadających za blok, atak i skok.

Gra udostępnia trzy rodzaje broni, aczkolwiek na raz możemy nosić ze sobą tylko jedną. Co ważne, każdy z napotkanych na naszej drodze przeciwników jest wrażliwy lub odporny na obrażenia wywołane którąś z nich. Nową broń możemy zdobyć jedynie wyrwijąc ją z rąk przeciwników. Z czasem oręż, z którego korzystamy staje się coraz mniej skuteczny i musimy go oczyścić, za pomocą stosownej komendy. Animacja oczyszczenia trwa kilka sekund, w czasie których Enoch staje się kompletnie bezbronny. Zmusza to do stałego obserwowania sytuacji na polu walki i strategicznego planowania potyczek.

W trakcie rozgrywki nie towarzyszą nam menu czy infografiki, takie jak paski zdrowia lub ikony broni. O stanie bohatera informuje rozpadaająca się pod ciosami przeciwników zbroja Enocha, a o efektywności uzbrojenia, jego kolor. Każdy z dwunastu aktów gry charakteryzuje się specyficznym stylem wizualnym, odróżniającym go od pozostałych. Warstwa wizualna i projekty wrogów wzorowane są zarówno na pierwotnych kulturach afrykańskich oraz indiańskich, jak i japońskiej czy hinduskiej. Znajdziemy nawet pomysły zaczerpnięte wprost z obrazów science-fiction. Dzięki temu oprawa graficzna tworzy jedyną w swoim rodzaju, lekko surrealistyczną mieszankę, która wyróżnia grę na tle innych produkcji.