



ŚRÓDZIEMIE CIEŃ WOJNY

Cena	40,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0180
Producent	Brak

Opis produktu

Studio Monolith Productions istnieje na rynku od 1994 roku. Pierwsze lata jego działalności były stosunkowo skromne – międzynarodową sławę przyniosła mu dopiero gra [No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way](#) z 2002 roku. Po dwóch latach od jej premiery zespół trafił w ręce firmy Warner Bros.; najpopularniejsze ze stworzonych pod jej skrzydłami produkcji to seria [F.E.A.R.](#) oraz [Śródziemie: Cień Mordoru](#). Ostatnia z wymienionych pozycji zapoczątkowała cykl, którego drugą odsłoną jest opisywane tutaj *Śródziemie: Cień Wojny*, wydane między innymi na konsolę PlayStation 4. **Zadaniem, jakie tym razem zostaje postawione przed głównymi bohaterami, czyli Talionem i Celebimborem, jest unicestwienie samego Saurona** rozpoczynającego przygotowania do zakrojonej na szeroką skalę wojny o Śródziemie, opisaną przez J.R.R. Tolkiena w trylogii *Władca Pierścieni*.

Fabula

Akcja gry *Śródziemie: Cień Wojny* została osadzona po wydarzeniach opowiedzianych w grze *Śródziemie: Cień Mordoru*. Gracze ponownie przejmują kontrolę nad duetem głównych bohaterów, a zatem nad Talionem, czyli jednym ze Strażników Północy oraz nad Celebimborem – upiorem będącym astralną postacią elfa, który przed wiekami wykuł Pierścienie Władzy. **Protagonisci postanawiają stworzyć jeszcze jeden pierścień, który w założeniach ma im zapewnić potęgę wystarczającą nie tylko do zebrania potężnej armii, lecz przede wszystkim do ostatecznego unicestwienia Saurona.**

Opowieść przekazywana jest za pośrednictwem zrealizowanych z rozmachem przerywników filmowych. Zaprawieni w bojach herosi spotykają na swojej drodze mniej lub bardziej przyjaźnie nastawione postacie, co stanowi dobry grunt dla licznych zwrotów akcji. W czasie zabawy zmierzmy się także z bohaterami znanymi z książek Tolkiena oraz ich ekranizacji, m.in. Balrogiem, Czarnoksiężnikiem z Angmaru, a także samym Sauronem.

Mechanika

Podobnie jak miało to miejsce w poprzedniej grze z serii, w *Śródziemiu: Cieniu Wojny* gracze trafiają do rozległego, otwartego świata. Jednym z najważniejszych elementów rozgrywki jest więc [eksploracja](#) – oddana w nasze ręce kraina obejmuje Osgiliath, Cirith Ungol, Gorgoroth, fortecę nad jeziorem Nurnen, a także Seregost. **Tereny te możemy przemierzać na kilka sposobów – w trakcie rozgrywki przemieszczamy się zarówno na piechotę, jak i na grzbiecie rozmaitych wierzchowców.** W pierwszym przypadku nieodzowne jest korzystanie z rozbudowanego systemu freerunningu, przywodzącego na myśl ten z serii [Assassin's Creed](#) – Talion potrafi bowiem szybko pokonywać przeszkody terenowe, wspinać się po ścianach, a także zręcznie przeskakiwać po dachach zabudowań. Niemniej, twórcy oddają w nasze ręce również szeroki wachlarz istot, których możemy dosiąść – oprócz doskonale już znanych karagorów pojawiają się również smoki, przydatne także podczas walki z przeciwnikami.

Starcia w grze *Śródziemie: Cień Wojny* są szybkie i efektowne, a system walki ponownie oparto na efektownych kombinacjach ataków oraz na wyprowadzaniu kontr. Warto zwrócić uwagę na fakt, że tym razem bierzemy udział w bitwach na znacznie większą skalę – u naszego boku stają bowiem całe armie składające się z orków i bestii bojowych o zróżnicowanych umiejętnościach. Oprócz wspomnianych już smoków, w potyczkach wspomagają nas choćby wspomniane wcześniej karagory, trolle i graugi, które zyskały nowe odmiany, takie jak na przykład lodowy graug rzucający w adwersarzy ciężkimi bryłami lodu. Wciąż jednak **nic nie stoi na przeszkodzie, by eliminować oponentów po cichu i działać z ukrycia.**

Elementem, który wyróżniał *Cień Mordoru* na tle innych, podobnych gier, był system Nemezis, kreujący unikalnych wrogów obdarzonych własną historią, motywacjami, a także atutami i słabościami. Dbał on też o to, by przeciwnik, któremu udało się nas pokonać, rósł w siłę i stopniowo piął się po szczeblach kariery, ostatecznie stając się jednym z generałów armii Mrocznego Władcy. Ponadto Celebimbór mógł opętać dowolnego oponenta, w ten sposób zyskując szpiega lub sabotażystę, który nieświadomie pracował na korzyść protagonistów. Całość znalazła zastosowanie również w opisywanej tutaj produkcji, jednak

doczekała się znacznej rozbudowy. **Adwersarze zyskali na różnorodności, a dodatkowo zostali podzieleni na plemiona. Ponadto nie od razu możemy osiąść umysły elitarnych wrogów** – w początkowej fazie przygody, kiedy umiejętności Taliona i Celebrimbora wciąż czekają na rozwinięcie, możemy jedynie namieszać im w głowach i obniżyć ich rangi. Co więcej, **nawet opętany ork może wystąpić przeciwko bohaterom**, a to, czy dany osobnik dochowa im wierności, zależy od jego charakteru oraz sposobu, w jaki go traktujemy.

Z systemem Nemezis ściśle powiązane jest także **zdobywanie twierdz, co wymaga opracowania odpowiedniej taktyki i zgromadzenia wystarczająco mocnej armii. Zdobywanie fortecy owocuje przejęciem kontroli nad określonym regionem Mordoru**. Z uwagi na fakt, że zamek może paść ofiarą najazdu ze strony przeciwników, warto zadbać o przydzielenie mu właściwego naczelnika – potencjalni kandydaci na to stanowisko oferują unikalne przywileje.

Względem pierwowzoru, tytuł oferuje znacznie bardziej rozbudowane **elementy RPG**. **Okradając truchła pokonanych wrogów, możemy wejść w posiadanie nowego uzbrojenia i pancerzy, a broń i zbroje zostały opisane za pośrednictwem rozmaitych współczynników**. Co więcej, niektóre elementy ekwipunku posiadają unikalne cechy dodatkowe, których odblokowanie wymaga niekiedy wykonania mniej lub bardziej skomplikowanego zadania. Ponadto wyposażenie możemy ulepszać dzięki specjalnym klejnotom, a nowy Pierścień Władzy udoskonalamy przy pomocy run. **Uzupełnieniem tego wszystkiego jest zestaw umiejętności aktywnych i pasywnych**, do których dostęp otrzymujemy w miarę czynionych postępów.

Kwestie techniczne

Wydane na platformę PlayStation 4 *Śródziemie: Cień Wojny* może się pochwalić trójwymiarową grafiką najwyższej jakości. **Pełne detale są zarówno modele postaci i przeciwników, jak i elementy otoczenia, a dopełnieniem całości jest bogaty zestaw animacji**(widocznych zwłaszcza w trakcie szybkich i dynamicznych starć z oponentami) **oraz realistyczny system oświetlenia**. Warto zwrócić uwagę na klimatyczną, specjalnie skomponowaną muzykę, jaka towarzyszy nam w trakcie przemierzania wulkanicznych pustkowi Czarnego Kraju.