

Link do produktu: <https://www.it7.pl/torment-tides-of-numenera-p-6990.html>

TORMENT TIDES OF NUMENERA

Cena	30,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0190
Producent	Brak

Opis produktu

Torment: Tides of Numenera jest grą **RPG** zabierającą gracza w podróż do opracowanego przez Montego Cooka fantastycznego **uniwersum Numenery, w którym zaawansowana technologia przypomina magię**. Stworzenie tego tytułu wzięło na swoje barki studio inXile Entertainment – tytuł powstawał pod czujnym okiem Colina McComba (pełniącego funkcję głównego projektanta) i **w założeniach miał zostać duchowym spadkobiercą kultowego Planescape: Torment**. Pomimo że akcja tych dwóch gier rozgrywa się w diametralnie różnych światach, podobieństwa są widoczne na pierwszy rzut oka – obie produkcje kładą nacisk na nieliniową, intrygującą i rozbudowaną fabułę, a starcia z przeciwnikami, choć wciąż obecne, schodzą w nich na dalszy plan.

Produkcja pojawiła się między innymi na konsoli Xbox One, a **na sklepowe półki trafiła nakładem firmy Techland Publishing**, stanowiąc debiutancki tytuł w portfolio tego międzynarodowego wydawcy o polskich korzeniach. Warto nadmienić, że powstanie tej pozycji nie byłoby możliwe, gdyby nie udana kampania crowdfundingowa w serwisie Kickstarter, w trakcie której deweloperom udało się zebrać ponad cztery miliony dolarów.

Fabula

Akcja osadzona jest w bardzo odległej przyszłości na Ziemi (ok. miliarda lat od dnia dzisiejszego), a ukazany świat łączy elementy fantasy oraz science fiction. W tych czasach większość mieszkańców naszej planety żyje na poziomie cywilizacyjnym odpowiadającym późnemu średniowieczu, ale jednocześnie otoczeni są oni tajemniczymi pozostałościami dawnych, znacznie bardziej zaawansowanych kultur. Niektóre z tych relikwów przeszłości (tytułowych numener) są przydatne, inne z kolei stanowią śmiertelne zagrożenie, lecz zdecydowana większość zdaje się nie mieć żadnego praktycznego zastosowania. W trakcie przygód można zarówno stoczyć walkę na miecze, jak i napotkać ludzi z cyberwszczepami, chmury nanobotów etc.

Gracz wciela się bohatera (lub bohaterkę) znanego jako Ostatni Porzucony. Protagonistę poznajemy w momencie, gdy spada z nieba na miasto Klify Sagusa. Napotkani wkrótce po odzyskaniu przytomności Aligern i Calligeste – pierwsi potencjalni członkowie drużyny – tłumaczą mu, że jest ostatnim z „dzieci” Pana Wcieleń – potężnej postaci, która zdołała przezwyciężyć śmiertelność, tworząc dla siebie perfekcyjne ciała i przenosząc między nimi swoją świadomość. Niestety, efektem ubocznym owego procesu są właśnie porzuceni – świadomości budzące się w zajmowanych wcześniej przez Pana Wcieleń ciałach. Ruszamy w podróż mającą nam pomóc znaleźć swoje miejsce na świecie... i wyjaśnić, dlaczego ściga nas istniejący poza przestrzenią i czasem niepowstrzymany byt znany jako Rozpacz.

Mechanika

U fundamentów Tides of Numenera leży model rozgrywki zbliżony do tego, co znamy z tytułów takich jak Baldur's Gate, Pillars of Eternity czy wspomniany Planescape: Torment – gracz kontroluje do czterech postaci w drużynie, eksplorując lokacje, prowadząc dialogi (wzbogacone o bogatą warstwę opisową, jak w pierwowzorze), wykonując zadania, zdobywając punkty doświadczenia, dzięki którym rozwija się umiejętności i współczynniki bohaterów, etc. Główne różnice polegają na tym, że walka (zwana tu kryzysem) toczona jest w systemie turowym, zaś testy umiejętności nie przebiegają w sposób automatyczny. Oprócz zdolności zwiększających nasze szanse, możemy również w każdy z nich zainwestować wybraną sumę punktów wysiłku, dzięki czemu możemy uzyskać nawet 100% pewności powodzenia – jednak, rzecz jasna, pula owych punktów jest ograniczona.

Ponadto **w grze zaimplementowany został bardzo rozbudowany system wyborów moralnych** (odzwierciedlany przez tytułowe Nurty), który wpływa na otaczający nas świat, statystyki znajdowanych przedmiotów czy też reakcje spotykanych w czasie wędrówki bohaterów niezależnych. Oprócz tego podejmowane przez nas decyzje wywierają wpływ na charakter

podróżujących z nami towarzyszy, a także mogą sprawić, że kompani zwrócą się przeciwko nam. Co ciekawe, gra oferuje tak wiele wyborów, że praktycznie nigdy nie zachodzi tu absolutna konieczność toczenia walk – istnieje wręcz możliwość ukończenia przygody bez zabijania choćby jednej istoty.

W kwestii mechaniki rozgrywki inXile oparło się na rozwiązaniach stołowego pierwowzoru, ale nie jest to wierna adaptacja. Zamiast tego opracowany przez Montego Cooka system posłużył jedynie jako fundament do stworzenia czegoś bardziej dopasowanego do potrzeb gry wideo. Warto również wspomnieć, że **od czasu do czasu Torment: Tides of Numenera korzysta z mechaniki rodem z gier paragrafowych**, ukazując wydarzenia i wybory wyłącznie poprzez narrację tekstową (ze statycznymi obrazkami).

Kwestie techniczne

Zespół inXile wykorzystał tę samą technologię, która wcześniej posłużyła studiu Obsidian Entertainment przy produkcji *Pillars of Eternity*. Tym samym *Torment: Tides of Numenera* na platformie XONE wygląda podobnie, z dwuwymiarowymi tłami, trójwymiarowymi modelami postaci i dość bogatą gamą rozmaitych efektów; zdecydowanie wyróżnia się jednak estetyką, pełną jaskrawych, kontrastujących barw. Mocną stroną omawianego tytułu jest też ścieżka dźwiękowa. **Muzykę skomponował Mark Morgan**, czyli człowiek odpowiedzialny za soundtracki m.in. w grach *Planescape: Torment*, *Fallout*, *Fallout 2* i *Fallout: New Vegas*.