



ODDWorld SOULSTORM

Cena brutto	70,00 zł
Cena netto	70,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0047
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Oddworld: Soulstorm to kolejna odsłona unikalnej serii gier przygodowo-zręcznościowych spod szyldu *Oddworld*, która istnieje od 1997 roku. Za stworzenie tytułu odpowiada firma Oddworld Inhabitants Inc. oraz jej wewnętrzne studia deweloperskie z Kalifornii i Wielkiej Brytanii. Oba zespołom pomagał kanadyjski zespół z Frima Studio, specjalizujący się w produkcjach konsolowych oraz mobilnych. *Soulstorm* kontynuuje historię rozpoczętą w wydanym w 2013 roku remake'u *Oddworld: Abe's Oddysee* pod tytułem *Oddworld: New 'n' Tasty* i jest luźno oparty na grze *Oddworld: Abe's Exoddus*, która była oryginalnym sequelem *Abe's Oddysee*.

Fabula

Oddworld: Soulstorm proponuje fanom mroczniejszą wizję uniwersum *Oddworld*, wykorzystującą w zupełnie nowy sposób wcześniejsze wątki oraz idee, zagadnienia i problemy związane z konsumpcjonizmem oraz kapitalizmem. Bohaterem gry jest ponownie sympatyczny i pocziwy Mudokon o imieniu Abe. Po wydarzeniach przedstawionych w *Oddworld: New 'n' Tasty* protagonista wraz z trzystoma pobratymcami, którzy wspólnie wyrwali się z rąk przebiegłych Glukkonów, znajduje się w sytuacji bez wyjścia. Bez jakiegokolwiek pomocy grupa przedziera się przez pustynię, pozbawiona jedzenia, picia i nadziei. W pewnym momencie strudzeni podróżnicy znajdują ukojenie w tajemniczym i uzależniającym napoju.

Gameplay

Oddworld: Soulstorm rozwija pomysły oraz model rozgrywki zaprezentowany w *Oddworld: New 'n' Tasty*. Jest to **platformówka 2.5D**, której autorzy położyli duży nacisk na **rozwiązywanie elementów logicznych i kreatywne podchodzenie do napotykanym problemom**. Zagadki i przeszkody w grze mogą dotyczyć m.in. bezpiecznego przechodzenia przez niebezpieczne lokacje, aktywowania różnorodnych mechanizmów czy unikania wykrycia przez przeciwników. **Abe jest całkowicie bezbronny w bezpośrednich starciach**, ale z przeciwnikami możemy radzić sobie na alternatywne sposoby. Protagonista może skradać się, odwracać uwagę przeciwników, a także dzięki zdolności opętania przejmować kontrolę nad niektórymi z nich. Po opętaniu wroga możemy np. go ogłuszyć, odciągnąć w ustronne miejsce czy wykorzystać do zaatakowania innych wrogów.

Dużą rolę w *Oddworld: Soulstorm* odgrywają różnorakie gadzety, które są pomocne w trakcie gry. Możemy przykładowo korzystać z min pozwalających ogłuszać przeciwników w momencie kontaktu, pojemników z naparem do podpalania oleistych substancji czy butelek z wodą do gaszenia pożarów. Nowością w stosunku do poprzedniej odsłony cyklu jest dodanie **opcji craftingu i pozyskiwania lootu**. Abe może odnajdywać różnorakie przedmioty dzięki przeszukiwaniu pojemników i ciał przeciwników, a także osobiście je wytwarzać w oparciu o odblokowane przepisy i posiadane składniki.

Istotną cechą gier o przygodach Abe'a było zawsze to, że mogliśmy **współpracować z innymi napotykanymi Mudokonami** i nie inaczej jest w przypadku *Oddworld: Soulstorm*. Współbraciom, których spotykamy po drodze, możemy wydawać proste polecenia w oparciu o system gestów po to, żeby pomagali nam w wykonywaniu niektórych czynności oraz podążali za nami do miejsca, w którym zostaną uratowani. W *Oddworld: Soulstorm* możemy przekazywać towarzyszący nam niektóre z posiadanych przedmiotów, by zwiększyć ich przydatność. Pojawiają się też sceny, w których naszym zadaniem jest ochranianie większych grup uciekających Mudokonów.

Poziom trudności

Oddworld: Soulstorm jest produkcją stosunkowo wymagającą, cechującą się wyższym poziomem wyzwania od *Oddworld: New 'n' Tasty*. Pasek zdrowia bohatera jest bardzo krótki i na każdym kroku czyhają na niego różnorakie niebezpieczeństwa. W każdej lokacji odnajdujemy na szczęście wiele punktów kontrolnych pozwalających odrodzić się po ewentualnej śmierci. Gra

premiuje powtarzanie ukończonych już etapów np. po to, żeby uratować więcej Mudokonów, czy żeby zająć się pominiętymi wyzwaniami, które mogą dotyczyć np. odnajdywania sekretów, zniewalania napotykanym przeciwnikom czy przeszukiwania konkretnych skrytek ze skarbami.