



THE OUTER WORLDS

Cena brutto	110,00 zł
Cena netto	110,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0250
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

The Outer Worlds jest pierwszoosobową grą **RPG w realiach science fiction**. Opracowało ją studio Obsidian Entertainment, czyli zespół, w którego portfolio można znaleźć takie produkcje jak [Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords](#), [Fallout: New Vegas](#) czy seria [Pillars of Eternity](#). Została wydana przez Private Division – pod tą marką firma Take-Two Interactive pomaga niezależnym deweloperom. **Pieczę nad tym tytułem objęli Leonard Boyarsky oraz Tim Cain**, czyli deweloperzy, którzy kierowali pracami nad pierwszą odsłoną cyklu [Fallout](#). Inspiracje tą serią (a zwłaszcza grą [Fallout: New Vegas](#)) są wyraźnie widoczne w *The Outer Worlds*.

Najświeższe informacje i ciekawostki na temat *The Outer Worlds* znajdziecie w naszym artykule [Wszystko o The Outer Worlds](#). Tekst jest na bieżąco uaktualniany zarówno przed, jak i po premierze gry.

Fabula

The Outer Worlds rozgrywa się w XXIV wieku i **ukazuje retrofuturystyczną wizję przyszłości**, kiedy ludzkość ruszyła na podbój kosmosu, choć jej kultura i technologia przywodzą na myśl lata 40. XX wieku. **Miejsce akcji jest odległa kolonia** w układzie Arkadia (ang. Halcyon), do którego skierowano dwa statki z osadnikami. Gracz wciela się w członka załogi drugiej z tych jednostek, która z niewiadomych przyczyn zbieczyła z kursu i zaginęła na kilkadziesiąt lat, pozostawiając tysiące zahibernowanych osadników na pastwę losu.

Przygoda rozpoczyna się, gdy bohatera (lub bohaterkę) z wieloletniego uśpienia budzi naukowiec Phineas Welles. Protagonist(k)a dowiaduje się od niego, że **kolonii – jakoby zarządzanej nieudolnie przez skrajnie biurokratyczne korporacje – grozi zagłada**, a jedyną szansą na ratunek jest znalezienie sposobu, by wybudzić z hibernacji inżynierów i innych specjalistów, którzy składali się na załogę naszego statku.

Mimo tak zarysowanej sytuacji gracz ma dużą swobodę w kształtowaniu sytuacji w Arkadii i nie musi przyłączać się do Wellesa. Nic nie stoi na przeszkodzie, by np. zdradzić naukowca i sprzymierzyć się z korporacjami. Tym samym przygoda może zakończyć się na wiele odmiennych sposobów.

Mechanika

W *The Outer Worlds* akcję ukazano wyłącznie z perspektywy pierwszej osoby (**FPP**). Motorem gry są **zadania** główne i poboczne, które bohater może wykonywać w pojedynkę lub **wraz z towarzyszami kontrolowanymi przez sztuczną inteligencję** (jednym lub dwoma wybranymi spośród szóstki bohaterów). Postacie te, dołączające do protagonisty w toku przygody, mają własne historie i motywacje (powiązane z nimi odrębne misje podobne), a także indywidualne **umiejętności**. Zabrakło natomiast opcji romansowania z kompanami. By lepiej ich poznać, warto rozmawiać z nimi **na pokładzie statku kosmicznego** Zawodny (ang. Unreliable), który służy nam za bazę wypadową i środek transportu po Arkadii.

Na świat gry składa się **szereg średnich rozmiarów obszarów** rozrzuconych po układzie planetarnym. Są to zazwyczaj otwarte przestrzenie na powierzchniach księżyców i planet, które wypełniono lokacjami pokroju miast, opuszczonych fabryk czy obozów bandytów. Spotkać tam można zarówno postacie neutralne, które zlecają zadania i świadczą usługi, jak i licznych przeciwników w rodzaju zbuntowanych robotów czy agresywnych zwierząt.

Walki toczą się w czasie rzeczywistym i sposobem wykonania przypominają gry z gatunku FPS. Poza bronią dystansową (np. pistoletami, strzelbami, karabinami plazmowymi) używać w nich można oręża do walki w zwoju (mieczy, pałek, toporów etc.). Dla graczy, którzy stronią od dynamicznej akcji, przygotowano możliwość spowalniania czasu, która

nieznacznie upodabnia potyczki do tych z gier wyposażonych w system turowy. Oprócz tego przeciwników można omijać, skradając się. Ponadto **wielu sytuacji konfliktowych da się uniknąć przy wykorzystaniu umiejętności perswazji**.

W miarę postępów protagonist(k)a zdobywa punkty **doświadczenia** i awansuje na kolejne **poziomy**. Z każdym z nich rozwija swoje umiejętności (jest ich kilkanaście, np. broń ciężka, uniki, medycyna, kłamstwo), a także odblokowuje atuty (perki), dzięki którym zdobywa specjalne bonusy. **Charakterystycznym elementem systemu rozwoju postaci w *The Outer Worlds* są wady**. Gra monitoruje sytuacje, w których gracz słabiej sobie radzi, i co jakiś czas proponuje nałożenie na protagonist(k)ę związanych z nimi kar – nagrodą za akceptację takiej oferty jest możliwość zdobycia dodatkowego atutu.

Tryby gry

The Outer Worlds oferuje **wyłącznie tryb fabularny** dla pojedynczego gracza.

Kwestie techniczne

Gra powstała z użyciem technologii **Unreal Engine**. Cechą szczególną oprawy graficznej *The Outer Worlds* jest jaskrawa kolorystyka, którą zastosowano przede wszystkim przy tworzeniu krajobrazów Arkadii.