

Link do produktu: <https://www.it7.pl/a-plague-tale-requiem-p-7443.html>



# A PLAGUE TALE REQUIEM

|                  |             |
|------------------|-------------|
| Cena             | 180,00 zł   |
| Czas wysyłki     | 24 godziny  |
| Numer katalogowy | XSEX-GU0003 |
| Producent        | Brak        |

## Opis produktu

*A Plague Tale: Requiem* to kontynuacja ciepło przyjętej przygodowej gry akcji z wyraźnie zarysowanymi elementami skradanki wydanej w 2019 roku – *A Plague Tale: Innocence*. Produkcja została opracowana przez autorów pierwszej części serii, czyli zespół Asobo Studio, a jej wydaniem zajęła się firma Focus Entertainment.

## Fabula

**A Plague Tale: Requiem ponownie zabiera nas do średniowiecznej Europy.** Akcję tej produkcji osadzono w 1369 roku, kilka miesięcy po wydarzeniach przedstawionych w pierwowzorze. Amicia i Hugo, czyli młode rodzeństwo znane z oryginału, wraz z ich matką i przyjacielem Lucasem próbują rozpocząć nowe życie w południowych regionach Francji i zapomnieć o traumatycznych wydarzeniach z przeszłości. Szybko okazuje się jednak, że **plaga, która nawiedziła te ziemie, jeszcze się nie skończyła, podobnie jak rozzdzierające kraj wojny.** Amicia musi szukać pomocy dla Hugona, stawiając czoła przeciwnościom losu i walcząc o życie swoje i swoich bliskich.

## Gameplay

W *A Plague Tale: Requiem* akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby (TPP). Przygoda wiedzie nas przez różnorodne lokacje – od miast i wiosek, przez malownicze wyspy, skończywszy na starożytnych ruinach. Eksplorując je, śledzimy fabułę i **rozwiązujemy zagadki środowiskowe oraz radzimy sobie z przeciwnikami – skradając się i w ostateczności walcząc.**

Amicia ma na swoim podorędziu znaną z pierwowzoru **procę**, a pociski o zróżnicowanym działaniu pozwalają jej tak bezpośrednio eliminować wrogów, jak i zmieniać elementy otoczenia w śmiertelne pułapki. Poza tym jednak dziewczyna otrzymała do dyspozycji **kuszę** – powolną, lecz eliminującą nawet opancerzonych przeciwników jednym strzałem, a także **nauczyła się zakradać do adwersarzy i zadawać im cichą (choć brutalną) śmierć z bliska**, jeśli tylko ma pod ręką nóż. Wszystko to sprawia, że protagonistka często ma okazję, by z ofiary zmienić się w łowczynię polującą na swoich wrogów.

**Inaczej mają się sprawy z plagą wygłodniałych szczurów, które niekiedy wręcz zalewają lokacje** i niszczą otoczenie oraz pożerają wszystko, co znajduje się poza zasięgiem światła. Przejście przez opanowane przez nie miejsca wymaga korzystania z pochodni, nieustannego rozglądania się dookoła w poszukiwaniu czegoś, co pomoże, oraz dbania o to, by nasza droga była dobrze oświetlona.

Obecność krwiożerczych gryzoni można jednak wykorzystać na swoją korzyść: alchemiczne pociski do procy pomogą zwabić gryzonie w stronę naszych wrogów lub gasić źródła ognia, będącego jedyną ochroną przed szczurami. Ponadto do głosu dochodzą też **niewzwykle zdolności Hugona** – dzięki jego więzi ze szczurami możemy wykorzystywać ich zmysły do śledzenia ruchów naszych przeciwników, a nawet na krótko przejmować bezpośrednią kontrolę nad stadem.

W mechanice gry zawarto też **proste elementy craftingu (wytworzenie amunicji i ulepszanie ekwipunku) oraz rozwoju postaci.** Ten drugi aspekt stanowi nowość – umiejętności Amicii poprawiają się w miarę korzystania z nich, co przekłada się na automatyczne odblokowywanie talentów w trzech drzewkach, przyporządkowanych do różnych stylów gry (nacisk na zabijanie przeciwników, skradanie się i korzystanie z alchemii).

**Po zakończeniu przygody można rozpocząć ją raz jeszcze w trybie Nowa Gra Plus.** Od startu dysponujemy wtedy wszystkimi zdolnościami i przedmiotami, które zdobyliśmy w poprzedniej rozgrywce, ale w zamian wydatnie rośnie poziom trudności (np. przeciwnicy stają się bardziej czujni i łatwiej ich zaalarmować).

## Grafika i muzyka

---

*A Plague Tale: Requiem* może się pochwalić oprawą graficzną wysokiej jakości. Tak jak to miało miejsce w poprzedniej części, **największe wrażenie robią szczury występujące tu w ilościach zatrważających** (znacznie większych niż w *Innocence*). Na wyróżnienie zasługuje też niezwykle klimatyczna **ścieżka dźwiękowa skomponowana przez Oliviera Deriviera**, znanego m.in. z pierwszego *A Plague Tale* i *Dying Light 2*.