

Link do produktu: <https://www.it7.pl/game-of-thrones-p-7578.html>



GAME OF THRONES

Cena	40,00 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS3-GU0699
Producent	Brak

Opis produktu

Game of Thrones to produkcja cRPG francuskiego studia Cyanide, znanego z takich gier jak *Chaos League* czy *Blood Bowl*. Całość bazuje na popularnej serii fantasy *Pieśń Lodu i Ognia*.

Akcja gry toczy się równolegle do wydarzeń z pierwszej powieści cyklu. W tym okresie w krainie Westeros dawno wyginęły już smoki, a magia spotykana jest wyjątkowo rzadko. Twórcy pozostali wierni wizji Martina, dlatego całość jest bardzo brutalna i realistyczna. Nie uświadczymy tutaj magów ciskających kulami ognia, pełno jest za to dylematów moralnych. Autorzy nie chcieli mieszać się do losów postaci z książek, dlatego zaoferowali nową historię, choć spotkamy oczywiście kilka znajomych twarzy.

Opowieść przedstawiona jest z punktu widzenia dwóch bohaterów. Obaj posiadają bogate biografie i odkrywanie ich stanowi istotną część zabawy. Pierwszą postacią, której losami pokierujemy jest Mors Westford, czyli jeden z członków Nocnej Straży. Jest to organizacja stacjonująca na monumentalnej strukturze nazwanej Murem, która oddziela Siedem Królestw od mroźnych ziem północy. Drugim bohaterem jest Alester z bogatego rodu Sarwyck. Powraca on do Westeros po piętnastu latach wygnania jako kapłan R'hllora. Jego ojciec niedawno pożegnał się ze światem i Alester jest według prawa prawowitym dziedzicem, choć przekonanie do tego lokalnej szlachty nie będzie łatwe. Co gorsza, w otaczającym zamek mieście sytuacja jest dramatyczna. Jego mieszkańcy od miesięcy przymierali głodem i teraz wściekli rozpoczynają zamieszki.

Na początku gry wybieramy klasę naszych postaci i dla każdego z herosów przygotowany zestaw trzech odrębnych profesji. Wraz z postępami w kampanii wszyscy bohaterowie zdobywają punkty doświadczenia, które następnie wydajemy na rozwój ich statystyk. Autorzy zadbali, by toczona w czasie rzeczywistym walka nie polegała jedynie na bezmyślnym duszeniu przycisków. Zamiast tego podczas starć wybieramy pomiędzy konkretnymi rodzajami ataków, a dodatkowo w kluczowych momentach czas ulega zwolnieniu, co pozwala na dokonanie przemyślanej decyzji związanej z zadawanymi ciosami. Poszczególne akcje ofensywne można łączyć w śmiertelne sekwencje, a późniejszych fragmentach gry naszemu bohaterowi towarzyszą posłuszni mu kompanii.