



FOR HONOR

Cena	30,00 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0061
Producent	Brak

Opis produktu

Konsola Xbox One od momentu swojej premiery w 2013 roku doczekała się rozmaitych gier akcji, jednak *For Honor* od studia Ubisoft Montreal wyróżnia się na ich tle pod kilkoma względami. Przede wszystkim jest to produkcja skupiająca się tylko na szermierce, a pod kontrolą mamy wojowników pochodzących z różnych zakątków świata. Tego typu projektów nie ma na konsolach zbyt wiele. Właściwie oprócz [Chivalry: Medieval Warfare Ultimate Edition](#) i [Mount & Blade: Warband](#) trudno znaleźć coś podobnego na sprzęcie Microsoftu. Ponadto tytuł, choć zawiera kampanię fabularną, nastawiony jest głównie na zabawę w multiplayerze i [wymaga do działania](#) stałego połączenia z Internetem, gdyż rozgrywka została zaprojektowana w ten sposób, że niektóre elementy postępu są dzielone pomiędzy kampanię i tryby multiplayer.

***For Honor* w wersji na Xboksa One to identyczna produkcja, co na konsoli PlayStation 4. Oczywiście uważni gracze doszukają się pewnych niewielkich różnic graficznych, ale to właściwie wszystko.** W odróżnieniu od np. [Tom Clancy's The Division](#), w tym przypadku Ubisoft nie związał się umową z żadnym z producentów konsol, więc zabrakło ekskluzywnych dodatków czy też czasowej wyłączności dla jednej z maszyn.

Fabula

Fabula omawianej produkcji toczy się w alternatywnym, pseudo-średniowiecznym świecie, w którym zmagają się trzy frakcje. The Chosen odpowiadają japońskim samurajom, The Legions czerpią wzór z europejskich rycerzy, zaś The Warborn do złudzenia przypominają wikingów.

Mechanika

Gra oferuje sześć trybów rozgrywki, w tym klasyczne pojedynki 1 vs 1 i 2 vs 2 oraz tzw. Dominion, będący wariacją na temat trybu dominacji. Każdą stronę konfliktu reprezentuje dwunastu grywalnych bohaterów, ale w jednym meczu gracze z każdej frakcji mogą wybrać i kontrolować tylko czterech z nich. Są to potężni wojownicy o unikatowych zdolnościach, górujący nad szeregowymi żołnierzami, którymi zawiaduje sztuczna inteligencja. To oni przesądzają o losach bitwy, pojawiając się w kluczowych miejscach i robiąc wszystko, by przechylić szalę zwycięstwa na odpowiednią stronę (dlatego też zmagania nie skupiają się na czystej akcji, lecz wymagają zmysłu strategiczno-taktycznego). Uczestnikom wchodzi przy tym w parę sterowani przez innych graczy wojownicy przeciwnej frakcji, dlatego też istotną rolę w zabawie odgrywają starcia na broń białą.

Mimo umownego potraktowania historycznych realiów, twórcy postawili sobie za cel jak najwierniejsze oddanie stylów walki rycerzy, samurajów i wikingów. Zaprojektowali do tego celu mechanikę o nazwie Art of Battle, w której duże znaczenie ma chociażby to, z której strony trzymamy broń przy blokowaniu ataków – przykładowo, nie obronimy się przed cięciem z prawej strony, jeśli zastawimy się od lewej. Warto też wspomnieć o umiejętnościach specjalnych; za spektakularne rozprawianie się z nieprzyjaciółmi gracz może np. wezwać ostrzał katapult na wskazanym obszarze, tymczasowo zwiększyć skuteczność bojową szeregowych żołnierzy w okolicy lub w szybkim tempie ożywiać towarzyszy. *For Honor* oferuje kilka zestawów zdolności, co w połączeniu z unikatowymi cechami poszczególnych bohaterów determinuje coś na wzór klas postaci.

Tryby gry

Oprócz rozgrywki wieloosobowej, omawiana produkcja na platformie Xbox One oferuje także kampanię fabularną, służącą za wprowadzenie do świata przedstawionego. Opowieść składa się z szeregu odrębnych misji, w których kierujemy bohaterami należącymi do trzech podstawowych frakcji. Wędrówka i zabijanie przeciwników wzbogacona jest o różnorakie cele i motywry, których próżno szukać w trybie wieloosobowym, np. pościgi na wierzchowcach.