

Link do produktu: <https://www.it7.pl/lords-of-the-fallen-p-8567.html>



LORDS OF THE FALLEN

Cena brutto	50,00 zł
Cena netto	50,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0099
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

The Lords of the Fallen jest [rebootem](#) zapoczątkowanej w 2014 roku serii gier [RPG akcji](#) typu [soulslike](#). Za opracowaniem tej produkcji stoi studio Hexworks, należące do polskiej firmy CI Games.

Fabula

Akcję gry *The Lords of the Fallen* osadzono tysiąc lat po wydarzeniach przedstawionych w [pierwowzorze](#). **Od pokonania demonicznego boga Adyra minęły wieki, a złowrogie bóstwo niedługo ma odrodzić się na nowo. Ostatnią nadzieję dla świata stanowi mroczny krzyżowiec, który musi wyruszyć w podróż przez krainy żywych i umarłych, by obalić Adyra.**

Na tle pierwszego *Lords of the Fallen*, opisywany tytuł wyróżnia się za sprawą znacznie bogatszej fabuły. Jednocześnie świat gry oraz osadzona w nim historia stały się dużo bardziej mroczne.

Mechanika

Rozgrywkę w *The Lords of the Fallen* rozpoczynamy od [stworzenia postaci](#). Produkcja pozwala nam zdecydować o jej wyglądzie, a także wybrać jedną z dziewięciu [profesji](#). Wybór dokonany przez nas na wstępie determinuje jedynie początkową ścieżkę, jaką podążymy; **w późniejszej fazie przygody nic nie stanie na przeszkodzie, by [rozwijać](#) bohatera lub bohaterkę niezależnie od wybranej wcześniej klasy.**

Dalej nie pozostaje nam nic innego, jak rzucić się w wir przygód. **Na przemierzenie czekają tu dwie olbrzymie krainy - świat żywych, znany jako Axiom, a także kraina umarłych, zwana Umbral.** Choć w obu czyhają na nas liczne zagrożenia, największe okropieństwa znajdziemy w tej drugiej. Granicę pomiędzy światami przekraczamy przy pomocy specjalnej latarni, która pozwala nam docierać do miejsc, o jakich żywym nawet się nie śniło, i odkrywać ich tajemnice, a także manipulować duszami wrogów. **Do świata umarłych trafiamy również, gdy poniesiemy śmierć na polu bitwy w krainie żywych.** Otrzymujemy wówczas jedną szansę na powrót do swego ciała, ale droga do niego wiąże się z koniecznością stawienia czoła rozmaitym piekielnym pomiotom.

A skoro o walce mowa - **w trakcie rozgrywki toczymy dynamiczne potyczki z przeciwnikami i tylko od nas zależy, czy zdecydujemy się eliminować przeciwników przy pomocy broni białej, czy też postanowimy walczyć z nimi przy użyciu magii.** Na naszej drodze stają różnorodni (choć najczęściej - jednakowo przerażający) przeciwnicy, a oprócz szeregowych oponentów, często przychodzi nam mierzyć się ze znacznie potężniejszymi od nich [bossami](#). Pomimo że **walka jest tu szybsza niż w pierwowzorze**, podczas starć sukces zapewnia nam nie tylko zręczność i refleks, lecz również cierpliwość; często bowiem warto uważnie przyrzeć się przeciwnikowi, spróbować odkryć jego słabe punkty i luki w obronie oraz zaczekać na dogodny moment do wyprowadzenia ataku.

W miarę postępów rozwijamy herosa lub bohaterkę, ulepszając [atrybuty](#) i zaklęcia, a także zdobywając coraz lepsze wyposażenie (broń i pancerze).

Tryby gry

W *The Lords of the Fallen* można grać w pojedynkę lub w trybie [multiplayer](#). Oprócz [kooperacji](#), tytuł umożliwia nam najeżdżanie innych graczy i uprzykrzanie im życia.

Kwestie techniczne

The Lords of the Fallen działa w oparciu o [technologię](#) Unreal Engine 5.

Pozostałe

Opisywana produkcja najpierw była zapowiadana jako kontynuacja gry *Lords of the Fallen*. Choć początkowo czuwał nad nią ten sam zespół, który opracował pierwowzór, **w kolejnych latach zaczęła ona przechodzić z rąk do rąk**. W lipcu 2015 roku odsunięto od niej Tomasza Gopa, czyli głównego projektanta pierwszej części serii, który co prawda powrócił jeszcze do CI Games w marcu 2016, aczkolwiek po nieco ponad roku ponownie opuścił szeregi studia. Następnie rodzima firma rozpoczęła poszukiwania ekipy chętnej do pomocy przy opisywanym tytule, które zakończyły się nawiązaniem współpracy z amerykańskim Defiant Studios. Projekt, którego tworzenie nowi deweloperzy zaczęli od zera, miał działać w oparciu o technologię Unreal Engine 4. Firma CI Games nie była jednak zadowolona z tej kooperacji, przez co w maju 2019 roku podjęła decyzję o jej zakończeniu i jednocześnie poinformowała, że samodzielnie zajmie się dokończeniem tego dzieła. W tym celu **we wrześniu 2020 roku otworzyła nowe studio - Hexworks**. Ostatecznie *The Lords of the Fallen* doczekało się oficjalnej zapowiedzi na targach gamescom 2022.