



BATTLEBORN

Cena brutto	20,00 zł
Cena netto	20,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PS4-GU0233
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Battleborn to nowatorski FPS, który stosuje pewne rozwiązania rodem z gatunku MOBA. Mamy tu do czynienia z dziełem zespołu Gearbox Software, doświadczonego producenta pierwszoosobowych strzelanin (spod jego ręki wyszły m.in. serie *Brothers in Arms* i *Borderlands*).

Fabula

Gra ukazuje nam wizję świata, w którym mroczna siła, znana jako Varelsi, doprowadziła do zagłady wszystkich gwiazd we wszechświecie poza jedną. Floty pięciu pozbawionych domu frakcji – urwanych z najprzeróżniejszych bajek – spotykają się w tym ostatnim ocalałym systemie słonecznym o nazwie Solus i bronią go przed zniszczeniem przez złych Varelsi.

Mechanika

Battleborn oferuje dwie zasadnicze formy rozgrywki – kooperacyjną kampanię fabularną dla maksymalnie pięciu osób oraz zwykłe potyczki wieloosobowe. Te drugie występują w rozmaitych trybach. Jednym z nich jest Incursion, w którym dwie pięcioosobowe drużyny, wspierane przez dziesiątki droidów („minionów”), próbują przebić się przez wrogie fortyfikacje i zdewastować kryjące się za nimi bazy.

W momencie premiery gry dostępnych było 25 postaci o bardzo dużym stopniu zróżnicowania. Mamy tu zarówno Oskara Mike’a, żołnierza rodem z *Call of Duty*, jak i uzbrojonego w dwa miecze pseudo-samuraja Rutha czy Thorn, zwinną elfkę strzelającą z łuku. Z czasem pula postaci powiększyła się za sprawą dodatków DLC.

Podczas meczu postacie zbierają doświadczenie i zdobywają kolejne poziomy w ramach systemu helix. Przy każdym awansie wybieramy jedną z kilku modyfikacji naszych podstawowych zdolności; na 7. poziomie otrzymujemy umiejętność ostateczną („ulti”). Po zakończeniu meczu rozwój ulega zresetowaniu. Oprócz tego występuje tu ogólna progresja konta, wyrażająca się odblokowywaniem nowych postaci za sukcesy w pojedynkach i w kampanii oraz zdobywaniem wirtualnej waluty, służącej do nabywania takich dóbr, jak „skórki”. W grze nie zabrakło również możliwości kolekcjonowania przedmiotów dodających różne bonusy, w które wyposażamy nasze postaci przed meczem czy misją kampanii fabularnej.

Kwestie techniczne

Jedną z cech wyróżniających *Battleborn*a jest przyjemna dla oka grafika w komiksowym stylu (korzystająca z techniki cel-shading). Za kierunek artystyczny produkcji odpowiada Scott Kester, który przedtem pracował nad serią *Borderlands*.

Na koniec warto zaznaczyć, że w odróżnieniu od wielu gier z przypiętą etykietką przedstawiciela gatunku MOBA, *Battleborn* nie jest oparty na modelu płatności free-to-play – to „normalna”, płatna produkcja AAA, choć niepozbawiona wprowadzonych po premierze mikropłatności, pozwalających kupować elementy kosmetyczne (np. specjalne skórki dla postaci).