



ELDEN RING

Cena	150,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0473
Producent	Brak

Opis produktu

Elden Ring to kolejna pozycja w portfolio studia FromSoftware, które za sprawą wydanego w 2009 roku [Demon's Souls](#) zapoczątkowało nurt nazywany [soulslike](#) – nieprzystępnych gier RPG akcji cechujących się wysokim poziomem trudności już od pierwszych minut rozgrywki. Tak jak miało to miejsce w trakcie tworzenia innych sztandarowych gier dewelopera – poza [Dark Souls II](#) – rolę głównego projektanta pełnił Hidetaka Miyazaki.

Fabula

Podążając schematem gier z serii potocznie nazywanej *Soulsborne* – w której skład wchodzi [Demon's Souls](#), trylogia [Dark Souls](#) oraz [Bloodborne](#)) – główny wątek fabularny w *Elden Ring* jest tylko lekko nakreślony, a gracz musi pokonywać kolejne etapy przygody, by stopniowo zdobywać strzępy informacji, które na koniec będzie mógł złożyć w jedną spójną całość.

Akcja produkcji rozgrywa się w krainie znanej jako Ziemia Pomiędzy (ang. The Lands Between), podzielonej na sześć królestw. Każdym z nich rządzi jeden z półbogów, **których przyjdzie nam pokonać w celu odebrania im fragmentów tytułowego Eldeńskiego Kręgu**. To właśnie rozbicie owego tajemniczego obiektu zapoczątkowało kataklizm, który doprowadził Ziemię Pomiędzy na skraj upadku. Główny bohater, jeden ze Zmatowieńców (ang. Tarnished), wrócił do swojej ojczyzny z wygnania, by spróbować odzyskać niegdyś utraconą łaskę Złotego Drzewa (ang. Erdtree), dowiedzieć swojej wartości i zostać nowym Eldeńskim Lordem.

Przy tworzeniu historii świata *Elden Ring* FromSoftware skorzystało z pomocy George'a R. R. Martina – pisarza znanego głównie z książkowej sagi *Pieśń Lodu i Ognia*, na podstawie której zrealizowano serial HBO *Gra o tron*. Jego praca została w pewnym stopniu zmodyfikowana przez autorów gry, co poskutkowało powstaniem złożonego, mrocznego świata fantasy.

Gameplay

Na początku przygody tworzymy własnego protagonistę, określając jego płeć i wygląd, a także wybierając jedną z dziesięciu klas postaci (włóczęga, wojownik, astrolog, bohater, bandyta, prorok, samuraj, więzień, konfesor, łajdak). Przy czym ma ona wpływ jedynie na początkowe statystyki i ekwipunek naszego Zmatowieńca. *Elden Ring* kładzie bowiem duży nacisk na elementy RPG, oferując graczom dowolność w rozwoju postaci, co w parze z szerokim arsenalem broni oraz zaklęć umożliwia dostosowanie odpowiedniej taktyki do każdej sytuacji.

Jedną z głównych atrakcji tytułu jest złożony, zręcznościowy system walki. Starcia z przeciwnikami odbywają się w sposób dynamiczny, a każdy atak jest bardzo precyzyjny. FromSoftware słynie z tworzenia wymagających produkcji i *Elden Ring* nie odbiega od tej reguły – **każdy pojedynek należy traktować z rozwagą**, zaś różnorodność wrogów wymaga od nas ciągłego wymyślania coraz to nowych taktyk.

Istotnym elementem zabawy są starcia z potężnymi bossami. W sumie w grze jest ich stu dwudziestu dziewięciu. Twórcy zadbali o to, aby w *Elden Ring* każda taka batalia była emocjonująca i bezwzględnie rozliczała gracza z popełnianych błędów. Tak jak to miało miejsce w grach z serii *Soulsborne*, projekt poszczególnych bossów jest przemyślany i unikalny, a wokół głównych antagonistów – ze względu na założenia fabularne tytułu – wykreowano aurę boskości i heroizmu.

Znaczną zmianę w stosunku do poprzednich gier studia przeszła konstrukcja świata. **Tym razem dostępny teren jest w pełni otwarty**, rozległy i wypełniony mniejszymi lokacjami o bardziej korytarzowej strukturze. By szybciej się po nim przemieszczać, **można skorzystać z widmowego wierzchowca, Strugi (ang. Torrent)**, którego da się przyzwać niemal w dowolnym momencie zabawy. Ponadto nic nie stoi na przeszkodzie, by z jego grzbietu wyprowadzać ciosy i toczyć starcia z przeciwnikami.

Coop

Oprócz zabawy w pojedynkę udostępniono również opcję przyzywania innych graczy do naszego świata, by razem z nimi – w ramach trybu kooperacji – stawać w szranki z oponentami. Tak jak w *Dark Souls*, jednocześnie da się nawiązać połączenie z dwiema innymi osobami, jednak współpraca trwa tylko do momentu zabicia bossa.

Kwestie techniczne

Pomimo użycia tego samego silnika, który napędzał m.in. *Sekiro: Shadows Die Twice* czy *Bloodborne*, *Elden Ring* w pełni wykorzystuje najnowsze technologie, tj. HDR oraz 4K Ultra HD. Przyjęty styl artystyczny z powodzeniem odzwierciedla mrok oraz surowość przedstawionego świata, a jego projekt nadrabia niedociągnięcia techniczne jakością tekstur czy szczegółowością modeli.