



EARTHLOCK

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0371
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Earthlock: Festival of Magic na PC, Switch itd. jest reprezentem gier cRPG z turowym systemem walki, który na tle licznej konkurencji wyróżnia się kolorową oprawą graficzną i na poły bajkowym klimatem. Za stworzenie i wydanie omawianej produkcji odpowiada niezależne norweskie studio Snowcastle Games.

Fabula

Akcja *Earthlock: Festival of Magic* toczy się w bajkowym świecie fantasy, zlokalizowanym na planecie o nazwie Umbra. Pewnego dnia z nieznanego powodu doszło do zatrzymania jej ruchu obrotowego, czego skutkiem był kataklizm prowadzący do przeobrażenia całego globu i upadku cywilizacji. **Katastrofa sprawiła, że znaczna część powierzchni Umbrzy stała się niezdatną do zamieszkania. Jedna połowa globu jest nieustannie palona promieniami słońca, podczas gdy druga, pogrążona jest w wiecznym w mroku. Ocalała ludzkość jest zaledwie cieniem swej dawnej potęgi i zasiedla skrawek ziemi między oboma światami.** Niemniej, mieszkańcy nie ustają w wysiłkach w poszukiwaniu ruin i wydobywaniu z nich oznak dawnej świetności, co prowadzi do podziału populacji między miłośników zapomnianej technologii i zwolenników sztuk magicznych.

Gracz wciela się w Amona, młodego, lecz śmiałego poszukiwacza skarbów z małej wioski na pustyni, który pewnego dnia zostaje zamieszany w konflikt między Imperium Suviańskim a jego przeciwnikami. Fabuła prowadzi nas przez niemal całą Umbrę, pozwalając skompletować drużynę bohaterów i odwiedzić rozmaite lokacje z obu biegunów – zarówno gorącego, jak i lodowego – a także zbadać przeszłość planety i odkryć tajemnicę stojącą za kataklizmem, który na nią spadł.

Mechanika

Historia opowiedziana w *Earthlock: Festival of Magic* wystarcza na długie godziny zabawy, a ponadto, z racji swej nieliniowości, pozwala na wielokrotne przechodzenie gry. Co ciekawe, wkrótce po rozpoczęciu przygody do bohatera dołącza młoda zwiadowczyni Ive – gra daje nam wówczas możliwość swobodnego przełączania się między obojgiem bohaterów i decydowania, kto w danym momencie odgrywa główną rolę w opowieści. **Podróżowanie po Umbrze odbywa się za pośrednictwem trójwymiarowej mapy świata, oglądanej z lotu ptaka. Twórcy zrezygnowali z losowych spotkań na szlaku – przeciwnicy są wyraźnie oznaczeni na ekranie.** W momencie spotkania z nieprzyjaciółmi zostajemy przeniesieni na odrębną planszę, pokazywaną w rzucie bocznym.

Starcia toczą się w turach i wykorzystują rozwiązania sprawdzone w grach cRPG. Deweloper pozwolił sobie również na innowację w postaci łączenia członków drużyny w pary, składające się z wojowników – wykorzystujących rozmaite zdolności ofensywne – oraz protektorów, czyli magów używających magii leczniczej i ochronnej. Kluczem do sukcesu jest łączenie umiejętności obu postaci i odkrywanie potężnych kombinacji.

Ważnym elementem *Earthlock* jest również Wyspa Plumpet – miejsce, w którym znajduje się nasza siedziba, przyjmująca postać rozrastającej się stopniowo wioski ze sprzedawcami i innymi usługodawcami. **Możemy tu zająć się na przykład zarządzaniem rozwojem bohaterów, uzupełnianiem ekwipunku, warzeniem mikstur i ulepszaniem broni.** Ponadto szczególnie istotna jest możliwość uprawiania ogródka – w czasie przygód zdobywamy rozmaite nasiona, z których mogą wyrosnąć magiczne rośliny, wykorzystywane głównie jako amunicja w walce.

Kwestie techniczne

Jak wspomniano, gra została stworzona w trzech wymiarach – za warstwę technologiczną *Earthlock* odpowiada silnik Unity. Oprawa graficzna jest pełna żywych barw i na poły bajkowa – Umbra to kolorowy świat, zamieszkiwany nie tylko przez ludzi,

ale również rozmaite inne rasy, często będące humanoidalnymi zwierzętami.