Dane aktualne na dzień: 24-11-2026 14:11

Link do produktu: https://www.it7.pl/baja-edge-of-control-p-11353.html



BAJA EDGE OF CONTROL

Cena brutto	**45,00 zł**
Cena netto	**45,00 zł**
Dostępność	**Dostępny**
Numer katalogowy	**X360-GU0859**
Producent	**IT7 Mateusz Szultka**

Opis produktu

Duchowy spadkobierca serii Baldur's Gate. Przenosimy się do zamieszkiwanego przez ludzi, elfy i krasnoludy królestwa Ferelden, uczestnicząc w epickiej, wielowątkowej przygodzie.

Dragon Age: Początek to gra cRPG stworzona w całości przez studio BioWare. Dla kanadyjskiego dewelopera projekt ten stanowi powrót do korzeni, po tym, jak w 1998 roku firma zasłynęła w świecie kultowym *Baldur's Gate*, a potem wsławiła się w gatunku role-playing takimi dziełami, jak *Neverwinter Nights*, *Knights of the Old Republic* czy *Mass Effect*.

Akcja Początku przenosi nas do umiejscowionego na kontynencie Thedas królestwa Ferelden. Kraina ta, zamieszkiwana przez ludzi, elfy i krasnoludy, stała się obiektem ataku Plagi, zarazy złożonej z najrozmaitszych potworów pod dowództwem potężnego arcydemona. By ochronić ludność przed złem, do obrony Ferelden zaangażowano obdarzonych szczególnymi cechami bohaterów zwanych Szarymi Strażnikami. W trakcie zabawy ofiarowana jest nam szansa dołączenia do tego ugrupowania, tak by móc następnie stanąć do walki z szerzącym się złem. Tryb dla pojedynczego gracza zapewnia około 60-100 godzin zabawy, a ponadto przewidziano możliwość pobierania rozszerzeń typu DLC.

Jednym z najciekawszych elementów *Dragon Age* jest konieczność dokonywania wyborów i myślenia o ich konsekwencjach. Prawie każde zlecone zadanie oferuje nam wiele zróżnicowanych rozwiązań, a podejmowane decyzje nie tylko kształtują głównego bohatera, ale również wpływają na świat gry.

Niejednokrotnie musimy także wybierać pomiędzy dwoma niezbyt optymistycznymi wariantami. Przykładowo, napotkanego w trakcie podróży opętanego chłopca możemy własnoręcznie zamordować lub zezwolić na poświęcenie życia innej osoby celem uratowania jego duszy. Inny z istotnych elementów *Początku*, dialogi, zrealizowano podobnie do rozmów toczonych w grze *Mass Effect*, z zachowaniem specyficznej mimiki bohaterów oraz szerokiego wachlarza opcji dialogowych. Nie zapomniano przy tym o wzbogaceniu wypowiedzi szerokim słownictwem (łącznie w *Dragon Age* pada 900 tys. słów) oraz podłożeniu głosów pierwszo i drugoplanowym postaciom. Do tego celu w angielskiej wersji zaangażowano ponad 140 aktorów, a w polskiej ponad stu.

Wzorem wielu innych gier role-playing zabawę rozpoczynamy od samodzielnego wykreowania głównego bohatera. Ustalamy jego rasę, płeć oraz klasę (wojownik, łotrzyk, mag), jak również wybieramy wariant jego pochodzenia. W tym ostatnim przypadku decydujemy pomiędzy sześcioma historiami początkowymi, takimi jak miejski elf, człowiek szlachcic, magin czy krasnolud plebejusz. To w jaki sposób rozpocznie się przygoda znajduje swoje odzwierciedlenie w dalszych etapach rozgrywki, złożonych z eksploracji krainy fantasy, rozmów z napotkanymi osobami i walk przy użyciu tradycyjnej broni białej oraz magii.

Starcia z przeciwnikami odbywają się w czasie rzeczywistym, jednak autorzy *Dragon Age* wzorem swych poprzednich dzieł oddali do naszej dyspozycji system aktywnej pauzy. Gra cechuje się mimo wszystko stosunkowo wysokim poziomem trudności, gdyż odnoszenie kolejnych zwycięstw związane jest z koniecznością umiejętnego dobierania i używania różnorakich umiejętności, talentów oraz zaklęć. Dowodzona przez nas drużyna w danym momencie maksymalnie może składać się z czterech postaci, którym możemy wydawać stosowne rozkazy lub programować ich skrypty zachowań, zezwalając w ten sposób na prowadzenie działań bez ingerencji z naszej strony. W skład zespołu mogą wejść ciekawe osobowości, między innymi zawodowy zabójca Zevran, wiedźma Morrigan, qunari Sten czy templariusz Alistair. Nieaktywni bohaterowie czekają na swoją szansę w obozie i w tymże miejscu możemy również poprawiać z nimi swoje relacje (wysłuchanie ich historii, przekazywanie prezentów itp.). Ciekawostką jest możliwość przygarnięcia chowańca, a mianowicie bojowego psa Mabari.

Producent duży nacisk położył na zapewnienie szczegółowości i unikalnego wyglądu każdej z odwiedzanych głównych lokacji, wśród których nie zabrakło miasta Denerim, lasu Brecilian, krasnoludzkiej twierdzy Orzammar, wieży magów czy elfickich ruin.

Otoczenie jest częściowo interaktywne, a zabawę dodatkowo uatrakcyjnia realistyczna gra cieni i świateł.