



TECHNOMANCER

Cena brutto	30,00 zł
Cena netto	30,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0079
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

The Technomancer to **RPG akcji utrzymane w stylistyce postapokaliptycznego science fiction z elementami cyberpunka, które zostało osadzone w uniwersum znanym z gry Mars: War Logs z 2013 roku.** Niniejsza pozycja, znana pierwotnie jako *Mars: Paradise Lost*, opracowana została przez studio Spiders, mające na swoim koncie również takie tytuły jak *Bound by Flame*, *Of Orcs and Men* (współtworzone z zespołem Cyanide) czy *Faery: Legends of Avalon*.

Fabula

Akcja gry ponownie rzuca nas w ponure realia zapomnianej ludzkiej kolonii na Marsie, gdzie społeczeństwo dzieli się na kasty, technologia krzyżuje z pseudomagią, a walczące ze sobą korporacje rywalizują o dostęp do najcenniejszego surowca, jakim jest woda. Tytułowi technomancerzy to potężni wojownicy władający mocą elektryczności, którzy są zarazem strażnikami szczątków wiedzy pozostałej po kolonistach z Ziemi. Wszystko to sprawia, że w oczach większości społeczeństwa urastają wręcz do rangi półbogów, choć w rzeczywistości stanowią tylko pionki na szachownicy politycznych gier, a ze względu na potencjał bojowy są zmuszani do walki na froncie niekończących się wojen.

Gracz wciela się w postać młodego technomancy imieniem Zachariah, który zostaje uwikłany w konflikt pomiędzy armią a tajną policją, pragnącą położyć łapę na strzeżonych przez jego zakon tajemnicach. W całym tym chaosie musi również wypełnić zleconą mu przez mistrza technomantów misję odnalezienia i zabezpieczenia pochodzących z Ziemi artefaktów, które stanowią potencjalne źródło wiedzy na temat tego, jak odnowić kontakt z Błękitną Planetą i sprowadzić z niej ratunek dla kolonistów.

W grze możemy nawiązywać kontakty z sześcioma frakcjami, a pozytywne bądź negatywne stosunki z każdą z nich w pewnej mierze kształtują przebieg rozgrywki i sposób wypełniania poszczególnych zadań. Ponadto dokonywane przez gracza wybory prowadzą do jednego z pięciu zakończeń przygody.

Mechanika

W ogólnym zarysie mechanika zabawy przypomina to, co znamy z poprzednich gier studia Spiders, czyli Mars: War Logs i Bound by Flame. Akcję obserwujemy z perspektywy trzecioosobowej, a walka ma na poły zręcznościowy, na poły taktyczny charakter. O tym ostatnim decyduje kilka czynników – przede wszystkim wysoki poziom trudności, przełączanie się na bieżąco między trzema stylami walki (kosturem, buławą i tarczą, sztyletem i pistoletem) oraz posiadanie wsparcia ze strony dwojga towarzyszy, którym można wydawać podstawowe rozkazy podczas starć.

Akcja toczy się w dość rozległych (ale nie otwartych) lokacjach, obfitujących w zakamarki do przeszukania i bohaterów niezależnych zlecających zadania poboczne (tych ostatnich jest znacznie więcej niż w poprzednich grach tego dewelopera). Oprócz tego na gracza czeka m.in. bogaty system rozwoju postaci oraz mechanika rzemiosła, pozwalająca na ulepszanie zdobywanych elementów rynsztunku (broni i zbroi). Nie zabrakło też budowania relacji z towarzyszami, wliczając w to opcję romansowania. **Krótko mówiąc, rozgrywka została znacząco zmodyfikowana i rozwinięta względem poprzednich gier, zwłaszcza w tych aspektach, które budziły największe zastrzeżenia graczy.**