



RESIDENT EVIL VILLAGE

Cena brutto	79,00 zł
Cena netto	79,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0395
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Resident Evil Village to przygodowa gra akcji, będąca ósmą już odsłoną głównego cyklu popularnych survival horrorów, tworzonych od 1996 roku przez japońskie studio Capcom. Praca nad nową częścią została oficjalnie ogłoszona w czerwcu 2020 roku, podczas prezentacji PlayStation 5. **Tytuł stanowi bezpośrednią kontynuację [Resident Evil VII: Biohazard](#)**, choć w odróżnieniu do siódemki akcja sequełu osadzona została w okrytej śniegiem rumuńskiej wiosce oraz jej otoczeniu, w tym w górującym nad nią zamczysku. Gracz ponownie wciela się w postać Ethana Wintersa, śledząc poczynania przeciwników z perspektywy pierwszej osoby ([FPP](#)).

Fabula

Minęły trzy lata od wydarzeń zaprezentowanych w siódmej części. Ethan i jego żona Mia zamieszkali w Rumunii, w miejscu znajdującym się pod ścisłą obserwacją BSAA. Niedawno na świecie pojawiła się ich córeczka – Rosemary. Para stara się wieść spokojne życie, jednak przeżyty w Luizjanie koszmar wciąż nad nią ciąży.

Akcja gry rozpoczyna się nietypowo, mianowicie od niepokojącej opowieści, którą Mia czyta swojej córce na dobranoc. Gdy dziewczynka zasypia, rodzice dyskutują przez chwilę na temat mrocznej bajki, która okazuje się lokalną opowieścią. Kobieta nie widzi w niej nic złego, Ethan nie jest jednak zachwycony. Temat zostaje porzucony, a Mia idzie zrobić kolację, nie wiedząc jeszcze, że to ostatni posiłek, który przyjdzie jej przygotować.

Podczas kolejnej wymiany zdań kobieta zostaje trafiona serią pocisków i upada na podłogę. Osobą, która dopuściła się ataku, jest kapitan Chris Redfield – mężczyzna, który miał zapewnić jej bezpieczeństwo. Chris wkracza do mieszkania i dobija konającą kobietę. Chwilę później Ethan zostaje pojmany a jego córka zabrana przez jednego z żołnierzy. Protagonista traci przytomność. Budzi się dopiero w śniegu, w pobliżu trupa i wywróconego pojazdu. Chcąc dowiedzieć się, co stało się z jego córką, mężczyzna wyrusza czym prędzej w drogę, trafiając w końcu do nieznanego mu, odizolowanej od reszty świata wioski.

Gameplay

Podobnie jak w *Resident Evil 7*, gra oferuje widok z perspektywy pierwszej osoby oraz kładzie większy nacisk na eksplorację. W tej części zapoznajemy się bliżej z tytułową wioską oraz kilkoma otaczającymi ją lokalacjami, w tym zamkiem Dimitrescu. Poza eksploracją głównym celem rozgrywki jest walka z napotykanymi przeciwnikami, rozwiązywanie zagadek logicznych, a przede wszystkim zebranie czterech cennych fiolek, z których każda umiejscowiona została w jednej z kluczowych lokacji.

RE8 oferuje nam zróżnicowanych przeciwników. Każdy z nich posiada szczególne umiejętności, ponadto niektóre stwory znajdują się również w posiadaniu broni. Jednymi z pierwszych istot zaprezentowanych nam istot są lycanie, którzy uwili sobie gniazdko na terenie wioski, traktując pozostałych jej mieszkańców jak swoje pożywienie. Stacjonujące na tym obszarze wilkołaki posługują się w walce nie tylko pazurami i zębiskami. Potrafią też korzystać z różnego typu broni, w tym także łuku i strzał.

Inny rodzaj grozy czyha natomiast w zamczysku, nad którym władzę sprawuje tajemnicza Alcina Dimitrescu oraz jej demoniczne córki. Przemierzając lochy lub zewnętrzne obszary tej rozległej lokacji natrafić można na nieumarłych, szarżujących na bohatera z mieczami lub przypuszczających ataki z powietrza. O ile w pojedynkę nie są tak groźni, w grupie mogą przysporzyć nam niemało problemów. Wspomniane wcześniej kobiety stanowią jednak znacznie większe zagrożenie. Konfrontując się z jedną z nich z reguły nie pozostaje nam nic innego, jak ratować się ucieczką, pojawiają się jednak sekwencje, w których walka jest nieunikniona.

Wioska stanowi centralny obszar rozgrywki. Wokół niej rozsiane zostały cztery inne lokacje, nad którymi władzę sprawują Lordowie. Jednym z tego typu obszarów jest zamczysko, którego lordem, a tym samym finalnym **bossem** jest sama Lady Dimitrescu. Pokonanie głównego przeciwnika wiąże się z ukończeniem danej lokacji. Pozostałe miejsca, które przychodzi nam odwiedzić, to posiadłość Beneviento, ulokowana w dolinie mgieł, rezerwar za wiatrakami czy też fabryka na obrzeżach wioski.

Chcąc unieszkodliwić czające się w mroku upiory, odgradzające bohaterowi drogę ucieczki, możemy skorzystać zarówno z broni białej, jak i palnej (bardziej przydatna okazuje się jednak strzelba lub pistolet). Aby móc szybko wymienić broń na inną bez zbędnego przetrząsania ekwipunku, **ustawiamy dla wybranych przedmiotów opcję szybkiego dostępu („quick slots”)**. Gra umożliwia nam też osłanianie się przed atakami, co wpływa na zmniejszenie zadawanych protagonistie obrażeń. Po przyjęciu postawy obronnej bohater może też znokautować przeciwnika kopniakiem. Ponadto w grze pojawia się możliwość przesuwania niektórych większych obiektów, co pozwala nam na zablokowanie pewnych przejść, przez które mogłyby podążyć za nami potwory.

Z części pokonanych przeciwników wypadają woreczki z pieniędzmi oraz inne skarby, warto więc uważnie przejrzeć lokację, w której pokonaliśmy więcej stworów, możemy się bowiem nieźle wzbogacić. W niektórych miejscach ukryte są również klejnoty – aby je zdobyć, należy strzelić w skrywający je obiekt lub ścianę. Miejsca, w których zostały umiejscowione, charakterystycznie błyszczą. **Na pewnym etapie rozgrywki zdobywamy również mapę**, która znacznie ułatwi eksplorowanie terenu. Ponadto są na niej zaznaczone miejsca, w których wciąż pozostało coś do zebrania (lokacje, w których nadal znajdują się cenne itemy, są oznaczone kolorem czerwonym).

System zarządzania ekwipunkiem jest podobny do tego z Resident Evil 4 – zebrane przedmioty gromadzone są w walizce o ograniczonej pojemności. Warto kontrolować liczbę posiadanej amunicji oraz przedmiotów regenerujących zdrowie. Amunicję, broń oraz health drinki możemy nabywać u wędrownego kupca, zwanego Duke. U niego zaopatrzymy się również w pojemniejszą walizkę oraz poradniki, dzięki którym nauczymy się np. jak samodzielnie tworzyć miny. Część oferowanych przez kupca przedmiotów nie jest wcale tania, choć niektóre możemy nabyć właściwie za darmo. Kosztowne są same ulepszenia broni, pozwalające na zwiększenie poziomu ich mocy, szybkości przeładowania, zasięgu strzału oraz pojemności amunicji. U Duke’a możemy też dokonywać wymiany, przekazując mu wybrane itemy w zamian za pieniądze. Oferta kupca poszerza się o dodatkowe opcje wraz z postępem rozgrywki.

Czasem zresztą kupowanie przedmiotów może okazać się zbyt kosztowne, niektóre typy broni nabywamy bowiem podczas samego przeszukiwania lokacji. Pierwsze, jakie udaje nam się zdobyć, to nóż oraz podniszczony pistolet, który wręcza nam jeden z mieszkańców wioski. **W tej części twórcy wprowadzili również możliwość craftingu, dzięki czemu możemy tworzyć własne medykamenty oraz amunicję.** Wyprodukowanie First Aid Med wymaga np. połączenia ze sobą jednej sztuki zioła oraz płynu chemicznego (Chem Fluid). Część ziół i innych cennych przedmiotów rozsiana jest po lokacjach lub ukryta w przedmiotach, takich jak wazy czy skrzynie. Aby je zdobyć, wystarczy dobrze przeszukać pomieszczenie i zniszczyć parę obiektów.

W niektórych lokacjach pojawiają się też figurki koziołków (Goats of Warding). Odnalezienie i zniszczenie ich wszystkich wpływa na odblokowanie dodatkowych osiągnięć. W odróżnieniu od poprzednich części Residenta, zniszczenie figurek nie wiąże się z uzyskaniem specjalnej broni, w zamian otrzymamy jednak 16000 CP do wykorzystania w sklepie z dodatkami po ukończeniu rozgrywki.

Resident Evil Village to gra trójwymiarowa, utrzymana w konwencji fotorealistycznej, zaprojektowana w oparciu o **autorski silnik RE Engine**. Wstęp do rozgrywki, poświęcony ludowej bajce, został przygotowany w stylu, przywodzącym na myśl dzieła Tima Burtona. Tytuł może poszczycić się bogatą w szczegóły oprawą wizualną, skutecznie budującą napięcie i wzmagającą uczucie grozy.

Gra oferuje również funkcję Photo Mode oraz możliwość pomijania cutscenek. Photo Mode dostępny jest zarówno na PS4, PS5, jak też Xbox One, Xbox Series X|S oraz PC. Istnieje również możliwość wprowadzania filtrów do zdjęć. Przy pierwszym skorzystaniu z tej funkcji na każdej z wymienionych platform uzyskamy inną nagrodę (w przypadku PC będzie to np. osiągnięcie).

Resident Evil RE:Verse

Wraz z zakupem Resident Evil 8 gracz nabywa również darmową grę online, umożliwiającą rozgrywkę w trybie player versus player – Resident Evil RE:Verse. Dzięki niemu gracze mogą przetestować swoje umiejętności w cztero- lub sześciuosobowych potyczkach, wcielając się w jedną z ulubionych postaci z serii. Jeżeli postać zostanie zabita, jej ciało przekształca się w potężną broń biologiczną, która może zostać wykorzystana przeciwko innym graczom. Deathmatche trwają 5 minut, a zwycięzcą zostaje ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. Choć *Resident Evil Re:Verse* miało zadebiutować równolegle z premierą *Resident Evil Village*, na krótko przed premierą drugiego tytułu Capcom podjął decyzję o opóźnieniu premiery gry sieciowej o kilka miesięcy.

Demo MAIDEN, CASTLE oraz VILLAGE

Zanim na rynek trafiła pełna wersja gry, na konsole PlayStation 5 wypuszczone zostało jej demo – MAIDEN – którego akcję osadzono w zamczysku. Gracz ma okazję zapoznać się bliżej z lochami i komnatami tajemniczej posiadłości, strzeżonej przez wampiryzę Alcinę Dimitrescu oraz jej upiorne córki. Czas rozgrywki to ok. 10 – 30 minut. Jakiś czas później,

już na wszystkich platformach sprzętowych, pojawiły się dwie kolejne wersje demonstracyjne, zatytułowane CASTLE oraz VILLAGE. Pierwsza ponownie pozwalała na zwiedzanie zamku Alciny Dimitrescu, druga przedstawiała tytułową wioskę.

Lady Dimitrescu - fenomen

Wraz z zapowiedzią i wypuszczeniem demo gry Lady Dimitrescu, znana również jako Tall Lady, natychmiast podbiła serca milionów fanów. Uwagę przyciągnął przede wszystkim jej ponadprzeciętny wzrost – jeśli wliczyć jej kapelusz oraz buty na obcasach kobieta sięga niemal 10 stóp (a dokładniej 9'6" stóp, a więc aż 2,9 m!). W sieci natychmiast zaczęły pojawiać się filmiki, memy oraz wszelkiego rodzaju treści poświęcone tej potężnej antagonistce. Zainteresowanie wysoką wampirzycą sięgnęło tego stopnia, że **16 kwietnia na YouTube pojawił się nawet fanowski symulator, zasponsorowany przez samą firmę Capcom** – *What if Resident Evil's Tall Lady Stepped on You?*

Kyle Hill stworzył symulację, która pomogłaby wykazać, co mogłoby się stać, gdyby Lady Dimitrescu zdecydowała się na niego nadepnąć. To nie żart, choć sam filmik jest ich pełen. Hill podszedł jednak poważnie do samego zagadnienia, obliczając wskaźnik masy ciała wysokiej wampirzycy, a następnie na jego podstawie szacując, jakie obrażenia zostałyby mu zadane, gdyby kobieta nadepnęła mu na twarz. Jeden z wysokich obcasów, które na co dzień nosi antagonistka, z pewnością nie złagodziłby tego bólu...