



ANTHEM

Cena brutto	25,00 zł
Cena netto	25,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0297
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Anthem to **kooperacyjna strzelanka TPP z pierwiastkiem MMO, wzbogacona o elementy RPG i osadzona w klimatach science fiction**. Produkcja wyszła spod rąk pracowników oddziału studia BioWare zlokalizowanego w mieście Edmonton, czyli zespołu odpowiedzialnego z największe hity firmy, takie jak seria [Dragon Age](#) czy trzy pierwsze odsłony cyklu [Mass Effect](#).

Najświeższe informacje i ciekawostki na temat *Anthem* znajdziecie w naszym artykule [Wszystko o Anthem](#). Tekst jest na bieżąco uaktualniany zarówno przed, jak i po premierze gry.

Fabula

Gra przenosi nas na odległą planetę, porzuconą przez pradawnych bogów w czasie jej tworzenia, co pozostawiło na niej sporo nieprzyjaznych bestii oraz „potęgę hymnu” – narzędzie kreacji świata, które każdy pragnie osiągnąć i ujarzmić. **Gracze wcielają się w tzw. wolnych strzelców (ang. Freelancers), czyli śmiałków wyposażonych w pancerze wspomagane klasy Javelin**. Tylko oni są w stanie stawić czoła zarówno agresywnej faunie tego świata, jak i bezwzględnej rasie inteligentnych istot znanych jako Szramy (Scars), a także wrogiej ludzkiej frakcji Dominium.

Na barki graczy spada obowiązek wypełniania licznych zadań zleczanych przez mieszkańców miasta Fort Tarsis oraz pokonanie sił Dominium, pragnących zawładnąć potęgą hymnu.

Mechanika

***Anthem* łączy elementy trzecioosobowej strzelanki i gry MMORPG**. Gracze zaczynają przygodę od wyboru swojego pierwszego Javelina, a następnie biorą udział w eksploracji świata i realizowaniu misji, samotnie lub wspólnie z towarzyszami broni. Wypełnianie zadań nagradzane jest punktami doświadczenia, dzięki którym podnosimy poziom naszej postaci oraz zdobywanego ekwipunku.

Wydarzenia obserwujemy z kamery umieszczonej za plecami bohatera. Walka jest w dużym stopniu zręcznościowa i przypomina klasyczne strzelanki, ale **główną rolę odgrywają tu zdolności specjalne Javelinów oraz ataki obszarowe**.

Podczas zabawy kluczową rolę odgrywają pancerze wspomagane, czyli tzw. Javeliny. Gra oferuje cztery modele do dyspozycji (Łowca, Sztorm, Kolos, Śmigacz), o różnym poziomie mobilności i uzbrojenia. Dodatkowo możemy je modyfikować i ulepszać, dopasowując sprzęt do naszych indywidualnych potrzeb. Wszystkie egzemplarze wyposażone są w silniki odrzutowe, co ułatwia eksplorację planety i zapewnia większą swobodę taktyczną podczas walk. Należy odnotować, że gra nie pozwala na latanie bez ograniczeń. **Silniki Javelina po pewnym czasie się przegrzewają**; możemy je schłodzić np. poprzez lot opadający czy kontakt z wodą.

W *Anthem* możemy wypełniać misje samotnie, z grupą znajomych lub zdać się na losowych kompanów. **Natomiast baza ludzkości, Fort Tarsis, jest miejscem indywidualnym dla każdego użytkownika**. To właśnie tam poznajemy fabułę gry i wybieramy misje. Tym samym o ile główne uniwersum *Anthem* rozwija się dla każdego użytkownika tak samo, to jednocześnie dzięki bazie mają oni szansę poznać historie licznych postaci niezależnych według swojego wyboru.

Tryby gry

Anthem stawia na kooperacyjną rozgrywkę, w której **czworo graczy łączy siły przeciwko sztucznej inteligencji**. W dniu

premiery autorzy nie przewidzieli opcji PvP (nie było możliwości rywalizacji z innymi ludźmi). Skład drużyny możemy wybrać w momencie rozpoczynania każdej nowej ekspedycji – możemy zaprosić do zabawy znajomych lub połączyć siły z losowymi graczami w oparciu o matchmaking.

Po ukończeniu głównego wątku fabularnego (składa się na niego około dwudziestu zadań) gracze mogą bawić się dodatkowymi aktywnościami. Wśród nich znalazły się kolejne misje zlecane przez główne frakcje gry (Freelancerzy, Arkaniści, Gwardziści), codzienne wyzwania oraz przejmowanie fortyfikacji (twierdz) zakończone zawsze walką z bossem. Te aktywności regularnie się odnawiają, zapewniając nam możliwość ciągłego rozwoju. Bohater może awansować na maksymalnie 30 poziom doświadczenia, przy czym nie kończy to rozgrywki. Oddzielnie podliczana jest bowiem **siła jego Javelina** - możemy ją zwiększyć poprzez instalowanie rzadkich komponentów wyższej jakości. Nowe bronie i części zdobywamy w formie lootu lub własnoręcznie wytwarzamy w oparciu o crafting.

Kwestie techniczne

Anthem oferuje atrakcyjną trójwymiarową oprawę graficzną, którą zbudowano **na bazie silnika Frostbite**, znanego m.in. z [Battlefield 1](#). Odwiedzane w trakcie rozgrywki środowiska są dość zbliżone do siebie, ponieważ cały czas działamy na niewielkim obszarze górzystej planety pokrytej dżunglą. Pewnym urozmaicheniem są za to kopalnie, wrogie bazy czy wnętrza jaskiń i pradawnych ruin. Gra pozwala na **zaawansowane modyfikacje wyglądu naszego Javelina**, które są widoczne w trakcie właściwej gry oraz scenek przerywnikowych. Na uwagę zasługuje też Fort Tarsis, który przemierzamy wyjątkowo z perspektywy pierwszej osoby.