

Link do produktu: <https://www.it7.pl/assassins-creed-shadows-p-9006.html>



ASSASSIN'S CREED SHADOWS

Cena brutto	115,00 zł
Cena netto	115,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0107
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Assassin's Creed: Shadows to trzynasta główna odsłona bestsellerowego cyklu wydawanego przez firmę Ubisoft, zapoczątkowanego w 2007 roku, wypuszczona po pobocznym Assassin's Creed: Mirage. Produkcja została opracowana przez studio Ubisoft Quebec (znane między innymi z Assassin's Creed Syndicate i Assassin's Creed Odyssey) we współpracy z piętnastoma innymi zespołami działającymi pod skrzydłami francuskiego wydawcy.

Fabula – Assassin's Creed w Japonii

Tak jak w poprzednich odsłonach, motorem fabuły Assassin's Creed: Shadows jest toczący się od wieków konflikt pomiędzy bractwem Asasynów a zakonem Templariuszy. Produkcja zabiera nas w podróż do feudalnej Japonii.

Okres historyczny Sengoku

Akcja gry rozpoczyna się w 1579 roku, w późnym okresie Sengoku, znanym też jako Azuchi-Momoyama. To czas nie tylko wielkich reform społecznych, powstawania ruchów religijnych i renesansu artystycznego, lecz również wielkiego procesu zjednoczenia kraju.

W tym ostatnim ważną rolę odegrał słynny Nobunaga Oda, będący jedną z postaci historycznych, które mamy okazję poznać w trakcie przygody. Pozostałe to między innymi Fujibayashi Nagato, czyli mistrz ninja klanu Iga, a także Yasuke, który na kartach historii zapisał się jako wyjątkowy, czarnoskóry sługa Nobunagi Ody.

Yasuke i Naoe – główne postacie

Assassin's Creed: Shadows pozwala nam wcielić się w dwie postacie, pomiędzy którymi możemy swobodnie się przełączać.

Yasuke – pierwszy grywalny bohater historyczny w dziejach serii. Pochodzący z Afryki podwładny Nobunagi Ody (trafił do Japonii jako niewolnik Portugalczyków), w grze przedstawiony jako potężny samuraj.

Naoe – fikcyjna córka Fujibayashiiego Nagato, która dzięki szkoleniu otrzymanemu od ojca wyrosła na zaprawioną w bojach asasynkę shinobi (ninja).

Ich ścieżki przecinają się, kiedy prowincja Iga zostaje zaatakowana przez armię Ody, ścierającą się z członkami ruchu oporu dowodzonego przez Nagato. Z tego względu protagoniści początkowo są do siebie wrogo nastawieni, ale z czasem zaczynają współpracować.

Odmienność bohaterów znajduje odzwierciedlenie między innymi w tym, jak są oni postrzegani przez mieszkańców Japonii, a także jak układają się ich relacje z poszczególnymi postaciami (oraz z którymi z nich mogą romansować).

Gameplay w Assassin's Creed: Shadows

W Assassin's Creed: Shadows przeżywamy przygody, oglądając akcję z perspektywy trzeciej osoby (TPP). Choć pod względem mechaniki produkcja czerpie garściami z dorobku cyklu, wprowadza też szereg nowych rozwiązań.

Otwarty świat feudalnej Japonii

Tytuł oddaje nam do dyspozycji otwarty świat, którego powierzchnia jest porównywalna z Egiptem z Assassin's Creed Origins. Dostępny obszar obejmuje centralną Japonię podzieloną na trzy regiony: Arima, Iga i Omi. Oprócz cyklu dobowego w grze znajdziemy zmienne warunki pogodowe i pory roku.

Wiosna, lato, jesień i zima następują w wyniku wydarzeń fabularnych, a wpływają nie tylko na wygląd świata, lecz również na rozgrywkę czy zachowanie mieszkańców Japonii. Przykładowo: ukrywanie się w gęstych zaroślach i pływanie w zbiornikach wodnych jest możliwe jedynie wiosną i latem, z kolei zimą z dachów zwisają sople, które można strącić, potencjalnie zdradzając wrogom swoją pozycję.

Misje i aktywności

Motorem kampanii fabularnej jest eliminacja wskazanych osób, których możemy pozbywać się w dowolnej kolejności. Ponadto podczas zabawy podejmujemy się rozmaitych misji i innych aktywności opcjonalnych, takich jak odwiedzanie rozszaniowanych po całej mapie zamków i świątyń oraz znajdowanie kapliczek i dzieł sztuki.

Oprócz tego w grze zaimplementowano możliwość stworzenia własnej siatki szpiegowskiej i wysyłania agentów na misje; pozyskane przez nich informacje da się wykorzystywać przy realizacji zadań głównych.

Parkour

Bohaterowie Assassin's Creed: Shadows mogą wspinać się na elementy otoczenia i pokonywać przeszkody terenowe w zręczny, parkourowy sposób, a także czołgać się po ziemi – shinobi Naoe ma przy tym znacznie większą swobodę ruchów niż ciężkozbrojny samuraj Yasuke, a w dodatku dysponuje liną z hakiem, która służy jej do huśtania nad przepaściami bądź do wspinaczki.

Skradanie

W porównaniu z wcześniejszymi częściami serii, znacznej rozbudowie uległ system skradania. Oprócz możliwości przemykania za plecami i nad głowami przeciwników, a także ukrywania się w gęstych zaroślach, produkcja pozwala nam chować się przed nieprzyjaciółmi w cieniach generowanych przez system dynamicznego oświetlenia. Niczym w serii Thief, o tym, czy i jak bardzo jesteśmy widoczni, informuje nas stosowny wskaźnik; dodatkowo możemy niszczyć źródła światła (np. latarnie), by pozostać w ukryciu.

Choć obie postacie potrafią się skradać, pod tym względem wyraźną przewagę ma lekko wyposażona Naoe. Pomimo że Yasuke również może ukrywać się przed adwersarzami, jego ciężkie uzbrojenie i masywna postura sprawiają, że znacznie lepiej radzi sobie w otwartej walce. Oboje mogą również korzystać ze wzroku orła, który pozwala np. poznać położenie wrogów i dostrzegać ich przez ściany. Ponadto w Assassin's Creed: Shadows zamiast zabijać wrogów z ukrycia, można jedynie pozbawiać ich przytomności.

Walka

Różnice pomiędzy postaciami znajdują odzwierciedlenie również w trakcie dynamicznych starć z przeciwnikami. Podczas gdy Naoe potrafi jedynie wykonywać uniki i odbijać ciosy wroga, Yasuke może blokować i parować ataki.

Oprócz ikonicznego ukrytego ostrza, dostępny w grze arsenał obejmuje między innymi: katany (z których korzystają obie postacie), kanabo (rodzaj maczugi), naginaty (zakończona ostrzem broń drzewcowa), łuki i arkebuz (karabiny gładkolufowe), z których strzela Yasuke, a także kunai (miotane, krótkie ostrza), shurikeny (broń do rzucania o ostrych krawędziach, najczęściej w kształcie gwiazdy) tudzież bomby dymne, z których użytek robi Naoe.

Elementy RPG

W Assassin's Creed: Shadows zaimplementowano liczne elementy RPG. Każdy bohater i rodzaj oręża mają osobne drzewko umiejętności, które rozwijamy w miarę postępów, używając punktów doświadczenia dzielonych przez obie postacie. Ponadto gromadzimy coraz lepsze wyposażenie, a posługując się określoną bronią, zwiększamy swoją biegłość. Oprócz tego w grze zaimplementowano system craftingu, pozwalający tworzyć własne katany, wykorzystując w tym celu zebrane komponenty.

Jak długie jest przejście gry?

Według świadectw graczy, przejście samego głównego wątku fabuły w Assassin's Creed: Shadows zajmuje ok. 30 godzin. Z kolei osoby, które chciałyby poświęcić również czas jak największej liczbie aktywności pobocznych, mogą spędzić w grze nawet 75-80 godzin lub więcej.

Tryby gry

Assassin's Creed: Shadows to gra tylko dla jednego gracza; nie oferuje opcji kooperacji ani innego wariantu rozgrywki wieloosobowej.

Silnik gry

Assassin's Creed: Shadows działa w oparciu o nową wersję silnika Anvil. W grze zaimplementowano między innymi wspomniany zaawansowany system globalnego oświetlenia, a także mnóstwo podatnych na zniszczenia obiektów, które można na przykład ciąć na kawałki przy pomocy katany.

Edycja kolekcjonerska

Edycja kolekcjonerska zawiera grę Assassin's Creed: Shadows w wydaniu Ultimate, ok. 40-centymetrową figurkę Naoe i Yasuke, tsubę katany Naoe (rzeczywistych rozmiarów), wiszący zwój z Kredem (70x30 cm), mapę świata, dwie litografie sumi-e, 84-stronicowy artbook oraz steelbook.

Wersja Ultimate gry oferuje przepustkę sezonową (z dwoma rozszerzeniami i dodatkową misją) oraz pakiet postaci Sekiryu, pakiet kryjówki, pięć punktów umiejętności oraz filtr czerwonego smoka dla trybu fotograficznego.