

Link do produktu: <https://www.it7.pl/sacred-3-first-edition-p-7843.html>

SACRED 3 FIRST EDITION

Cena brutto	45,00 zł
Cena netto	45,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PS3-GU0709
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Sacred 3 to wydana na platformie PC, PS3 i X360 **trzecia pełnoprawna odsłona popularnego cyklu gier RPG akcji, zapoczątkowanego w 2004 roku przez nieistniejące już, niemieckie studio Ascaron Entertainment**. Decyzją wydawcy, firmy Deep Silver produkcją tytułu zajęła się ekipa Keen Games, mająca na swoim koncie m.in. współpracę przy kilku odsłonach strategicznej serii [Anno](#), czy konsolowych edycjach przygodowego cyklu [Secret Files](#).

Fabula

Będąca jedynie pretekstem do właściwej rozgrywki fabuła *Sacred 3* kontynuuje wątki, zapoczątkowane w mini-grze zręcznościowej [Sacred Citadel](#). Serafini, czyli strażnicy legendarnego Serca Ancarii, przez wiele stuleci pilnowali pokoju w krainie. Niestety, pamięć o nich oraz ich czynach uległa zatarciu. **Tymczasem lord Zane, władca Imperium Ashen sprzymierzył się z demonami i z ich pomocą zamierza zdobyć legendarny artefakt, otwierający bramy do podziemnego świata**. Aby powstrzymać nieczne plany Zane'a, swe siły łączy czwórka nieustraszonych bohaterów: wojownik Marak, łucznik Vajra, paladynka Claire oraz włóczęga Alitheia.

Mechanika

Pod względem mechaniki, *Sacred 3* podąża w zupełnie innym kierunku niż dotychczasowe odsłony tej popularnej serii. Zamiast klasycznego RPG akcji w konwencji hack-and-slash, będącego niegdyś mocnym konkurentem dla samego [Diablo](#), **tym razem otrzymujemy bowiem typowo konsolowego slashera, w którym elementy RPG zredukowane zostały do niezbędnego minimum**. Twórcy ze studia Keen Games zrezygnowali z typowego dla serii, rozległego i otwartego świata, wypełnionego całą masą zadań głównych oraz pobocznych, na rzecz niemal całkowicie liniowej rozgrywki, w której przemierzając kolejne segmenty poszczególnych lokacji realizujemy z góry narzucone zadania, prowadzące się głównie do skutecznej eliminacji nacierających hord demonów. Możliwość wyboru kierunku marszu oraz dodatkowe zadania, polegające na pozbyciu się kilku fal wrogów na specjalnej arenie pojawiają się raczej okazjonalnie.

Kolejną istotną zmianą jest **drastyczne uproszczenie tak charakterystycznych elementów gatunku, jak ekran ekwipunku oraz system rozwoju postaci**. W trakcie zabawy, kontrolowane przez nas postaci nie zdobywają żadnych przedmiotów, posługując się z góry narzucenym i automatycznie ulepszanym zestawem uzbrojenia oraz odblokowywaną w dalszej części rozgrywki zbroją. Podobnie rzecz ma się z systemem rozwoju postaci, na który składa się stosunkowo skromny zasób kilku lekkich i ciężkich technik walki, dwóch pasywnych i aktywnych zdolności specjalnych oraz możliwości przywoływania tzw. Duchów Oręża, pozwalających na aktywowanie podczas walki określonych bonusów. Dostęp do wszystkich tych elementów mamy jednak tylko w przerwach pomiędzy kolejnymi misjami, a do ich odblokowywania wykorzystujemy zdobyte w trakcie gry złoto, które możemy spożytkować także na zakup dodatkowych eliksirów zdrowia czy energii.

Tryby gry

W przeciwieństwie do poprzednich odsłon serii, *Sacred 3* **zaprojektowany został przede wszystkim pod kątem rozgrywki kooperacyjnej dla maksymalnie czterech graczy**. W przypadku braku chętnych do zabawy, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby wkroczyć do świata Ancarii w pojedynkę (choć w tym wypadku pozbawiamy się możliwości korzystania z dodatkowej zdolności specjalnej, zarezerwowanej wyłącznie dla trybu kooperacji).

Kwestie techniczne

O ile w kwestii mechaniki mamy do czynienia z zupełnie inną grą, pod względem oprawy wydany na platformie PC, PS3 i X360 *Sacred 3* pozostał wierny stylowi poprzednich części cyklu. Akcję gry obserwujemy w tradycyjnym widoku izometrycznym, a podczas gry uwagę przykuwa typowa dla serii, intensywna kolorystyka oraz widowiskowe efekty specjalne, towarzyszące wykorzystaniu niektórych umiejętności i broni.