

Patud teenima: Poola kirjandusest inspireeritud apokalüptiline märulimäng "Sancticide" on nüüd peaaegu väljas

1 month tagasi Autor: [AM](#)

Värskelt Steami *Early Access* ehk varajase ligipääsuga saabunud "Sancticide" lubab intensiivset märulit apokalüptilises maailmas, mis on inspireeritud Poola menukirjandusest ja piiblist.

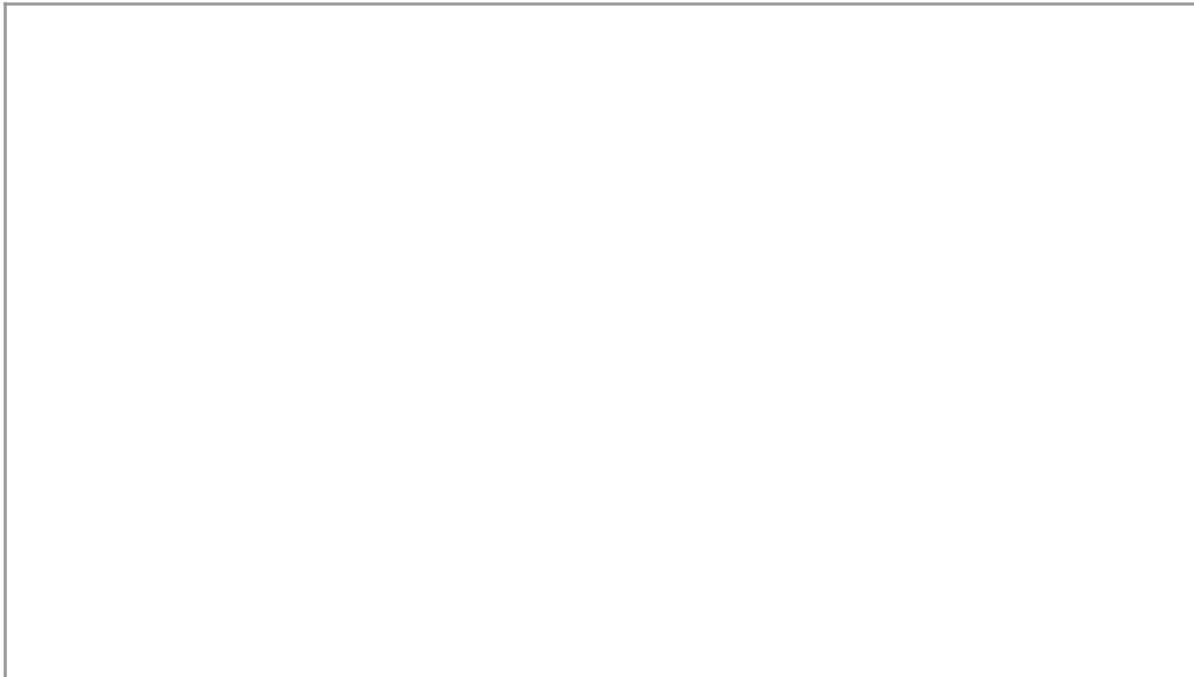
Mänguarendaja Red Square Games ja Sylen Studio teatasid, et nende kauaoodatud märuli RPG "Sancticide" on nüüd saadaval Windows PC platvormile *Steam Early Access* programmis. Mäng, mis keskendub lähivõitlusele ja mille tegevus toimub Pühakirja viimaste aegade pimeduses, plaanib varajases ligipääsus olla veel mitu kuud, enne kui hiljem sel aastal plaanitakse täisversiooni 1.0 väljalaset.

"Sancticide" on saanud inspiratsiooni Michał Gołkowski populaarsest Poola raamatusarjast "Komornik". Mängijad kehastuvad Ezechieliks, kes peab rändama läbi inimsuse viimaste riismete "Lõpuaegadel". Maailm ei ole lõppenud tuumasõjaga, vaid pigem "niiske pauguga", jättes maha katkise süsteemi, mis ei vastanud lubadustele "igavesest elust pastelsetes toonides", kirjeldatakse väljatulekuteates.

Uue patukogujana, kes teenib "Neid seal tipus", on Ezechielile antud üsna nõudlik ülesanne. Mängijad peavad sukelduma metsikusse ja tempokasse lahingusse, mis on inspireeritud nii vanakooli areenivõitlustest kui ka kaasaegsetest kolmanda isiku märulimängudest. Eesmärgiks on puhastada apokalüptiline maailm "patust".

"Sancticide" lubab mitmekesist valikut vaenlasi, sealhulgas Patuseid, Võlgnikke ja fanaatilisi valitsejate lakeisid. Mängijad saavad kasutada pühasid lähivõitlusrelvi või ebapüha varustust ning keskkonda oma eelisteks pöörata. Lisaks saab oma tegelast kohandada vastavalt mängustiilile ja kasutada Ezechieli "Lillasid Jõudusid" – jumalikku väge, mis võimaldab muuta reaalsuse struktuuri.

Video URL



Mäng julgustab erinevate oskuste ja kombinatsioonidega katsetama, et õppida, kohaneda ja ellu jääda mureneva maailma varemets.

Mängu unikaalne "Koššer" süsteem lisab aga sügavust. Kõik mängusisesed esemed jagunevad "Koššer" (lubatud) ja "Mitte-Koššer" kategooriatesse. See mehhaanika mõjutab dünaamiliselt mängija teekonda, mõjutades kõrvalmissioone, NPC interaktsioone, vaenlaste käitumist ja isegi kaardil avatavaid alasid.

"Sancticide" peamised mängu omadused on järgmised:

- Puritaanlik karistus: lahingud pühakute, patuste ja teiste ilmalike olenditega, mis panevad proovile ka kõige kogenumad mängijad.
- Jooksud: iga jooks "Sancticide'is" avab uusi kihte maailma, selle reeglite ja hierarhia kohta, võimaldades kohaneda, omandada uusi võimeid ja muuta strateegiat.
- Hoia (või ära hoia): unikaalne Koššer-süsteem määrab, millised esemed on "Koššer" või mitte ja nende kasutamine mõjutab NPC-dega suhtlust, vaenlasi, missioone ja isegi kaardi alasid.
- Lillad jõud: kasuta pühasid ja ebapühasid relvi, mida täiendavad hävitavad "Lillad Jõud", mis võimaldavad Ezechielil muuta aega, vaenlase arusaama ja põhjustada hävingut.
- Maailm kokkuvarisemise äärel: kogemus apokalüptilises keskkonnas, mis on sügavalt juurdunud piibli teemadesse.

Red Square Games arendab ka "piibliselt täpset" lauamängu RPG-d, mis põhineb samuti "Komornikul". Rohkem infot leiab [siit](#).

2020. aastal asutatud Poola arendaja ja kirjastaja Red Square Games koosneb enam kui 20 spetsialistist, kellest enamik on kogenud ja vanad mängude tegijad. Meeskonda kuuluvad endised arendajad sellistest tuntud stuudiotest nagu CD Projekt RED, Techland, Riot

Games, Flying Wild Hog ja CI Games, tuues endaga kaasa hinnalisi teadmisi ja kogemusi mängumaailmast.

- [Tegijad](#)
- [Uudised](#)
- [Mängud](#)

Pilt

