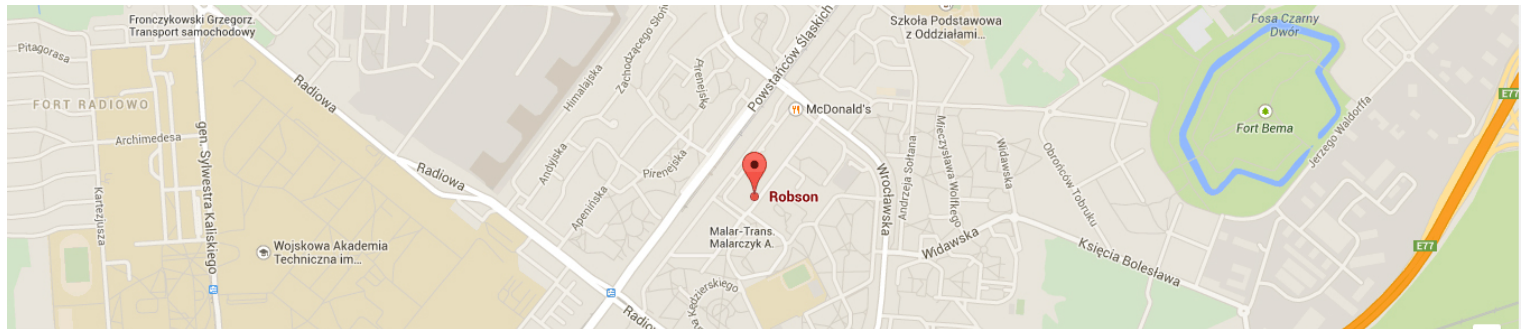




ASSASSIN'S CREED ORIGINS - KOD DO POBRANIA GRY

cena	119 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	Xbox ONE
odnośnik	robson.pl/produkt,19337,assassins_creed_origins__kod_do_pobrania_gry.html

Adres	ul.Powstańców Śląskich 106D/200 01-466 Warszawa	Godziny otwarcia	poniedziałek-piątek w godz. 9-17 sobota w godz. 10-15
Nr konta	 25 1140 2004 0000 3702 4553 9550	Adres e-mail	Oferta sklepu : sklep@robson.pl Pytania techniczne : robson@robson.pl Serwis : serwis@robson.pl Zamówienia : zamowienia@robson.pl Wymiana gier : wymiana@robson.pl
Nr telefonów	tel. 224096600 tel. 224361966		



olejna pełnoprawna odsłona bestsellerowej serii Assassin's Creed, będąca prequelem całego cyklu i przenosząca graczy w najodleglejsze jak dotąd czasy starożytnego Egiptu. W trakcie zabawy wcielamy się w postać Bayeka - nubijskiego wojownika, a zarazem jednego z założycieli bractwa tytułowych Asasynów.

Akcja Assassin's Creed: Origins toczy się w starożytnym Egipcie, gdzie swoje początki miało bractwo tytułowych Asasynów. Za powstaniem owego ugrupowania stała intryga, którą gracze poznają w toku przygody, wcielając się w Bayeka z Siwy. Bohater był jednym z nubijskich wojowników, którzy przez wieki służyli faraonom jako agenci i elitarni stróże prawa. On i jemu podobni żołnierze stali się jednak reliktem przeszłości, kiedy do głosu zaczęły dochodzić greckie wpływy wprowadzane przez dynastię Ptolemeuszy - w obliczu zmian protagoniście nie pozostało nic innego, jak dostosować się do nowych realiów.

Podobnie jak miało to miejsce w większości wcześniejszych gier z serii, oprócz wątku historycznego w opisywanej produkcji pojawiają się epizody osadzone w czasach współczesnych. Gracz odkrywa w nich kolejne tajemnice firmy Abstergo Industries, będącej jedynie przykrywką dla działalności zwaśnionej z Asasynami zakonu Templariuszy.

Assassin's Creed: Origins na platformie Xbox One oddaje w nasze ręce rozległy, otwarty świat dorównujący pod względem rozmiarów obszarowi z Assassin's Creed IV: Black Flag. Kraina obejmuje miasta (pokroju Gizy, w której można znaleźć Piramidy i Sfinksa), mniejsze i większe oazy (jak Fajum i Siwa) oraz Deltę Nilu. Tym razem mapa nie została podzielona na mniejsze sektory doczytywane w toku przygody; dotyczy to również rzeczno dna, gdzie można znaleźć podwodne ruiny i wraki zatopionych statków. Istotną rolę odgrywa więc eksploracja, którą uskuteczniamy zarówno na piechotę (po raz kolejny możemy skorzystać z systemu freerunningu, dzięki któremu protagonista wspina się na elementy otoczenia i przeskakuje po nich w zręczny, parkourowy sposób), jak i na grzbiecie wierzchowca - konia lub wielbłąda, które można przyzwać do siebie gwizdnięciem. Oprócz tego w toku przygody możemy powozić rydwanem lub podróżować na pokładzie łodzi.

Świat gry zamieszkują nie tylko dzikie zwierzęta (które Bayek może oswajać i jeśli zajdzie taka potrzeba, wykorzystać jako wsparcie w walce), lecz także postacie neutralne (po raz pierwszy w historii serii ich życie jest podporządkowane cyklowi dnia i nocy oraz indywidualnemu terminarzowi obowiązków). To właśnie od NPC-ów przyjmujemy zadania fabularne i misje poboczne, będące motorem gry. W porównaniu ze zleceniami, jakich podejmowaliśmy się we wcześniejszych grach z serii, questy mają o wiele bardziej otwartą strukturę.

Kolejne zmiany objęły system walki. Autorzy zrezygnowali ze schematu opartego na wyprowadzaniu widowiskowych kontr na rzecz stosowania uników i blokowania ataków tarczą oraz wykorzystywania momentów, kiedy przeciwnicy odsłaniają się na ciosy. Ponadto ataki podzielono na dwie kategorie - lekkie wykorzystujemy przede wszystkim podczas potyczek ze słabszymi oponentami, z kolei stosowanie ciężkich jest jednym ze sposobów na pokonanie opancerzonych wrogów (tyczy się to również bossów). Dodatkowo po naładowaniu specjalnego paska adrenaliny Bayek może wyprowadzić niszczycielski atak zdolny powalić nawet najpotężniejszego oponenta. Na podporządku bohatera znajdują się zróżnicowane narzędzia mordy - z

przeciwnikami radzimy sobie zarówno w zwarcu, przy użyciu broni białej (topory, kije, miecze, szpilety, maczugi), jak i dystansowej (kilka rodzajów łuków); wzorem wcześniejszych odsłon cyklu, oponentów można eliminować również z zaskoczenia, przy użyciu ukrytego ostrza, oraz wykorzystywać wymyślne gadżety pokroju bomb dymnych. Należy też wspomnieć, że elementy ekwipunku można ulepszać w oparciu o rozbudowany system craftingu.

Wyraźnie zarysowane elementy RPG obejmują także rozwój postaci. W toku przygody zdobywamy doświadczenie i awansujemy na kolejne poziomy, a pozyskane punkty zdolności wydajemy na zakup skilli ulokowanych na rozbudowanym drzewku. Umiejętności podzielono na trzy grupy odpowiadające preferowanemu stylowi zabawy: Master Warrior obejmuje talenty dotyczące walki w zwarcu; Master Hunter pozwala opanować korzystanie z łuku i cichą eliminację wrogów; Master Seer z kolei dotyczy narzędzi wykorzystywanych przez Bayeka i manipulacji środowiskiem. Niejako ponad nimi stoi Senu, czyli oswojony orzeł, a zarazem wierna towarzysząca prowadzonego do boju herosa. Ptaka posyłamy na niezbyt odległe zwiady (co pozwala zapoznać się z topografią terenu i pozycjami zajmowanymi przez przeciwników), a rozwijając jego zdolności, gwarantujemy sobie możliwość oznaczania wypatrzonych przez niego adwersarzy, a nawet odwracania ich uwagi.

Assassin's Creed: Origins działa w oparciu o technologię AnvilNext 2.0 – nowa wersja rozwijanego przez twórców silnika pozwoliła na poprawę jakości oprawy graficznej; uwagę przykuwa zarówno pełne detale otoczenie, jak i bogato animowane postacie. Standardowo dla serii, w przygodzie towarzyszy nam klimatyczny soundtrack.