



METRO EXODUS

Cena brutto	70,00 zł
Cena netto	70,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0010
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Metro Exodus to **pierwszoosobowa strzelanka osadzona w postapokaliptycznych realiach**. Stanowi ona trzecią odsłonę cyklu opartego na powieściach Dmitrija Głuchowskiego, po grach [Metro 2033](#) oraz [Metro: Last Light](#). Wszystkie trzy produkcje opracowało ukraińskie studio 4A Games.

Fabula

W grze powracamy do postapokaliptycznej przyszłości, w której ludzką cywilizację zniszczyła globalna wojna atomowa, i ponownie wcielamy się w znanego z poprzednich części Artema. Akcja rozpoczyna się w roku 2035, **kilka miesięcy po wydarzeniach z Metro: Last Light**. Próbując dowiedzieć się, czy ludzkość przetrwała gdziekolwiek poza Moskwą, protagonista i jego towarzysze broni z zakonu Spartan odkrywają rządowy spisek, wskutek czego zostają zmuszeni do opuszczenia tuneli metra i ruszenia w świat. **Bohaterowie przemierzają Rosję na pokładzie pociągu Aurora**, szukając wolnego od radiacji i mutantów miejsca, w którym mogliby zacząć nowe życie.

Mechanika

Metro Exodus stanowi rozwinięcie pomysłów z poprzednich dwóch gier. Ponownie dostajemy zatem rozgrywkę, której **głównym składnikiem jest walka, przeplatana sekwencjami skradankowymi i eksploracyjnymi**. Główną różnicę względem wcześniejszych odsłon stanowi uwypuklenie roli ostatniego z wymienionych elementów. W toku przygody naprzemiennie odwiedzamy tradycyjne, korytarzowe lokacje pokroju bunkrów czy tuneli, a także **otwarte (lub półotwarte) mapy o quasi-sandboksowym charakterze**, na których gracz otrzymuje większą swobodę działania i zestaw opcjonalnych atywności do sprawdzenia. Obszary te są na tyle duże, że twórcy wprowadzili różne środki transportu, w tym drezynę i samochód, jak również zmienną pogodę oraz cykl dnia i nocy.

W parze z większą skalą gry idzie nowość, jaką jest **system rzemiosła** – główną atrakcję otwartego świata stanowi szukanie zasobów, a także coraz lepszego ekwipunku i jego ulepszeń. Obejmuje to zarówno różne bronie (w sumie kilkanaście odmian) i ich wszechstronne modyfikacje, jak i narzędzia przydatne w eksploracji, np. naramienny kompas. Co ciekawe, crafting obejmuje nie tylko wytwarzanie apteczek czy amunicji, ale również zużywanie surowców do czyszczenia broni (by się nie zacinała) i naprawiania maski przeciwgazowej (rozbita szybka może doprowadzić do śmierci bohatera).

Mimo przeniesienia akcji w **zupełnie nowe miejsca**, jak rozlewisko Wołgi czy pustyнный brzeg Morza Kaspijskiego, **większym zmianom nie uległ bestiariusz**. Nadal mierzymy się z ludźmi oraz różnymi odmianami mutantów i – rzadziej – zwierząt, w większości znanymi z poprzednich odsłon serii. Podobnie rzecz ma się z arsenałem – gros dostępnego oręża pochodzi z gier *Metro 2033* i *Metro: Last Light*. Odpowiednią różnorodność broni zapewniają natomiast wielorakie kombinacje ich modyfikacji, jak wymienne kolby, lufy czy magazynki. Dzięki nim gracz może w locie dostosowywać swoje wyposażenie do zmieniających się wyzwań.

Podobnie jak we wcześniejszych grach z cyklu, **w rozgrywkę wpleciono wybory moralne**. Tym razem od postępowania gracza (przede wszystkim jego skłonności do zabijania innych ludzi) zależy nie tylko zakończenie całej opowieści, ale również los poszczególnych członków jego „drużyny”. Twórcy położyli nacisk na budowanie relacji z towarzyszami Artema, co uwidacznia się przede wszystkim podczas spokojnych sekwencji w podróży na pokładzie Aury, które oddzielają główne rozdziały kampanii.

Seria znana jest z wyśmienitej grafiki, generowanej przez autorską technologię studia 4A Games – 4A Engine – i *Metro Exodus* kontynuuje tę tradycję. **Gra może imponować oprawą wizualną**. Deweloper zadbał o wysoki poziom detali, mimo że mapy są nieporównywalnie większe niż w poprzednich odsłonach cyklu.

Tryby gry

Metro Exodus oferuje **wyłącznie tryb fabularny** dla pojedynczego gracza. W zależności od chęci uważnego zwiedzania lokacji, jego przejście może zająć od 10 do nawet 30 lub więcej godzin.