



GREEDFALL

Cena brutto	70,00 zł
Cena netto	70,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0211
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

GreedFall to [RPG](#) z wyraźnymi elementami gry akcji. Tytuł został opracowany przez studio Spiders, które ma w swoim portfolio między innymi takie tytuły jak [The Technomancer](#) czy [Bound by Flame](#), natomiast jego wydaniem zajęła się firma Focus Home Interactive.

Fabula

***GreedFall* zabiera nas w podróż do fantastycznego uniwersum stylizowanego na XVII wiek.** Przeludniony i zanieczyszczony Stary Świat jest dziesiątkowany przez tajemniczą plagę, znaną jako Malichor. Jego mieszkańcy upatrują szansy na ratunek w Nowym Świecie, a dokładnie – w wyspie Teer Fradee, rzekomo pełnej skarbów i innych sekretów, której rdzenni mieszkańcy żyją w zgodzie z naturą. W miarę jak kolonizatorzy poczynają sobie tam śmieiej i śmieiej, stosunki pomiędzy nimi a tubylcami stają się coraz bardziej napięte.

W trakcie zabawy wcielamy się w młodego legata Kongregacji Kupieckiej, który przybywa na wyspę, by zajmować się stosunkami dyplomatycznymi z innymi nacjami, lecz przede wszystkim – by znaleźć lekarstwo na chorobę wyniszczającą Stary Świat. Podczas przygody musimy dołożyć starań, by nie narazić się zbyt mocno ani rdzennej ludności (chronionej przez tak zwanych Strażników – potwory i inne istoty nadprzyrodzone będące manifestacją działającej tu magii), ani przedstawicielom innych frakcji z kontynentu. **Podejmowane przez nas decyzje wpływają przy tym nie tylko na rozkład sił na wyspie, lecz także na to, w jaki sposób będzie można wykonać wiele zadań.**

Mechanika

Zabawę w *GreedFall* rozpoczynamy od procesu [kreatacji postaci](#), obejmującego wybór płci oraz kilku podstawowych atrybutów. Twórcy zdecydowali się na system [rozwoju bohatera](#) pozbawiony podziału na [klasy](#) – na odblokowanie czeka tu ponad sto [umiejętności](#) podzielonych na trzy rozbudowane kategorie i pozwalających na dostosowanie protagonisty do indywidualnego stylu rozgrywki.

Motorem opowieści są [zadania](#), które możemy wykonywać na kilka sposobów. Choć nic nie stoi na przeszkodzie, by rozwiązywać problemy siłą, często lepszym wyjściem jest zastosowanie oszustwa bądź zdanie się na swoje zdolności dyplomatyczne. **Obrana przez nas ścieżka, a także to, które ze stronictw popieramy w danym sporze, odbija się nie tylko na naszej reputacji, lecz także na lokalnej sytuacji geopolitycznej.** Poza tym dokonywane przez nas wybory mają wpływ na to, który z potencjalnych towarzyszy przygody zdecyduje się do nas dołączyć, oraz na jego późniejsze nastawienie do bohatera – możliwe jest doprowadzenie zarówno do romansu, jak i do otwartego konfliktu z danym sojusznikiem.

W trakcie długiej kampanii na naszej drodze stają zarówno ludzie, miejscowe zwierzęta, jak i wyżej wspomniane potwory, zwane Strażnikami. Podczas walki korzystamy z broni białej oraz palnej, którą możemy ulepszać, robiąc użytek z rozbudowanego systemu [rzemiosła](#); to samo dotyczy elementów pancerza. Oprócz tego z pomocą przychodzi magia.

Kwestie techniczne

[Trójwymiarowa grafika](#) gry *GreedFall* prezentuje się przyjemnie dla oka. Pracując nad warstwą wizualną omawianej produkcji, **deweloperzy wzorowali się na barokowych dziełach sztuki oraz na źródłach z epoki kolonialnej.** Co ciekawe, język, jakim posługują się tubylcy został stworzony specjalnie na potrzeby gry i nie jest tłumaczony – jedna z naszych towarzyszek może jednak posłużyć za tłumaczkę.