

Link do produktu: <https://www.it7.pl/kingdoms-of-amalur-re-reckoning-p-7153.html>

KINGDOMS OF AMALUR RE-RECKONING

Cena brutto	30,00 zł
Cena netto	30,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0361
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning jest **remasterem** RPG-a akcji w konwencji TPP, osadzonego w świecie fantasy wykreowanym przez pisarza R.A. Salvatore'a (twórcę mrocznego elfa Drizzta Do'Urdena, znanego fanom świata Forgotten Realms). **Oryginał** z 2012 roku został opracowany pod egidą koncernu Electronic Arts przez dwa nieistniejące już zespoły deweloperskie: 38 Studios i Big Huge Games. Wśród współtwórców znalazły się takie nazwiska, jak Ken Rolston (główny projektant, znany z *The Elder Scrolls III: Morrowind* i *The Elder Scrolls V: Oblivion*) czy Todd McFarlane (odpowiedzialny za warstwę artystyczną, kojarzony głównie jako twórca komiksowej postaci Spawn). Po **przejęciu** we wrześniu 2018 roku praw do marki przez firmę THQ Nordic **przygotowanie odświeżonej wersji *Kingdoms of Amalur: Reckoning* zlecono niewielkiemu studiu Kaiko Games, które współpracowało przy portowaniu takich produkcji, jak *Darksiders: Warmastered Edition*, *Darksiders II: Deathinitive Edition* i *Legend of Kay: Anniversary Edition*.**

Fabula

Akcja gry rozgrywa się w krainie fantasy – Amalur, podzielonej na kilka regionów. Historia rozpoczyna się od śmierci głównej postaci, następnie wskrzeszonej za pomocą Studni Dusz. **W *Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning* mamy do czynienia z klasyczną opowieścią „od zera do bohatera” oraz ratowaniem świata przed złem.** Mimo możliwości podejmowania decyzji w dialogach, wzorowanych na serii *Mass Effect*, przedstawiona w grze opowieść ma głównie liniowy charakter.

Mechanika

Przygodę rozpoczynamy, tworząc bohatera w dość rozbudowanym kreatorze pozwalającym na wybór jednej z czterech dostępnych ras (Almain, Dokkalfar, Ljosalfar i Varani) i modyfikowanie poszczególnych części ciała. Na początku rozgrywki nie wybieramy klasy, ale **wraz z postępami w rozgrywce można rozwijać postać w trzech drzewkach umiejętności odpowiadających klasycznym archetypom: wojownika, łotrzyka i maga.** Wśród dostępnych zdolności, których jest w sumie ponad 60, są zarówno bojowe (walka wręcz, finexja i czarnoksiężstwo), jak i rzemieślnicze oraz społeczne (np. alchemia, kowalstwo czy perswazja).

Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning rzuca graczy w objęcia całkiem otwartego i dość obszernego świata, wypełnionego różnymi historiami stworzonymi w głowie R.A. Salvatore'a. **Gra, oprócz głównego wątku fabularnego, oferuje liczne zadania poboczne, w tym również dla rozsianych po różnych regionach Amalur gildii, wzorem cyklu *The Elder Scrolls*.** Za wykonywanie misji otrzymujemy punkty doświadczenia oraz zyskujemy reputację u poszczególnych frakcji.

Główny nacisk w *Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning* położono jednak na walkę, która jest dynamiczna i dość zręcznościowa, z obecnymi *Quick Time Eventami*, co sprawia, że grze często bliżej do gatunku *hack'n'slasha/slashera* niż rasowego RPG-a. O wygranej w starciach decydują zatem nie tylko umiejętności zdobywane wraz z rozwojem postaci, ale też sprawność gracza i odpowiednie posługiwanie się przedmiotami (np. bombami) czy czarami.

Pod względem mechaniki rozgrywki remaster przyniósł również trochę uwspółcześniających grę usprawnień.

Tryby gry

Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning jest grą przeznaczoną wyłącznie dla pojedynczego gracza. **W jej skład wchodzi również wszystkie dodatki DLC, w tym dwa fabularne rozszerzenia: *The Legend of Dead Kel* i *Teeth of Naros*.**

Kwestie techniczne

Jak przystało na remaster, *Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning* poprawia oprawę graficzną oryginału, której styl przywodzi nieco na myśl serię *Fable*, *Divinity II: Ego Draconis* i gry z uniwersum *Forgotten Realms*. **Podniesiono rozdzielczość oraz jakość tekstur, a na konsolach ósmej generacji zapewniono wyższą płynność względem edycji na PlayStation 3 i Xboks 360.**