

Link do produktu: <https://www.it7.pl/devil-may-cry-5-p-7200.html>



DEVIL MAY CRY 5

Cena brutto	55,00 zł
Cena netto	55,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0368
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Devil May Cry V to kolejna odsłona słynnego cyklu [slasherów](#) od firmy Capcom. Wcześniejszą część, zatytułowaną [DMC: Devil May Cry](#) z 2013 roku, stworzyła ekipa Ninja Theory. Za „piątkę” odpowiadają deweloperzy znani m.in. z pierwszych odsłon cyklu, w tym przede wszystkim Hideaki Itsuno, odpowiedzialny za RPG [Dragon's Dogma](#).

Fabula

Gra jest bezpośrednią kontynuacją *Devil May Cry 4*. *Devil May Cry V* przedstawia dalsze losy Dantego i Nera oraz tajemniczego nowego bohatera zwanego V, którzy walczą z demonami i innymi potworami atakującymi nasz świat. Akcja rozpoczyna się, gdy w Red Grave City pojawia się nienaturalne, gigantyczne drzewo, którego korzenie wystrzeliwiają spod ziemi, wysysając krew z mieszkańców miasta.

Mechanika

Devil May Cry V opiera się na tych samych zasadach co poprzednie części. Jest to slasher z rozbudowanym systemem walki. Zabawa została podzielona na etapy, po zakończeniu których gra przyznaje nam odpowiednie oceny. **Twórcy przy projektowaniu świata czerpali inspiracje z gry *Dragon's Dogma*. Choć oczywiście nie mamy do czynienia z klasyczną piaskownicą, to mapy dają nieco więcej swobody niż wcześniej.** W związku z tym usprawniono ruch postaci poza walką, a eksploracja przypomina tę z serii [Bayonetta](#) (bohater nie jest jednak ograniczany przez pasek kondycji). Choć w grze nie brakuje widowiskowych scen, nie opierają się one na sekwencjach QTE.

Walka również doczekała się usprawnień, ale o rewolucji nie ma mowy. **Starcia są urozmaicane przez interaktywne elementy otoczenia, a dodatkowo co jakiś czas bierzemy udział w dużych bitwach, przywołujących na myśl gry typu musou,** w których naraz walczymy z wieloma wrogami. Najbardziej efektowne, wymagające i rozbudowane są jednak spotkania z bossami – jedno starcie może być podzielone na kilka sekwencji rozgrywających się w osobnych sceneriach.

Kwestie techniczne

Do produkcji *Devil May Cry V* wykorzystano technologię RE Engine, która napędza chociażby [Resident Evil VII](#) i [Resident Evil 2](#). Tytuł na wszystkich platformach sprzętowych zapewnia płynność na poziomie 60 klatek na sekundę (na PC wydajność zależy oczywiście od podzespołów komputera). Warto także wspomnieć, że za scenki przerywnikowe odpowiada Yuji Shimomura, który pracował przy trzeciej i czwartej części serii.

Przy tworzeniu warstwy dźwiękowej pomagała Onyay Pheori (pracowała przy *Devil May Cry 4*). W rolę Dantego wcielił się ponownie Rueben Langdon, a Johnny Young Bosch zagrał Nero.