

Link do produktu: <https://www.it7.pl/sekiro-shadows-die-twice-p-7027.html>



SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

Cena	250,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0312
Producent	Brak

Opis produktu

Sekiro: Shadows Die Twice to przygodowa gra akcji TPP, której ważną część stanowią elementy skradankowe. Tytuł opracowało japońskie studio FromSoftware, a **na czele produkcji stał legendarny projektant Hidetaka Miyazaki**, który pełnił tę samą rolę przy tworzeniu *Dark Souls*, *Bloodborne* i *Dark Souls III*. *Sekiro* wykazuje sporo podobieństw do gier z gatunku potocznie nazywanego „soulsborne”, aczkolwiek oferuje także nowe lub zmienione mechaniki, które mają znaczący wpływ na rekomendowany styl rozgrywki.

Fabula

Akcja gry osadzona została w alternatywnej wersji XVI-wiecznej Japonii, gdzie elementy historyczne wymieszane są z fantastycznymi. Wcielamy się w wojownika – tytułowego Sekiro, czyli „jednorękiego wilka” – którego zadaniem jest uratowanie swojego pana, będącego młodym spadkobiercą antycznej linii krwi. Przy okazji próbujemy zemścić się na porywaczach, którzy odcięli protagoniście rękę i zostawili go na śmierć. Sekiro zostaje jednak uratowany, a jego kończynę zastępuje mechaniczna proteza. Nie jest to jedyna nadnaturalna zmiana, jaka zaszła w jego ciele. Został on również pozbawiony możliwości poniesienia śmierci.

Cechą wyróżniającą *Sekiro: Shadows Die Twice* na tle poprzednich produkcji FromSoftware jest bardziej bezpośrednia i czytelna fabuła, prezentowana w postaci liczniejszych scenek przerywnikowych oraz systemu dialogowego z opcjami zadawania dodatkowych pytań rozmówcom. Ponadto fabuła może skończyć się na cztery różne sposoby w zależności od wyborów podjętych przez gracza. Niektóre z zakończeń oznaczają konieczność zmierzenia się z innymi bossami.

Mechanika

Sekiro: Shadows Die Twice to przygodowa gra akcji, która łączy efektowną walkę z elementami skradankowymi. **Podczas zabawy gracz spędza wiele czasu, przekradając się za plecami strażników oraz wykańczając wrogów z zaskoczenia.** Regularnie zmuszany jest również do bezpośrednich konfrontacji, podczas których wykorzystuje rozbudowany, zręcznościowy system czerpiący z wcześniejszych dokonań studia – serii *Dark Souls* oraz *Bloodborne*. **System walki w Sekiro wyróżnia się tym, że kładzie szczególny nacisk na odbijanie (parowanie) ciosów wroga.** Poprawnie sparowany cios osłabia stopniowo posturę przeciwnika; **po przełamaniu postury wroga możemy zadać mu potężny cios**, który od razu go zabije lub poważnie osłabi. Gra wymusza wykazywanie się dużym refleksem, a także bezbłędne odczytywanie zachowań przeciwników i odpowiednie reagowanie na ich ataki. Jest to szczególnie istotne w przypadku **ataków niemożliwych do zablokowania**. Bohater musi zamiast odbicia ciosu zdecydować się wtedy np. na uskok czy specjalną kontrę.

W trakcie przechodzenia kampanii zabijamy w sumie kilkudziesięciu różnych bossów i mini-bossów. Dominują samuraje i inni żywi przeciwnicy świetnie władający bronią białą, aczkolwiek w grze nie zabrakło także unikalnych bestii, jak np. płonącego byka próbującego staranować bohatera, bezgłowego potwora mogącego wywołać negatywny status przerażenia u Wilka, czy gigantycznej małpy, która próbuje zmiażdżyć sterowaną postać.

W produkcji FromSoftware dużą rolę odgrywa także śmierć. Jeśli postać gracza padnie w boju, nie oznacza to konieczne wczytania poprzedniego zapisu – Sekiro może natychmiast powstać z martwych, co tworzy dodatkowe możliwości taktyczne. Można bowiem wykorzystać zgon, by odrodzić się za plecami przeciwnika i zadać mu zabójczy cios w plecy. Liczba takich powrotów jest jednak oczywiście ograniczona. Znaczącym utrudnieniem jest z kolei to, że **w Sekiro nie jest dostępny tryb kooperacji**. Nie możemy więc przyzwać na pomoc innego gracza i wszystkich wrogów w grze musimy pozbyć się, polegając wyłącznie na własnych umiejętnościach.

Fakt, że bohater nie posiada prawej ręki, wcale nie przeszkadza mu w walce – wręcz przeciwnie. **Wielofunkcyjna proteza pozwala na zamontowanie dodatkowych broni.** Główny bohater może wybierać pomiędzy kilkunastoma różnymi gadżetami do walki, wśród których znalazły się między innymi **topór do rozbijania tarcz wrogów, dysza funkcjonująca na zasadzie miotacza ognia, czy petarda mogąca tymczasowo ogłuszać wrogów.** Ponadto sztuczne ramię wyposażono w wystrzeliwany łańcuch z hakiem, który jest niezbędny podczas eksploracji oraz do przyciągania się do niektórych wrogów.

Lokacje w *Sekiro: Shadows Die Twice* są wyjątkowo rozbudowane wertykalnie, zapewniając nam wiele okazji do szukania alternatywnych ścieżek oraz kierunków ataku. W trakcie przygody odwiedzamy między innymi wioski, forty, zamki, tereny skute lodem, rozległe lochy czy świątynie zamieszkiwane przez nieumarłych mnichów. **Bohater może odpocząć za każdym razem, gdy znajdzie nowy przedmiot zwany posążkiem rzeźbiarza,** przy czym podobnie jak w grach z serii *Souls* odpoczynek jest równoznaczny z respawem wszystkich pokonanych wcześniej wrogów.

W *Sekiro: Shadows Die Twice* nie brakuje możliwości rozwoju bohatera. Tym razem nie odbywa się to jednak poprzez zwiększanie statystyk punktowych. Zamiast tego bohater dzięki gromadzonym punktom doświadczenia odblokowuje nowe umiejętności z kilku drzewek talentów. Mogą to być nowe rodzaje ataków (np. potężne pchnięcie), jak również różnego rodzaju umiejętności o charakterze pasywnym (np. zwiększona skuteczność środków leczniczych czy odzyskiwanie części zdrowia po wykonaniu śmiertelnego ciosu). Dodatkowo Wilk może gromadzić koraliki i wspomnienia dawnych bitew za pokonywanie bossów oraz minibossów. Te przedmioty również polepszają jego możliwości, np. podnosząc współczynnik ataku czy obrony.