



DEATH STRANDING

Cena brutto	45,00 zł
Cena netto	45,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0330
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Death Stranding to [przygodowa gra akcji](#). Tytuł wyszedł spod rąk pracowników studia Kojima Productions i został wydany przez Sony Interactive Entertainment.

Głównym projektantem i scenarzystą jest ojciec cyklu [Metal Gear](#), Hideo Kojima, dla którego była to pierwsza gra opracowana po opuszczeniu szeregów firmy Konami, gdzie spędził ponad trzy dekady swojej kariery w branży. Głównego bohatera *Death Stranding* zagrał Norman Reedus, znany z roli Daryla Dixona w serialu *The Walking Dead*. Aktor wcześniej współpracował z Kojimą przy skasowanym horrorze [Silent Hills](#).

Fabula

Scenarzyści przedstawili groteskową wizję bliskiej przyszłości. Światem wstrząsnęła seria wybuchów, które spowodowały serię nadprzyrodzonych zjawisk określanych mianem „Death Stranding”. Wśród powstałych w ten sposób anomalii wyróżnić można deszcz o niezwykłych właściwościach. **Wszystko, co zostanie zmoczone przez tzw. Opad temporalny (Timefall), ulega przemieszczeniu w czasie.** Oznacza to ekstremalne przyspieszenie procesu starzenia się u wszystkich żywych organizmów, w tym nawet i roślin. Kolejnym istotnym elementem jest obecność niewidocznych gołym okiem istot określanych mianem Wynurzonych (Beached Things - BT). Stanowią one realne zagrożenie dla wszystkich mieszkańców planety. Do ich wykrycia wymagany jest specjalny sprzęt, noszony na ramieniu skaner o nazwie „odradek”, który wskazuje ich dokładną lokalizację. Zjawiska sprawiły, że ludzkość podzieliła się na niewielkie, rozproszone grupki.

Głównym bohaterem *Death Stranding* jest Sam Porter. Należy on do organizacji zwanej Bridges, która specjalizuje się w transportowaniu towarów między miastami.

Opowiedziana w grze historia w dużej mierze skupia się na ukazaniu związku pomiędzy życiem i śmiercią. Sam tytuł nawiązuje do niepokojącego zjawiska, które znamy z prawdziwego świata, czyli do nieoczekiwanego pojawiania się waleni na brzegach zbiorników wodnych, co przeważnie skutkuje ich śmiercią.

Wielu bohaterom gry głosu i wizerunku użyczyli znani aktorzy i postaci ze światowej kinematografii. Głównym antagonistą Sama jest Clifford Unger (Mads Mikkelsen), a w czasie wędrówki poznamy takie osoby jak Fragile (Léa Seydoux), Deadman (Guillermo del Toro) czy Heartman (Nicolas Winding Refn). W grze epizodyczne role mają również m.in. Conan O'Brien oraz Geoff Keighley.

Mechanika

Death Stranding jest grą akcji z otwartym światem i z widokiem TPP. Gracz może dowolnie [eksplorować](#) otoczenie, pieszo czy też za pomocą różnego rodzaju środków transportu. **Ma to jednak swoje ograniczenia - na swojej drodze może on napotkać na szereg przeszkód terenowych, które utrudniają dotarcie do części lokacji.** Pokonać je można za pomocą specjalnego sprzętu, takiego jak np. lina wspinaczkowa, którą można zakotwiczyć w wybranym miejscu, albo przenośna drabina. Posiadany ekwipunek również wpływa na mobilność postaci.

W *Death Stranding* istotną rolę odgrywa toczona w czasie rzeczywistym walka. **Chociaż można wykorzystywać elementy otoczenia do skradania się i unikania wzroku przeciwnika, to nie zawsze zda to egzamin.** Do dyspozycji graczy oddano szereg różnego rodzaju broni, a w ostateczności można się także uciec do użycia pięści. W czasie potyczek należy uważać na ekwipunek - wrogowie mogą nam wytrącić część elementów wyposażenia.

Śmierć postaci nie oznacza końca gry. Zamiast tego wprowadza w stan pomiędzy życiem a śmiercią, w którym należy odnaleźć drogę powrotną. Gdy wracamy do życia ze stanu przejściowego, każdy ślad, który pozostawiliśmy w świecie gry,

wciąż pozostaje w tym samym miejscu.

Istotną mechaniką są także **funkcje sieciowe**. Z ich pomocą gracze mogą udostępniać sobie zapasy i broń, a także konstrukcje ułatwiające przemieszczanie się po świecie (na przykład tyrolki czy kryjówki).

Kwestie techniczne

Gra powstała w oparciu o **silnik Decima**, który został stworzony przez specjalistów ze studia Guerrilla Games i użyty m.in. w [Horizon Zero Dawn](#). W procesie produkcji wykorzystano fotogrametrię oraz technologię [motion capture](#).