

Link do produktu: <https://www.it7.pl/death-stranding-directors-cut-p-7622.html>



DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT

Cena brutto	95,00 zł
Cena netto	95,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0065
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Death Stranding: Director's Cut to bogatsza wersja [przygodowej gry akcji z 2019 roku](#), wyprodukowanej przez studio Kojima Productions z Hideo Kojimą („ojcem” serii [Metal Gear](#)) na czele - jako głównym projektantem i scenarzystą. Sam twórca tytułu określa go jako „definiujący nowy gatunek”.

Fabula

Akcja gry toczy się w przyszłości na terenie obecnych Stanów Zjednoczonych. Po serii wybuchów nastąpiło „Wdarcie Śmierci” (*Death Stranding*), w wyniku czego **świat żywych i martwych połączyły się ze sobą**. Diametralnie zmienił się fizyczny kształt Ziemi oraz **pojawiło się wiele anomalii zmieniających nie do poznania życie ocalałych ludzi**, teraz rozproszonych i ukrytych w małych grupach. Teraz każde ludzkie zwłoki, jeśli nie zostaną spalone, zanim dojdzie do całkowitej ich martwicy, wybuchają, pozostawiając po sobie ogromny krater. Deszcze temporalne przyspieszają proces starzenia się wszystkiego, z czym się zetkną, niszcząc przedmioty i zabijając żywe istoty.

Przebywanie na zewnątrz stało się niezwykle niebezpieczne i jedynie niewielu jest w stanie przetrwać w tych warunkach. Są to **kurierzy, do których należy również główny bohater gry, Sam Porter**. Transportuje on paczki między skupiskami ludności, unikając bandytów (tzw. „mułów”) i nadprzyrodzonych zagrożeń z pomocą tzw. Łącznikowego Dziecka (wcześniaka w sztucznej macicy, niejako zawieszony pomiędzy życiem a śmiercią). Jednocześnie wykonuje misję stworzenia sieci chiralnej między miastami, mającą przyczynić się do ponownego zjednoczenia ludzkości i odbudowy Ameryki.

Mechanika

Zasadniczo mechanika rozgrywki w *Director's Cut* nie różni się od podstawowej wersji gry *Death Stranding*. Jako kurier **przemieszczamy się między lokacjami w otwartym świecie w widoku trzecioosobowym wykonując misje, dostarczając towary i informacje**, a jednocześnie rozbudowując sieć chiralną. Podczas podróży musimy mierzyć się z wieloma niebezpieczeństwami: nadnaturalnymi Wynurzonymi, deszczami temporalnymi, „mułami” (złodziejami pakunków) i terrorystami.

Z ludźmi możemy wdać się w walkę, jednak każde martwe ciało, którego nie dostarczymy do krematorium, grozi wybuchem i powstaniem krateru - unikniemy tego, używając broni ogłuszającej lub skradając się i nie dopuszczając do starcia. Na Wynurzonych skuteczny jest zupełnie inny rodzaj oręża. Ich również możemy próbować ominąć, a w razie schwytania - wyrwać się. Deszcze temporalne zagrażają przede wszystkim niesionym przez nas pakunkom i innym przedmiotom - mogą je poważnie uszkodzić, a nawet zupełnie zniszczyć, co oznacza niepowodzenie aktualnie wykonywanej misji (albo przynajmniej znacznie niższą zapłatę na jej koniec). Wędrówkę dodatkowo utrudnia ekstremalne ukształtowanie terenu - **wyzwaniem w *Death Stranding* jest samo taszczenie sterty paczek na plecach w taki sposób, by bohater nie stracił równowagi** i nie uszkodził transportowanych dóbr.

Aby uporać się z tymi wszystkimi przeciwnościami losu, **możemy korzystać z wielu pomocnych gadżetów, różnych rodzajów broni i pojazdów, a także budować infrastrukturę**, np. drogi, drabiny czy mosty. W grze występuje także system wytwarzania przedmiotów ze znalezionych w terenie lub zdobytych w inny sposób surowców.

Tryby gry

Death Stranding: Director's Cut zapewnia rozrywkę dla jednego gracza, ale oferuje również elementy sieciowe - **na swojej drodze możemy natknąć się na zawartość dodaną przez innych użytkowników** (drogi, skrytki z przedmiotami, wiadomości etc.) i z niej skorzystać.

Director's Cut

Wersja reżyserska wzbogaca grę o dodatkową zawartość: miejsca, obiekty, broń, wyposażenie, zadania i funkcje, w tym przewodniki ułatwiające początkującym graczom zapoznanie się z mechaniką.

Nowe misje przybliżają nam więcej szczegółów o już poznanych lokacjach i bohaterach. Walki z bossami można powtórzyć. Ciekawostką jest **możliwy do odbudowania tor wyścigowy wraz z dedykowanym mu samochodem**, a także strzelnica, na której da się przetestować skuteczność broni przeciwko różnym przeciwnikom. Z dodanych przedmiotów i obiektów na wyróżnienie zasługują Maser Gun, dystansowy „paralizator” umożliwiający unieszkodliwianie nieprzyjaciół bez ich zabijania, nowy rodzaj egzoskieletu wypośredkowujący charakterystyki dwóch modeli dostępnych w grze do tej pory, wyskocznia ułatwiająca pokonywanie trudnego terenu czy robot towarzyszący nam w wędrówce i pomagający dźwigać dodatkowe paczki (a nawet nas samych).

Wśród nowej zawartości są również **przedmioty inspirowane serią [Half-Life](#) i [Cyberpunkiem 2077](#)**, nie tylko w formie kolekcjonerskich „znajdziek”, ale także takie, które przydają się podczas wędrówki i starć. Dodano też niedostępne wcześniej opcje personalizacji postaci - teraz można min. umieszczać naszywki na plecaku Sama i zmieniać kolor kapsuły łącznikowego Dziecka.

Kwestie techniczne

Wersja *Director's Cut* **wspiera wyższe rozdzielczości i wyświetla płynniejszy obraz** niż oryginalna wersja na PS4, poza tym różnice w grafice są minimalne (np. nieznacznie zwiększono zasięg rysowania obiektów). Produkcja powstała oparciu o silnik Decima, stworzony przez studio Guerrilla Games na potrzeby gry [Killzone: Shadow Fall](#) i użyty również min. w [Horizon: Zero Dawn](#).

Death Stranding obfituje w filmy przerywnikowe, wykonane z pomocą techniki performance capture (bardziej zaawansowanego [motion capture](#)) **przy udziale plejady hollywoodzkich gwiazd**, takich jak [Norman Reedus](#), [Mads Mikkelsen](#) oraz [Lea Seydoux](#).