



DEATHLOOP

Cena brutto	80,00 zł
Cena netto	80,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0086
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Deathloop to pierwszoosobowa strzelanka (FPS) stworzona przez studio Arkane Studios Lyon i wydana przez firmę Bethesda Softworks. Gra powstała z myślą o konsolach dziewiątej generacji oraz pecetach.

Fabula

Akcję tytułu osadzono w alternatywnym roku 1963 na wyspie Blackreef, na której doszło do anomalii czasowej. **Historia skupia się na losach dwójki zabójców, Colta Vahna i Julianny Blake, którzy razem z innymi mieszkańcami utknęli w niekończącej się pętli czasowej** – po zgonie lub upływie 24 godzin wracają do początku tego samego dnia. O ile jednak kobieta jest tym zachwycona, o tyle jej przeciwnik (główny bohater) pragnie wyrwać się z anomalii. Aby uciec z Blackreef, Colt w ciągu jednego dnia musi wyeliminować osiem osób zwanych Wizjonerami, odpowiedzialnych za podtrzymywanie cyklu. Nie będzie to jednak łatwe, jako że cele są nieuchwytnie i przebywają w różnych miejscach, a Julianna nie zawaha się przed niczym, by powstrzymać protagonistę.

Mechanika

Deathloop rozwija model rozgrywki znany z poprzednich gier Arkane Studios, pokroju [Dishonored](#) czy [Prey](#). **Twórcy skupili się na daniu graczom swobody w radzeniu sobie z wyzwaniami. Wszelkie problemy można rozwiązać na wiele sposobów**, a każdy zgon pozwala nam zwiększyć potencjał bojowy bohatera. Powoli zdobywana wiedza na temat zachowań i relacji postaci niezależnych ułatwi nam wyeliminowanie ośmiorga głównych przeciwników. Tytuł nie narzuca nam określonej kolejności wykonywania zadań, czy to głównych, czy też pobocznych. Jedynym ograniczeniem jest długość każdego cyklu, odpowiadająca jednej dobie w świecie gry. Na koniec dnia ekwipunek Colta domyślnie przepada, ale gra oferuje **mechanikę gromadzenia i zużywania surowca nazwanego rezydium do permanentnego zapisywania wybranych mocy, broni czy ulepszeń**.

W walce możemy korzystać zarówno z różnorodnego uzbrojenia, jak i specjalnych mocy bohatera. **Deathloop daje nam spory wybór broni palnej** (m.in. pistolety maszynowe, strzelby, gwoździownica), **gadżetów** (m.in. granaty, miny czy „hakofalówka” wykorzystywana do wlatywania się do kamer, wieżyczek i zabezpieczeń drzwi) **oraz nadnaturalnych zdolności** (teleportacja, niewidzialność, łączenie umysłów przeciwników, telekineza i inne). Do nas należy więc decyzja, jak uporać się z kolejnymi wyzwaniami.

Tryby gry

Deathloop pomyślano jako grę single player z opcjonalnym elementem sieciowym. Ten drugi objawia się w postaci Julianny Blake, która co pewien czas atakuje gracza. **Bohaterką może kierować sztuczna inteligencja, ale w gestii gracza leży umożliwienie innym ludziom pokierowanie nią w dowolnym momencie, niczym w najazdach z serii [Dark Souls](#)**. Nie jest to starcie dwóch identycznych postaci. Colt i Julianna korzystają z podobnych mocy, lecz oboje mają też garść unikatowych cech. W przypadku Julianny gracze mogą przybrać postać dowolnego [NPC-a](#), a po ich stronie staną wszyscy okoliczni mieszkańcy Blackreef.

Kwestie techniczne

Wizualnie gra przypomina poprzednie dokonania Arkane Studios, aczkolwiek przesiadka na platformy dziewiątej generacji poskutkowała wyraźnym skokiem graficznym. Gra jest mocno nasycona kolorami oraz wyróżnia się nietypową,

retrofuturystyczną stylistyką odwiedzanych lokacji. Przychodzi nam eksplorować przeróżne placówki badawcze, park rozrywki, posiadłość na zamku, a także zwykłe kamienice i mieszkania.