

ELDERBORN



ELDERBORN





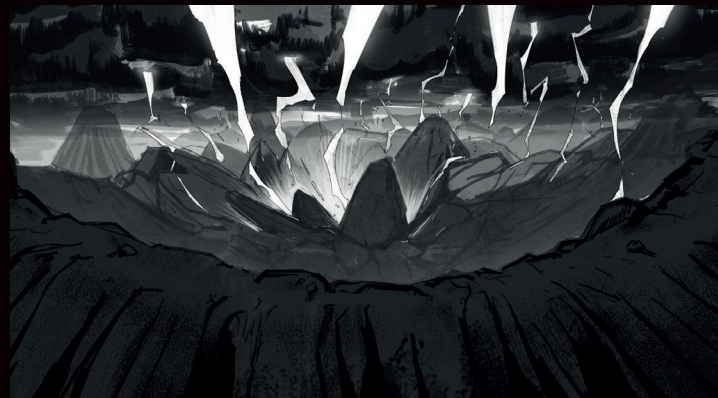
01. THE PROPHECY

Listen to the Seer: Eons have passed since the sky has fallen. The land of our ancestors turned to ash. But the tribes... we survived.

To this day a strange, dark tempest hangs over the realm. Something hides among the eternal clouds. Underneath, an accursed city feeds off the mysterious power dripping from above. There lies your destiny, warrior. Or your doom!

01. PRZEPOWIEDNIA

Wysłuchaj Widzącego: Minęły eony, od kiedy niebo zważyło się na ziemię. Kraina naszych przodków obróciła się w popiół. Ale my, plemiona... przeżyliśmy. Po dziś dzień mroczna nawałnica wisi ponad tymi ziemiami. Coś kryje się za wieczną kotarą chmur. Poniżej przeklęte miasto żywi się tajemniczą mocą, jaką sączy się z góry. To tam, wojowniku, czeka twoje przeznaczenie. Lub twoja zagłada!



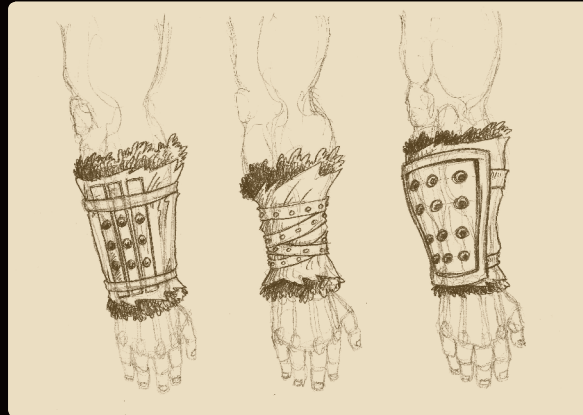


02. THE PROTAGONIST

A warrior - female or male - of the desert barbarian tribes, who passed the trails and proven to be the champion. They will follow the footsteps of many before them, and attempt to enter the cursed city of Jurmum. Shall they fail, they'll become one of the blighted ghouls bound to the city by the curse of undying. If they prevail, and return in glory, they'll be bringing back treasure and the secret of eternal youth.

02. PROTAGONISTA

Protagonista – wojowniczką lub wojownika – wywodzący się spośród barbarzyńskich, pustynnych plemion. Przeszli próby i udowodnili swą odwagę. Idąc w ślady wielu śmiałków, ruszą w kierunku zakazanego, przeklętego miasta Jurmum. Jeśli nie podołają wyzwaniu, zasila szeregi związanych klątwą nieumarłych. Jeśli jednak zwyciężą, to powrócą z nieprzebranymi skarbami i sekretem wiecznej młodości.









03. CITY OF JURMUM

Thousand of years passed since the cataclysm, but Jurmum remains a memento of the day, when the sky fell on earth. The city rose at the site wiped clear by the destruction, and draws its mysterious magic from the everlasting dark storm above it. Once lavish and powerful, menacing the desert tribes with its unyielding power, it is now sealed.

03. MIASTO JURMUM

Od czasu wielkiego kataklizmu minęły całe tysiąclecia, Jurmum jednak to memento dnia, w którym niebo spadło na ziemię. Miasto urosło na doszczętnie wypalonym miejscu, czerpiąc tajemniczą moc z wiecznotrwałej burzy, jaka zawisła ponad nim. Niegdyś wystawne i potężne, gnębiło okoliczne ludy z niezłomną mocą. Teraz pozostaje zamknięte.





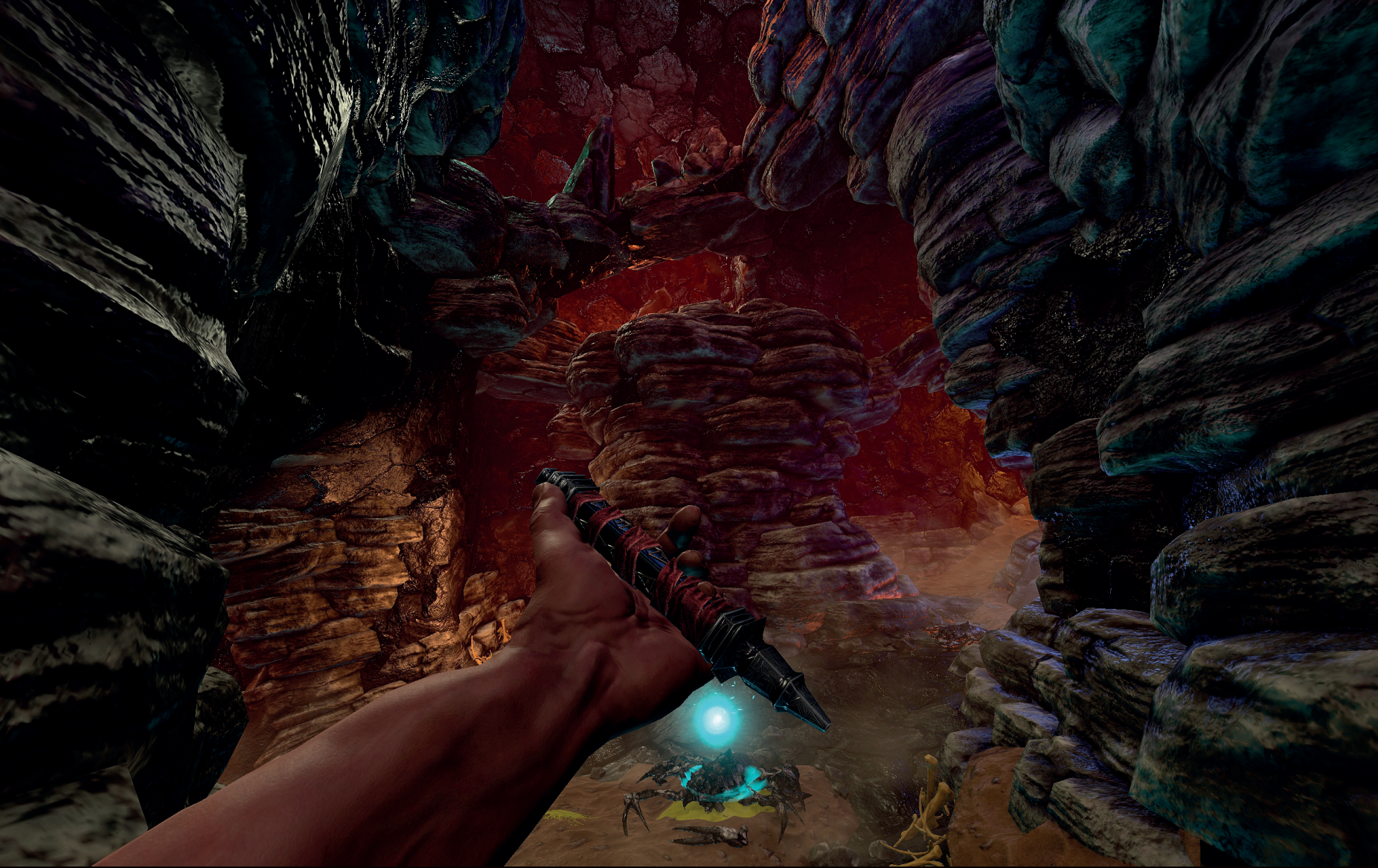
04. PHIALS OF JURMUM

The mysterious talisman offered to all warriors setting off for the pilgrimage by the Elders of the Tribes. Three beautifully crafted, small vessels on a simple strap tied around the neck. They stayed dormant and dark for centuries, but came to life in the vicinity of the cursed city of Jurmum. They now seem to be filled with the same radiant force that animates everything in the ancient, cursed city. You can use their power to replenish your health, draining them one by one. Once emptied, they will soon fill back with the essence you gather.

04. FIOŁKI Z JURMUM

Tajemniczy talizman, jaki Starszyzna ofiarowuje wszystkim wybrańcom, którzy ruszają na pielgrzymkę. Składa się z trzech przepięknie wykonanych, małych naczynek, nawleczonych na prosty rzemień oplatający twą szyję. Pozostawały uśpione i ciemne przez setki lat, lecz ożyły i rozświeciły się, gdy tylko znalazły się w pobliżu Jurmum. Teraz zdaje się wypełniać je ta sama jaśniejąca substancja, która porusza wszystko w tym starożytnym, przeklętym mieście. Możesz użyć ich mocy, by przywrócić sobie zdrowie, opróżniając je jedna po drugiej. Puste, szybko się wypełnią na powrót esencją, którą zbierasz.







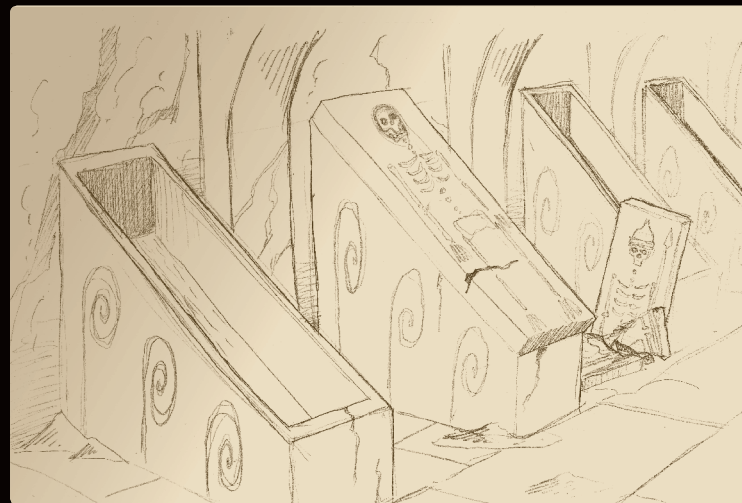
05. FERAL WARRIOR

After the battle of Jurmum the fallen soldiers of the army led by Janus were sealed off within the city. They were not destined, however, to rest eternally. Sealed off in the catacombs they still wage they war, led to battle not by their commander, but by muscle memory of their undying flesh. The glowing sacks on their body are some kind of slugs, leeches, or larvae filled with essence. In a morbid symbiosis the parasites are animating the poor souls and denying them the release of death. A shadow of a human, now just a feral creature.



05. ZDZICZAŁY WOJOWNIK

Po bitwie o Jurmum, niedobitki armii Janusa pozostały uwięzione w mieście. Coś nie pozwala im na wieczny spoczynek. Zamknięci w katakumbach, wojownicy wciąż toczą swą bitwę, podrywani do walki nie przez głos dowódcy, lecz odruchy szarpiące ich niemartwymi ciałami. Oślizgłe, pulsujące torbiele na ich ciele okazują się być czymś w rodzaju larw czy też pijawek wypełnionych esencją. W koszarnej symbiozie, pasożyty zmuszają swych żywicieli do ruchu, odmawiając im łaski śmierci, czyniąc z nich dzikie stworzenia, mniej niż cienie ludzi, którymi byli.





06. MUMMIES

These reanimated corpses, even though they were wrapped tightly and their life organs were removed and replaced by dry straw, managed to retain the most mobility among the denizens of the Catacombs. They move with purpose, as if their mind was not entirely gone... Once the highest ranking officers, answering only to Janus himself. After the battle their corpses were deliberately mutilated before throwing down the Catacombs. Their brains were left intact. Whoever did it, must have known that they will be reanimated in this state, dooming them to an eternity of suffering and maddening anger.

06. MUMIE

Te ożywione zwłoki, choć opróżnione z wewnętrznych organów, napchane słomą i owinięte ciasno w bandaże, zdołały zachować najwięcej zwinności spośród wszystkich lokatorów Katakumb. Ich ruchy sugerują pewność i celowość, jakby ich umysł nie przepadł całkowicie. Niegdyś, najwyżsi oficerowie, meldujący bezpośrednio Janusowi. Po bitwie ich ciała zostały umyślnie wypatroszone i okaleczone, nim wrzucono je do katakumb. Ich mózgów jednak nie tknięto. Ktokolwiek to zrobił, wiedział doskonale, że ockną się w tym stanie do nie-życia, skazani na wieczność w cierpieniu i szaleńczym gniewie.









07. SCORPIONS

Creatures well known to any desert-dwelling tribesman. Yet, here in the shadows beneath the cursed city of Jurmum, scorpions are fiercer, smarter, and grow to incredible sizes. A typical scorpion will live to the age of five, six years at best. Feeding on smaller - and larger - creatures in the Catacombs, they ingest their essence and enjoy a limitless lifespan. Turns out, scorpions keep growing their entire lives... A scorpion falling into lava would burn instantly. But a giant, undying scorpion? Most of its flesh was burned and replaced by molten rock. Every empty space in its carapace has been filled with it. Yet, the essence ingested over the years keeps it going.

07. SKORPIONY

Stworzenia doskonale znane wszystkim pustynnym plemionom. Jednak tu, w cieniach przeklętego miasta Jurmum, skorpiony rosną do niesłychanych rozmiarów i stają się jeszcze bardziej zaciekle. Skorpion żyje na ogół nie więcej niż pięć, może sześć lat. Karmiąc się mniejszymi - i większymi - stworzeniami zaludniającymi Katakumby, wchłaniają ich esencję i cieszą się nieograniczoną długością życia. Okazuje się, że skorpiony jak długo żyją - tak długo rosną. Skorpion, który wpadnie do lawy powinien natychmiast doszczętnie spłonąć. Ale wielki, nieśmiertelny skorpion? Większość jego ciała się wypali i zastąpi je stopiona skała wypełniająca każdą pustą przestrzeń w pancerzu. Jednak esencja, jaką stworzenie wchłonęło przez lata, utrzymuje je w ruchu.



08. SKULL BRIDGE

The last stretch before gates of Jurmum. A bridge adorned by a menacing skull, chiseled in stone. Clearly, the skull-shape portal serves as a warning. Was it meant for the inhabitants of the dungeon? Or for you... You expect, that someone awaits you beyond the bridge.

08. MOST CZASZKI

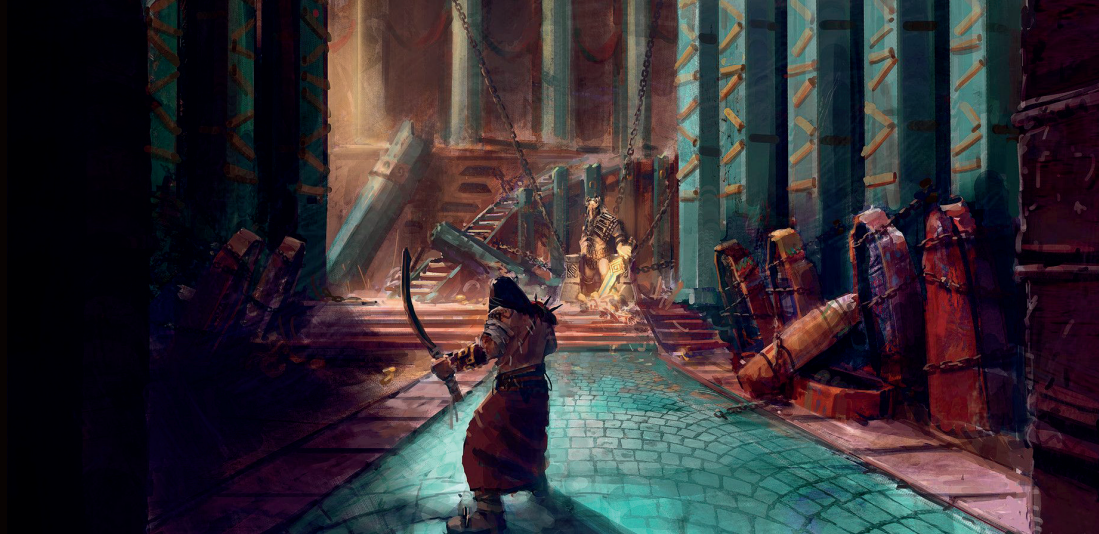
Ostatni odcinek drogi prowadzącej do bramy Jurmum. Most przyozdobiony ponurą czaszką, wykutą w skale jaskini. To jasne, że portal w kształcie trupiej głowy ma służyć za ostrzeżenie. Kogo ma odstraszać? Mieszkańców katakumb? Czy ciebie... Spodziewasz się, że na końcu mostu ktoś na ciebie czeka...







ROBERT REJMAN '18



09. THRONE ROOM

The way to the gates of Jurmum leads through the Throne Room, where the ancient guardian dwells in timeless wait. Bones of unfortunate warriors who came before you cover the floor. The three-faced giant sitting on the throne resembles a statue. But as you enter the room, the statue moves. And it speaks...

09. SALA TRONOWA

Droga do bram Jurmum wiedzie przez salę tronową, gdzie starożytny strażnik pozostaje w odwiecznym oczekiwaniu. Kości innych wojowników, którzy trafili tu przed tobą, zaścielają podłogę. Olbrzym o trzech twarzach zasiadający na tronie przypomina pomnik. Jednak gdy wkraczasz do środka, pomnik porusza się. I odzywa...







10. GENERAL JANUS

The warlord that united the tribes, armed them and led them against Jurmum - not as a barbaric horde, but as a trained army, not that much different in structure to the forces of the oppressor. The legends were truthful about his titanic posture. Millenia after the Battle of Jurmum, Janus still lives, guarding the entrance to the city.

10. GENERAL JANUS

Przywódca, który zdołał zjednoczyć klany, uzbroić je i powieść do boju przeciwko Jurmum - już nie jako hordę, lecz wyszkoloną armię, nie aż tak różną w strukturze od sił ciemnych. Legendy oddają sprawiedliwość jego tytanicznej posturze. Tysiąclecia po bitwie o Jurmum Janus wciąż żyje i strzeże dostępu do miasta.





11. STREETS OF JURMUM

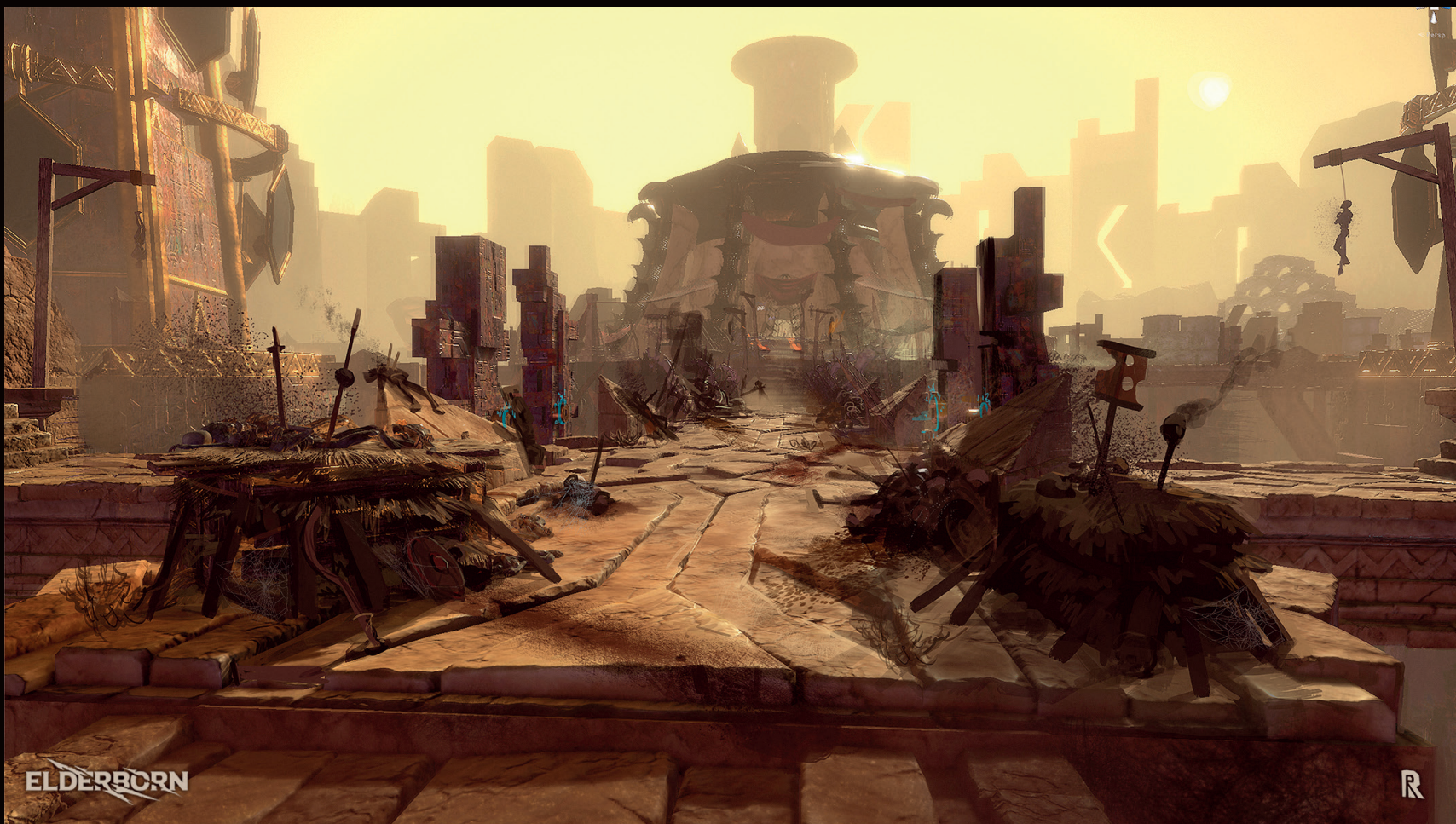
As you walk through the desolate streets of the cursed city you can't help but wonder about the power that made building such a wonder possible. Even in its run down state, Jurmum is the most amazing sight of the ancient world. The shiny trinket in the cradle of humanity. Everything here looks too large, too strange, too... alien.

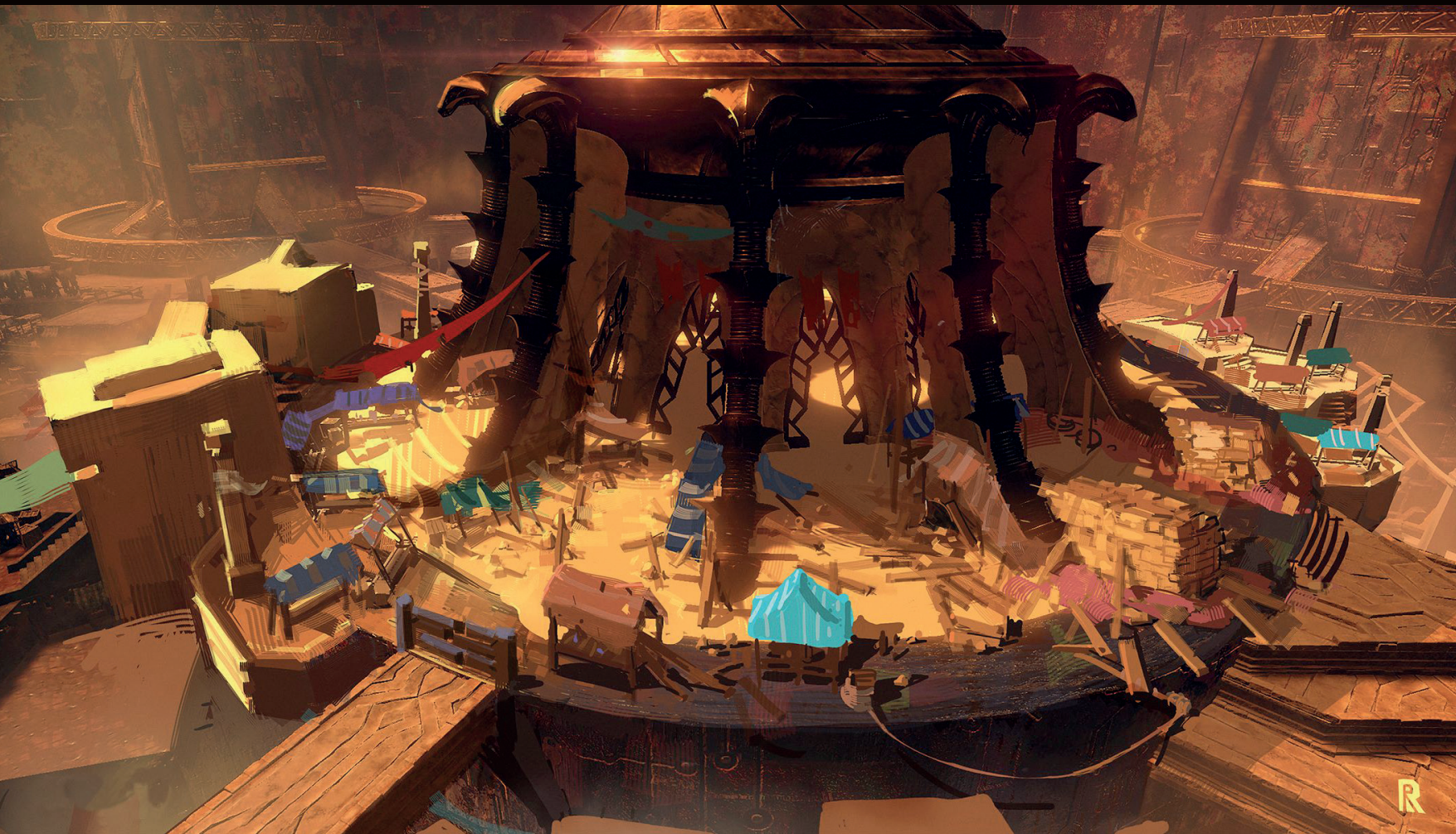
11. ULICE JURMUM

Krocząc opuszczonymi ulicami przeklętego miasta, nie możesz opędzić się od myśli o niesamowitej mocy, jakiej wymagało wzniesienie tego cudu. Nawet teraz, w stanie upadku, Jurmum stanowi najbardziej zdumiewający widok antycznego świata. Błyszczący klejnot umieszczony w kołysce cywilizacji. Wszystko tu wygląda na zbyt wielkie, zbyt dziwne, zbyt... obce.









12. ORNAMENTS

The desert barbarian tribes value function over form. But even they like to include some ornaments in their architecture and craftsmanship. Jurmum, however, in stands a tribute to complex forms and lavish ornaments. It's hard to notice all of the details, but it's impossible not to admire the mastery of the forgotten artisans of old.

12. ZDOBIENIA

Pustynne plemiona barbarzyńców stawiają funkcjonalność ponad formę. Ale nawet wśród nich popularne są zdobienia budowli, broni czy przedmiotów użytkowych. Jurmum jednakże zdaje się być hołdem dla złożonych form i wystawnej ornamentyki. Trudno jest wyłapać wszystkie detale, ale jeszcze trudniej nie docenić mistrzostwa zapomnianych, dawnych rzemieślników.





13. SLUMS

This is the bad part of the worst city. Home to scum, madness and rot. The nauseating smell gives away the state of the inhabitants - sick, angry, insane, and driven by hunger. Some of them will be after your possessions, others will hunt for your... meat.

13. SLUMSY

Zła dzielnica najgorszego z miast. Dom szumowin, szaleństwa i zgnilizny. Mdły zapach zdradza stan, w jakim znajdują się mieszkańcy - chorzy, wściekli, szaleni i napędzani głodem. Jedni próbują cię okraść, inni będą chcieli zapolować na twoje... ciało.





14. WEAPONS

Skullcrush: A heavy mace once wielded by a barbarian champion of the Harrogath peoples. No skull will give it much more trouble than an empty eggshell, so with great fondness they aptly named it Skullcrush.

Katars: In the dark back alleys of Jurmum, far from its rich and lavish main streets and squares, poverty and desperation taught small criminals to strike with haste, stealth, and efficiency. Katars like these once made the gutters flow with blood.

Kopesh: A fine, fancy blade that was carried by only the richest of Jurmum's citizens. Flamboyant but nonetheless deadly, the kopesh was a sign of status and the final argument in discussions of hot-headed noblemen.



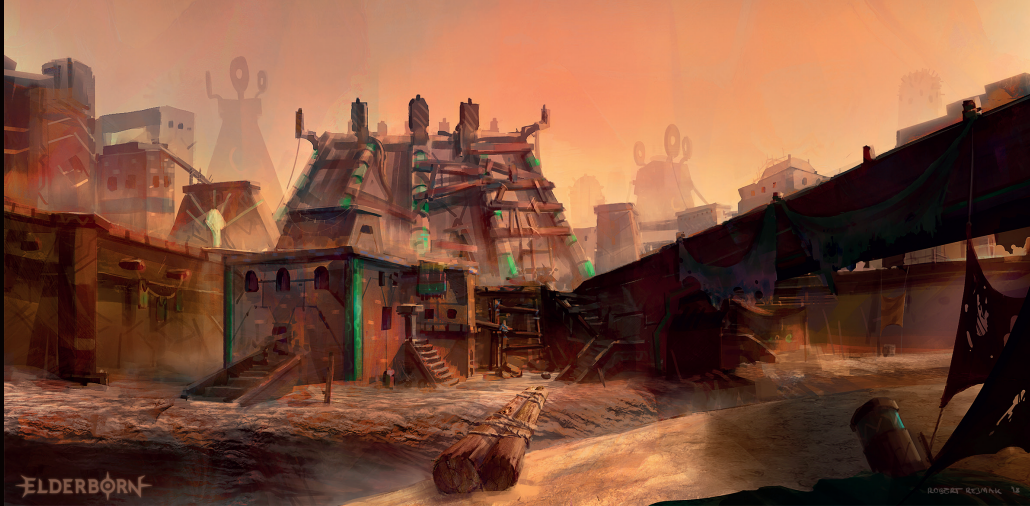
14. BROŃ

Rozczerep: Ciężka buława z rodzaju tych, jakie cenią mocarni barbarzyńcy niedbający o finezję. Dzierżący tę broń czempion barbarzyńskich ludów z Harrogath nazwał ją pieszczotliwie Rozczerepem, bo każda czaszka ustępuje przed nią równie łatwo jak skorupka pustego jaja.

Katary: W ciemnych zaułkach Jurmum, z dala od przepychu i bogactwa głównych ulic i placów, bieda i desperacja uczyła kryminalistów zadawania ciosów szybko, ukradkiem i skutecznie. Takie właśnie katary napępiały rynsztoki krwią.

Chepesz: Znakomitej jakości, ozdobne ostrze, jakie nosili przy boku najbogatsi mieszkańcy Jurmum. Wystawne, ale i śmiercionośne chepesze były świadectwem statusu i ostatecznym argumentem w dyskusjach krewkiej szlachty.





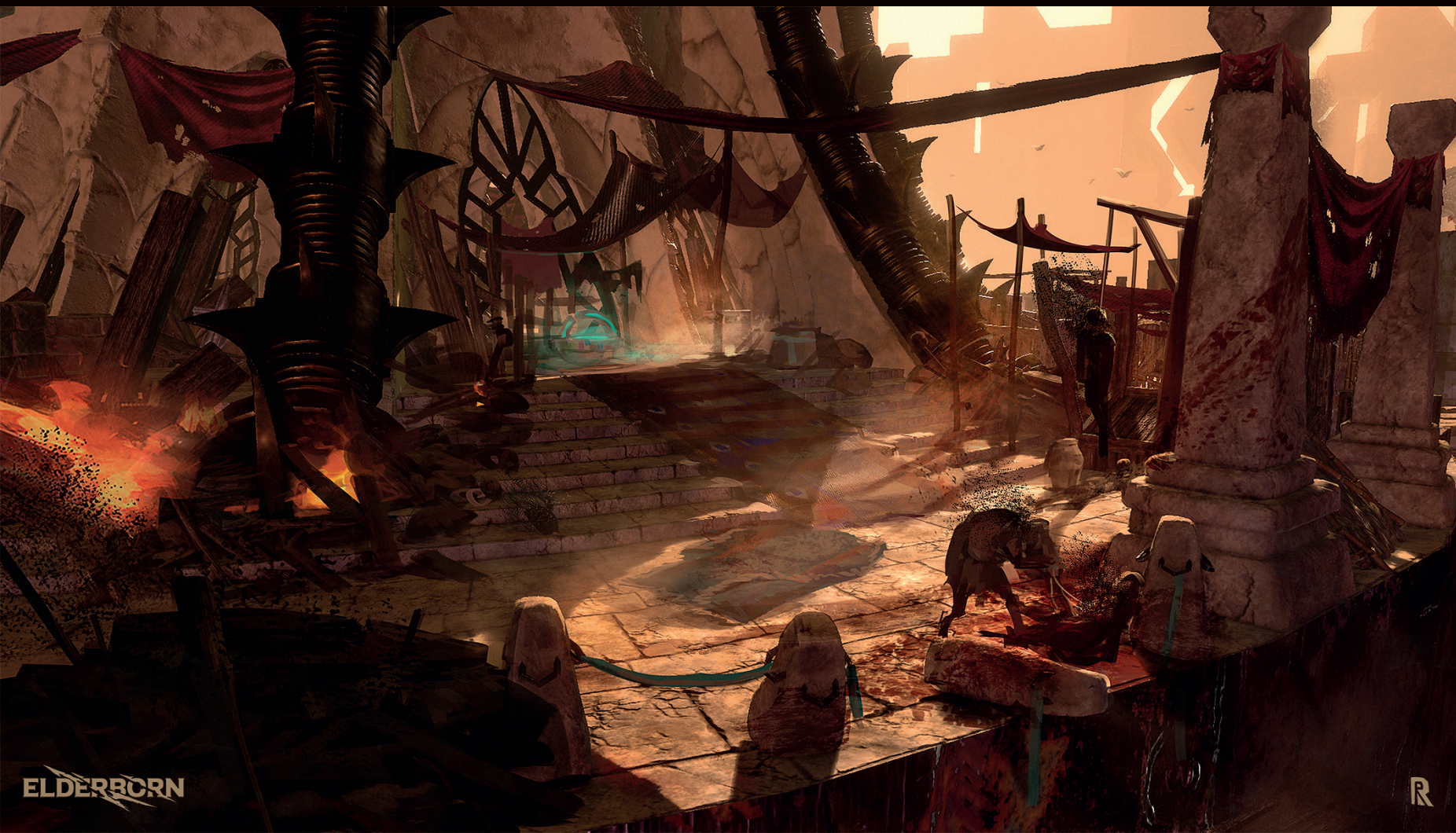
15. THE ARENA

It seems, that this place serves an axis to the whole city and all the paths from all the parts of town cross here. A strange contraption lingers in the middle of Jurmum's arena. It awaits anyone brave enough to try to solve it's mystery. Can this be the place where you'll "unseal your destiny" as was foretold by the Elders?

15. ARENA

Zdaje się, że miejsce to pełni rolę osi całego miasta i wszystkie jego ścieżki przecinają się właśnie tutaj. Na samym środku areny w Jurmum znajduje się uśpiona od wieków, tajemnicza maszyna. Czeką na śmiałkę, który rozwikła jej starożytną zagadkę. Czyżby było to miejsce, gdzie „odpieczętujesz swe przeznaczenie” – tak jak przepowiedzieli Starsi?





ELDERBORN

R





ELDERSBORN

R

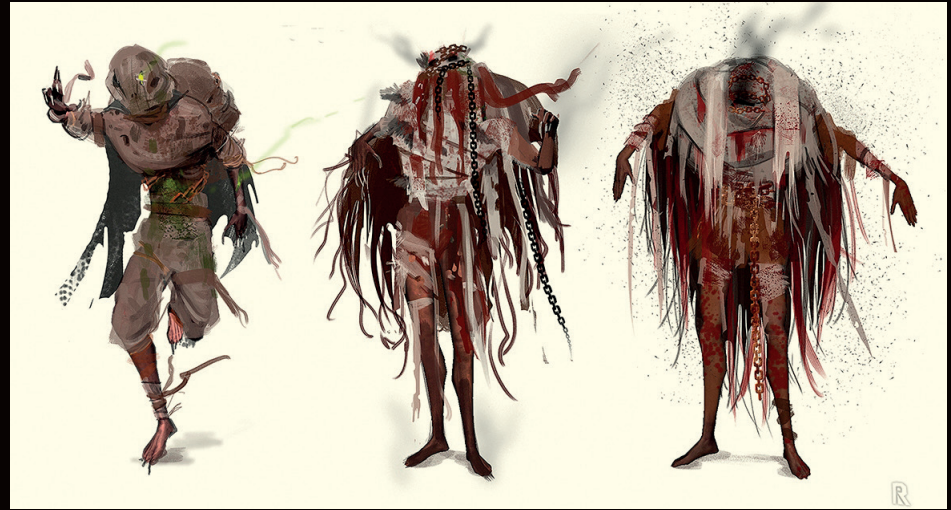


16. LEPERS

The lepers are the lowest of scum plaguing the streets of Jurmum slums. You might miss them at first, mistake one for a pile of old, dirty rags. But then the pile moves and you realize that somewhere inside a human that would normally die from leprosy still clings to life. Under the husk of dry pus, scab, and dirt, a cannibalistic predator, driven mad with hunger and illness is making your way towards you. If you're lucky – they'll attack right away. If you're not, they'll warm up before the fight swinging their putrid feces at you.

16. TRĘDOWACI

Trędowaci to najohydniejsza szumowina, nękająca ulice slumsów Jurmum. Można ich łatwo przegapić, biorąc ich w pierwszej chwili za stertę starych, brudnych szmat. Jednak sterta zaczyna się poruszać i staje się jasne, że gdzieś w jej wnętrzu człowiek, którego dawno powinien zabić trąd, wciąż kurczowo trzyma się życia. Pod skorupą zaschniętej ropy, strupów i brudu kryje się drapieżny kanibal, który właśnie zbliża się do ciebie, wiedziony głodem i szaleństwem sprowadzonym przez chorobę. Jeśli będziesz miał szczęście – zaatakuję natychmiast. Jeśli nie – rozpocznie walkę od obrzucenia cię z dystansu własnymi, cuchnącymi ekstrementami.







ELDERBORN is a single-player, FPP, soulslike, heavy-metal slasher with challenging, skill-based, melee-only combat. It's inspired by FPS cult classics from the times when games didn't hold the players hand. It combines an old-school feel with the modern git good games culture to give you a barbaric adventure you'll never forget.

Available on Steam, to be announced on Xbox, PlayStation, and Switch.
Developed by HYPERSTRANGE.

ELDERBORN to heavy-metalowy tytuł FPP łączący inspirację klasycznymi strzelaninami, jak Doom i Quak, z mrocznym światem fantasy rodem z Conana. Porywa gracza w świat soulsowo wymagającej rozgrywki i pełnej walki bronią białą w otoczeniu starożytnych tajemnic.

Gra dostępna jest na Steamie, zmierza też na konsole PlayStation, Xbox i Switch.

Tytuł tworzy studio HYPERSTRANGE.



Game design | Przemysław Miliński, Łukasz Jarzab

Art | Robert Rejmak, Łukasz Szybałdin,
Maciej Perkowski, Joanna Materek,
Przemysław Miliński

Text | Wojciech Mroczek

Graphic design, preparation for printing and printing of publication
Projekt graficzny, przygotowanie do druku i druk publikacji – studio
reklamy i wydawnictw **masz**

