



STELLAR BLADE

Cena brutto	250,00 zł
Cena netto	250,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0082
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Gra *Stellar Blade* (znana wcześniej jako *Project Eve*) to **RPG akcji** z elementami **soulslike** z widokiem z perspektywy trzeciej osoby (**TPP**). Za jej opracowanie odpowiada południowokoreańskie studio Shift Up, dla którego jest to pierwsza tak rozbudowana produkcja.

Fabula

Gra przedstawia ponurą wizję przyszłości, w której świat został opanowany przez krwiożercze istoty, tzw. Naytiba. Ludzkość nie była w stanie stawić oporu napastnikom i błyskawicznie uległa ich brutalnej sile.

Główną bohaterką *Stellar Blade* jest Eve, która wraz z towarzyszami ląduje na zniszczonej Ziemi, by podjąć walkę z wrogiem. Na miejscu spotyka Adama, jednego z nielicznych ocalałych z pogromu. Wspólnie udają się do miasta Xion – niedyś tętniącego życiem miejsca, a obecnie ostatniego bastionu ludzkości.

Z czasem protagonistka poznaje historię jego mieszkańców i staje przed szansą na odmianę ich życia. Dalszy los świata zależeć będzie jednak od podejmowanych przez nas decyzji.

Gameplay

Stellar Blade jest dynamiczną grą reprezentującą gatunek RPG akcji, a **modelem rozgrywki przypomina w dużej mierze *Nier: Automata***. W postapokaliptycznym uniwersum odwiedzamy zniszczone miasta oraz pustkowia opanowane przez Naytiba. **Z potworami rozprawiamy się głównie za pomocą miecza** – podstawowej broni protagonistki.

Podczas starć robimy użytek z bloków oraz uników, które, wykonane w odpowiednim momencie, otwierają nam drogę do efektywnych **kombosów**. Korzystamy także ze specjalnych umiejętności Eve (Beta Skills oraz Burst Skills) zwiększających bojowy potencjał postaci. Poza standardowymi przeciwnikami natrafimy również na monstrualnej wielkości **bossów** – starcia z nimi wymagają nie tylko siły, ale i odpowiedniej taktyki.

W grze nie ma w pełni otwartego świata, ale badane lokacje bywają półotwarte i zachęcają do eksploracji – możemy skanować otoczenie, odkrywać sekretne obszary oraz tworzyć nowe skróty do późniejszego wykorzystania. Na znalezienie czeka też mnóstwo łupów, np. surowców do **craftingu** albo nowych elementów wyposażenia.

Elementy soulslike

W grze obecne są również mechaniki typu soulslike – bohaterka dysponuje ograniczoną liczbą leceń, postępy możemy zapisywać tylko w odblokowanych posterunkach (tutejszy odpowiednik ognisk z *Dark Souls*), zaś pokonani zwykli **wrogowie mogą odradzać się po śmierci protagonistki lub po skorzystaniu z opcji odpoczynku**. *Stellar Blade* nie ignoruje jednak potrzeb graczy, którzy chcieliby skupić się na fabule – **można obniżyć poziom trudności walk**.

Silnik

***Stellar Blade* napędzane jest przez Unreal Engine 4** – gra może pochwalić się wysokiej jakości grafiką utrzymaną w lekko mangowej stylistyce. Jej reżyserem jest Kim Hyoungh Tae, wcześniej znany także z roli projektanta postaci do gier mobilnych.