



BATTLEFIELD 1

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	XONE-GU0073
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Battlefield 1 to **kolejna odsłona kultowej serii wojennych strzelanin FPP, zapoczątkowanej w 2002 roku na komputerach PC grą *Battlefield 1942***. Za powstanie tytułu odpowiada po raz kolejny szwedzkie studio EA Dice, które na swoim koncie, oprócz wszystkich części wspomnianego cyklu, m.in. takie hity jak *Star Wars: Battlefront* czy seria *Mirror's Edge*.

Pierwsze szczegóły dotyczące opisywanej produkcji zdradzono w dniu 6 maja 2016 roku i stanowiły one odpowiedź na opinie graczy, zmęczonych współczesnymi realiami ostatnich odsłon cyklu oraz futurystycznym klimatem konkurencyjnej serii *Call of Duty*. Gra ukazała się na platformie Xbox One 21 października 2016 roku, oferując typowe dla wersji konsolowych ograniczenia w warstwie wizualnej oraz dostępnych opcjach konfiguracyjnych.

Fabula

Jak sugeruje tytuł, *Battlefield 1* przenosi nas w zupełnie nowe dla serii – ale i niezwykle rzadko wykorzystywane przez twórców gier wideo – realia I wojny światowej. **Fabula ukazuje nam globalny konflikt z perspektywy pięciu niezależnych bohaterów, którym przyszło uczestniczyć w pierwszym z wielkich konfliktów zbrojnych XX wieku.** Wraz z nimi jesteśmy świadkami narodzin wojny totalnej, która – wbrew powszechnemu mniemaniu – przyniosła ze sobą największą rewolucję technologiczną w dziejach sztuki wojennej. To właśnie w latach 1914-1918 po raz pierwszy skorzystano z pełnych możliwości artylerii, miotaczy ognia czy gazów bojowych, upowszechniono czołgi i karabiny maszynowe, jak również zaczęto wykorzystywać wsparcie lotnictwa. W toku kampanii fabularnej bierzemy udział w jednych z największych bitew w historii ludzkości, rozgrywających się na różnych frontach Wielkiej Wojny: od wąskich uliczek francuskich miasteczek, poprzez silnie bronione forty we włoskich Alpach, aż po spalone słońcem pustynie Arabii.

Mechanika

Pod względem mechaniki ***Battlefield 1* stanowi swoisty powrót do korzeni serii, wrzucając graczy w sam środek działań wojennych i dając im znacznie większą swobodę działania, niż miało to miejsce w ostatnich odsłonach cyklu.** Poszczególne misje toczą się tu na rozleglejszych i bardziej otwartych mapach, co stanowi zupełne przeciwieństwo dosyć liniowych i rozgrywających się w półzamkniętych lokacjach zadań z *Battlefielda 3* i *Battlefielda 4*.

Specyficzne realia I wojny światowej znalazły oczywiście swoje odzwierciedlenie zarówno w wykorzystywanym uzbrojeniu czy pojazdach, jak i w zupełnie odmiennym stylu walki. **Starcia w *Battlefield 1* stały się brutalniejsze i mają bardziej osobisty charakter, gdyż znacznie większy nacisk położono na walkę w zwarciu, np. za pomocą saperek czy bagnetów.** Poza żołnierzami piechoty, gra pozwala nam także pokierować m.in. różnorodnymi samolotami (zarówno szturmowymi, jak i myśliwcami oraz bombowcami), trzema typami czołgów, a także dysponującymi ogromną siłą ognia behemotami: pancernikiem, sterowcem i pociągiem pancernym. Co bardzo istotne, prowadzenie poszczególnych jednostek bardzo różni się od siebie – nawet w obrębie pojazdów tego samego typu – tak więc umiejętność kontrolowania np. lekkiego czołgu może nie wystarczyć do sprawnego pokierowania jego cięższym modelem. Atrakcyjnym dodatkiem jest również możliwość wcielenia się w jeźdźca kawalerii i brania udziału w walce wprost z konieskiego grzbietu.

Tryby gry

Wydany na platformie Xbox One *Battlefield 1* tradycyjnie oferuje kampanię fabularną oraz szereg opcji zabawy wieloosobowej. W przeciwieństwie do ostatnich odsłon serii, oba tryby rozgrywki mocno zbliżyły się do siebie, a mechanika poszczególnych misji kampanii nie odbiega w sposób znaczący od specyfiki potyczek w trybie multiplayer. **Tu zaś otrzymaliśmy możliwość toczenia epickich sieciowych pojedynków z udziałem nawet 64 graczy, co przekłada się na jedne z najbardziej widowiskowych bitew w historii gatunku.** Największą nowość w kwestii trybów gry stanowią operacje. Są to bitwy o podłożu historycznym, rozgrywane kolejno na kilku mapach; na udaną rozgrywkę składa się tu połączenie trybów podboju i szturm.

Kwestie techniczne

Pod względem technicznym produkcja studia EA DICE korzysta jak zawsze z dobrodziejstw oferowanych przez najnowszą generację cenionego silnika Frostbite. W *Battlefield 1* przekłada się to głównie na znacznie większą interaktywność pola bitwy, przejawiającą się m.in. w niespotykanym dotąd systemie zniszczeń i większym wpływie terenu (oraz zachodzących w nim zmian) na przebieg rozgrywki. **Podczas zabawy możemy więc niszczyć nie tylko duże i małe pojazdy bojowe, ale również burzyć całe budynki - od drewnianych chat, po ogromne kamienne forty.** Nowością jest również system dynamicznie zmieniającej się pogody, czasem znacznie ograniczającej widoczność. Zważywszy na to, że mamy do czynienia z pierwszą odsłoną serii tworzoną wyłącznie z myślą o nowoczesnych pecetach oraz konsolach ósmej generacji, pod względem jakości i szczegółowości grafiki produkcja stanowi istotny krok do przodu w porównaniu z wydanym trzy lata wcześniej *Battlefieldem 4*.