



THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Cena	55,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0250
Producent	Brak

Opis produktu

Bethesda Game Studios to jeden z najbardziej znanych deweloperów gier wideo. Założona w 2001 roku firma jest odpowiedzialna za szereg uznanych tytułów, w tym chociażby [Fallouta 3](#) i [Fallouta 4](#), ale fani uwielbiają ją przede wszystkim za cykl [The Elder Scrolls](#). Właściwie każda odsłona serii jest mniej lub bardziej rewolucyjna, ale chyba największy rozgłos zdobyło [The Elder Scrolls V: Skyrim](#) z 2011 roku. Pierwotnie projekt ukazał się na konsolach PlayStation 3, Xbox 360 oraz PC-tach i właściwie z miejsca wskoczył do grona gier, które będą pamiętane przez wiele lat. W 2016 roku Bethesda postanowiła sprawić małą niespodziankę swoim fanom, **wydając na Xboksie One *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition*. Jest to zremasterowana wersja oryginału, która może pochwalić się ładniejszą oprawą graficzną (nowe efekty świetlne, lepsze tekstury itd.), a także obsługą znanych z PC-towej wersji *Skyrima* modów.** Gra dostępna jest również na PlayStation 4 firmy Sony i PC-tach, jednak poszczególne wydania właściwie się nie różnią.

Fabula

Akcja gry *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* toczy się 200 lat po wydarzeniach opowiedzianych w grze *Oblivion*. Podczas zabawy wcielamy się w jednego z ostatnich żyjących dovahkiinów, czyli istot władających językiem smoków. Do niedawna wydawało się, że potężne monstra są już tylko wspomnieniem, ale pewnego dnia pokryte łuskami bestie znów zaczynają pojawiać się na niebie i wygląda na to, że ziszcza się przepowiednia o nadejściu Alduina, smoczego boga i Pożeracza Światów. Gracz ma oczywiście za zadanie powstrzymać nadciągającą apokalipsę, choć po drodze przyjdzie mu uwikłać się w dziesiątki mniejszych i większych konfliktów, nękających tytułową krainę Skyrim.

Mechanika

Zabawę w *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* na XONE zaczynamy od stworzenia naszego wirtualnego alter ego. Do wyboru jest dziesięć różnorodnych ras, brak natomiast podziału na klasy – wraz z postępami w zabawie nasza postać rozwija po prostu te zdolności, z których korzysta. Po przejściu na kolejny poziom można samodzielnie zwiększyć jedną z trzech podstawowych cech – magię, wytrzymałość i zdrowie. System umiejętności i czarów w *Special Edition* jest taki sam, jak w oryginale. Skille są więc podzielone na czytelne grupy, np. biegłość w broniach jednoręcznych czy dwuręcznych. Dodatkowo nasz bohater ma pewne wrodzone zdolności jako dovahkiin: po pokonaniu smoka przejmuje jego duszę, dzięki której może wykonywać tak zwane Krzyki. Za ich pomocą możemy spowolnić czas, odepchnąć przeciwników niewidzialną energią, a nawet wezwać na pomoc sprzymierzonego smoka. Te potężne umiejętności otrzymujemy po odnalezieniu pradawnych słów, ukrytych w rozmaitych zakamarkach Skyrim.

W *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* wykorzystano ten sam dynamiczny, ale wymagający myślenia taktycznego system walki. Każdej z dłoni bohatera można przypisać broń, tarczę lub zaklęcie. W ten sposób tworzymy wiele kombinacji, łącząc np. czar ofensywny w jednej ręce z mieczem w drugiej. Bezpośrednie starcia polegają nie tylko na bezmyślnym wciskaniu klawiszy, ale odpowiednim manewrowaniu bohaterem, unikaniu lub parowaniu ciosów i powalaniu przeciwników. Herosi mogą z łatwością stracić równowagę i wystawić się na uderzenia wrogów. Postać gracza potrafi też wprowadzać efektowne ciosy kończące.

Gdy znudzi nam się ratowanie świata, możemy odpocząć przy bardziej przyziemnych czynnościach. W *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* można m. in. polować, wykuwać broń w kuźni, gotować, wydobywać surowce w kopalniach, a nawet zbudować własny dom, wziąć ślub i adoptować dziecko. Udostępnione w ramach dodatków poboczne minikampanie fabularne pozwalają również stawić czoła potężnym wampirzym lordom, a także pierwszemu dovahkiinowi.

Produkcja oferuje możliwość zwiedzania olbrzymiego wirtualnego świata, w którym znajdziemy m.in. pięć dużych miast i setki podziemi. W celu ułatwienia poruszania się po tak dużym terenie autorzy wprowadzili opcję szybkiej podróży pomiędzy lokacjami. Ponadto zastosowano system automatycznego dostosowania siły przeciwników do umiejętności

naszego śmiałka. Dobiera on zadania pod kątem naszych dotychczasowych dokonań i poziomu postaci. Przykładowo, gdy kobieta prosi nas o odnalezienie porwanej córki, system sprawdza, które obszary już odwiedziliśmy, a następnie umieszcza dziewczynkę tam, gdzie dotąd nie zawitaliśmy, jednocześnie dodając takich przeciwników, by stanowili oni wyzwanie dla naszego bohatera.