

Link do produktu: <https://www.it7.pl/assassins-creed-origins-p-6570.html>

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Cena	40,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0131
Producent	Brak

Opis produktu

Po dwóch latach od premiery ostatniej dużej odsłony cyklu [Assassin's Creed](#), studio Ubisoft Montreal (w którego portfolio można znaleźć ciepło przyjęte *Assassin's Creed IV: Black Flag*) postanowiło zafundować tej serii prawdziwy powiew świeżości. **Na potrzeby opisywanego tutaj *Assassin's Creed: Origins* deweloperzy drastycznie przebudowali mechanikę rozgrywki, koncentrując się przede wszystkim na uwypukleniu elementów RPG; ponadto zmiana czasu i miejsca akcji pozwoliła na przedstawienie owianych tajemnicą początków tytułowego bractwa.** Wersja na platformę XONE wykorzystuje możliwości techniczne potężniejszej wersji konsoli Microsoftu, czyli Xboksa One X, na której działa w rozdzielczości zbliżonej do 4K, a także oferuje tekstury wyższej jakości.

Fabula

Akcja *Assassin's Creed: Origins* toczy się w starożytnym Egipcie, gdzie swoje początki miało bractwo tytułowych Asasynów. Za powstaniem owego ugrupowania stała intryga, którą gracze poznają w toku przygody, wcielając się w Bayeka z Siwy. Bohater był jednym z nubijskich wojowników, którzy przez wieki służyli faraonom jako agenci i elitarni stróże prawa. On i jemu podobni żołnierze stali się jednak reliktem przeszłości, kiedy do głosu zaczęły dochodzić greckie wpływy wprowadzane przez dynastię Ptolemeuszy – w obliczu zmian protagoniście nie pozostało nic innego, jak dostosować się do nowych realiów.

Podobnie jak miało to miejsce w większości wcześniejszych gier z serii, **oprócz wątku historycznego w opisywanej produkcji pojawiają się epizody osadzone w czasach współczesnych.** Gracz odkrywa w nich kolejne tajemnice firmy Abstergo Industries, będącej jedynie przykrywką dla działalności zwaśnionego z Asasynami zakonu Templariuszy.

Mechanika

Assassin's Creed: Origins na platformie XONE oddaje w nasze ręce rozległy, **otwarty świat** dorównujący pod względem rozmiarów obszarowi z *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Kraina obejmuje miasta (pokroju Gizy, w której można znaleźć Piramidy i Sfinksa), mniejsze i większe oazy (jak Fajum i Siwa) oraz Deltę Nilu. **Tym razem mapa nie została podzielona na mniejsze sektory doczytywane w toku przygody;** dotyczy to również rzeczno dna, gdzie można znaleźć podwodne ruiny i wraki zatopionych statków. Istotną rolę odgrywa więc **eksploracja**, którą skuteczniamy zarówno na piechotę (po raz kolejny możemy skorzystać z **systemu freerunningu, dzięki któremu protagonista wspina się na elementy otoczenia i przeskakuje po nich w zręczny, parkourowy sposób**), jak i na grzbiecie wierzchowca – konia lub wielbłąda, które można przyzwać do siebie gwizdnięciem. Oprócz tego w toku przygody możemy powozić rydwanem lub podróżować na pokładzie łodzi.

Świat gry zamieszkują nie tylko dzikie zwierzęta (które Bayek może oswajać i jeśli zajdzie taka potrzeba, wykorzystywać jako wsparcie w walce), lecz także **postacie neutralne** (po raz pierwszy w historii serii ich życie jest podporządkowane cyklowi dnia i nocy oraz indywidualnemu terminarzowi obowiązków). **To właśnie od NPC-ów przyjmujemy zadania fabularne i misje poboczne, będące motorem gry.** W porównaniu ze zleceniami, jakich podejmowaliśmy się we wcześniejszych grach z serii, questy mają o wiele bardziej otwartą strukturę.

Kolejne zmiany objęły system walki. **Autorzy zrezygnowali ze schematu opartego na wyprowadzaniu widowiskowych kontr na rzecz stosowania uników i blokowania ataków tarczą oraz wykorzystywania momentów, kiedy przeciwnicy odsłaniają się na ciosy.** Ponadto ataki podzielono na dwie kategorie – lekkie wykorzystujemy przede wszystkim podczas potyczek ze słabszymi oponentami, z kolei stosowanie ciężkich jest jednym ze sposobów na pokonanie opancerzonych wrogów (tyczy się to również **bossów**). Dodatkowo po naładowaniu specjalnego paska adrenaliny Bayek może wyprowadzić niszczycielski atak zdolny powalić nawet najpotężniejszego oponenta. Na podorzędziu bohatera znajdują się zróżnicowane narzędzia mordu – **z przeciwnikami radzimy sobie zarówno w zwarcu, przy użyciu broni białej** (topory, kije, miecze, sztylęty, maczugi), **jak i dystansowej** (kilka rodzajów łuków); wzorem wcześniejszych odsłon cyklu, **oponentów można eliminować również z zaskoczenia**, przy użyciu ukrytego ostrza, oraz wykorzystywać wymyślne gadżety pokroju bomb dymnych. Należy też wspomnieć, że elementy ekwipunku można ulepszać w oparciu o rozbudowany system **craftingu**.

Wyraźnie zarysowane [elementy RPG](#) obejmują także rozwój postaci. **W toku przygody zdobywamy doświadczenie i awansujemy na kolejne poziomy, a pozyskane punkty zdolności wydajemy na zakup skilli ulokowanych na rozbudowanym drzewku.** Umiejętności podzielono na trzy grupy odpowiadające preferowanemu stylowi zabawy: Master Warrior obejmuje talenty dotyczące walki w zwarcu; Master Hunter pozwala opanować korzystanie z łuku i cichą eliminację wrogów; Master Seer z kolei dotyczy narzędzi wykorzystywanych przez Bayeka i manipulacji środowiskiem. Niejako ponad nimi stoi **Senu, czyli oswojony orzeł, a zarazem wierna towarzysza prowadzonego do boju herosa.** Ptaka posyłamy na niezbyt odległe zwiady (co pozwala zapoznać się z topografią terenu i pozycjami zajmowanymi przez przeciwników), a rozwijając jego zdolności, gwarantujemy sobie możliwość oznaczania wypatrzonych przez niego adversarzy, a nawet odwracania ich uwagi.

Kwestie techniczne

Assassin's Creed: Origins działa w oparciu o technologię AnvilNext 2.0 – nowa wersja rozwijanego przez twórców [silnika](#) pozwoliła na poprawę jakości oprawy graficznej; **uwagę przykuwa zarówno pełne detali otoczenie, jak i bogato animowane postacie.** Standardowo dla serii, w przygodzie towarzyszy nam klimatyczny soundtrack.