



OUTRIDERS

Cena	60,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0323
Producent	Brak

Opis produktu

Outriders to [trzecioosobowa](#) strzelanka w klimatach mrocznego science fiction, wzbogacona o wyraźnie zarysowane [elementy RPG](#). **Produkcja została opracowana przez polskie studio People Can Fly**, w którego portfolio można znaleźć między innymi takie gry, jak [Painkiller](#), [Bulletstorm](#) oraz [Gears of War: Judgment](#). Za jej wydanie odpowiada natomiast firma Square Enix.

Fabula

Akcja gry *Outriders* toczy się w odległej przyszłości, kiedy to Ziemia uległa zniszczeniu, a jedyną nadzieją na przetrwanie ludzkości jest odległa planeta Enoch. Na miejsce wysłano ogromny statek kosmiczny zwany Flores, na którego pokładzie znaleźli się tytułowi Outriders, czyli doskonale wyszkoleni żołnierze mający uporać się z potencjalnymi zagrożeniami czyhającymi na powierzchni nowego świata. Choć początkowo planeta Enoch wydawała się wyjątkowo przyjaznym miejscem, **po jakimś czasie kolonizatorzy odebrali dziwny sygnał; kiedy próbowali dotrzeć do jego źródła, doszło do uwolnienia potężnej Anomalii.** Kataklizm zabił wielu osadników, a innych dotkliwie zranił, niszcząc przy tym niemal całą technologię zabraną z Ziemi. Wśród ocalałych znalazł się bohater, w którego wcielamy się w trakcie rozgrywki. Chcąc utrzymać go przy życiu, pozostali byli jednak zmuszeni do poddania go długiej hibernacji.

Protagonista budzi się po ponad trzydziestu latach i szybko odkrywa, że Enoch zmienił się w jałowe pustkowię, gdzie koloniści każdego dnia muszą walczyć o przetrwanie. Jakby tego było mało, Anomalia dała wielu osobom nadnaturalne zdolności, co wykorzystują one na własną korzyść. Na szczęście **nasz podopieczny również zyskał potężne moce**, z których pomocą może zbadać źródło tajemniczego sygnału i stanąć do walki o lepsze jutro dla ludzi.

Klasy

Przed rozpoczęciem przygody z *Outriders* wybieramy jedną z czterech [klas postaci](#). Do dyspozycji otrzymujemy między innymi pyromancera lubującego się w podpalaniu wszystkiego, co nawinie mu się pod celownik, zwinnego trickstera potrafiącego manipulować czasem oraz ciężkozbrojnego devastatora, który najlepiej czuje się na pierwszej linii. Dalej nie pozostaje nam nic innego, jak zacząć właściwą zabawę. **Autorzy przygotowali szereg lokacji, wśród których nadrzędną rolę pełnią rozbudowane huby.** W tych ostatnich możemy prowadzić rozmowy z osadnikami i przyjmować od nich [zadania](#) (zarówno popychające fabułę do przodu, jak i poboczne), a także dowiedzieć się więcej na temat świata przedstawionego.

Filarem zabawy jest realizacja celów misji oraz walka z hordami przeciwników; na naszej drodze stają zarówno wszelkiej maści potwory, jak i wrogo nastawieni ludzie. Starcia są dynamiczne i choć w grze zaimplementowano system krycia się za osłonami, często bardziej opłacalne są agresywne zachowania. Zachęca do nich między innymi system regeneracji [punktów życia](#) – o ile bowiem **niewielką ich część można przywrócić, trzymając się z dala od wrogiego ostrzału, resztę odzyskujemy na inne sposoby, determinowane przez profesję naszej postaci;** na przykład pyromancer leczy się, gdy podpali wroga, z kolei devastator – kiedy uda mu się zabić nieprzyjaciela z bliskiej odległości. **W trakcie potyczek robimy użytek z rozbudowanego arsenału broni palnej oraz szerokiego wachlarza [zdolności bojowych](#).** Przykładowo, trickster potrafi teleportować się po polu bitwy i tworzyć „bąble” spowalniające oponentów, natomiast pyromancer tworzy niszczycielską ścianę ognia.

W grze nie brakuje systemu [rozwoju postaci](#). **W trakcie rozgrywki otrzymujemy [punkty doświadczenia](#) i zdobywamy następne [poziomy](#).** Co kilka awansów odblokowujemy nowe zdolności, jednak pomimo że na potrzeby każdej klasy przygotowano ich osiem, jednocześnie aktywne mogą być tylko trzy. Niemniej, **na kolejnych „levelach” otrzymujemy tak zwane punkty klasowe, które możemy przeznaczyć na specjalne modyfikacje** zapewniające nam dodatkowe [buffy](#) w

postaci bonusów do [statystyk](#) bohatera lub określonych umiejętności. Swój potencjał bojowy zwiększamy również poprzez kolekcjonowanie coraz lepszego wyposażenia i modyfikację posiadanych broni oraz elementów pancerza.

Outriders działa w oparciu o [technologię](#) Unreal Engine 4. Deweloperzy należycie wykorzystali jej możliwości, a podobać mogą się zwłaszcza efekty towarzyszące korzystaniu z umiejętności bohaterów, szczegółowe modele przeciwników oraz pełne detale otoczenie.

Co-op

W *Outriders* można grać zarówno w pojedynkę, jak i w towarzystwie maksymalnie dwóch osób, w ramach trybu współpracy. W trakcie [multiplayerowej](#) zabawy [poziom trudności](#) gry jest skalowany do poziomu doświadczenia i jakości wyposażenia całej drużyny.

Outriders demo

25 lutego 2021 udostępniono demo *Outriders* pozwalające **na przetestowanie wszystkich czterech klas w pierwszych godzinach gry**, w pojedynkę lub w co-opie. Postępy poczynione w wersji demo można przenieść do pełnej edycji *Outriders*.