



SIFU VENGEANCE EDITION

Cena brutto	140,00 zł
Cena netto	140,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0009
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Sifu to przygodowa gra akcji z widokiem z trzeciej osoby. Produkcja traktuje o sztukach walki i najbliższej jej do podgatunku tzw. chodzonych bijatyk. Za opracowanie i wydanie tego tytułu odpowiada studio Sloclap (autorzy ciekawego [Absolvera](#) z 2017 roku).

Fabula

Sifu opowiada historię adepta kung fu, którego rodzina została zamordowana, gdy był jeszcze młodym człowiekiem. Protagonista przez lata trenował, by zemścić się na sprawcach zbrodni i teraz wyrusza, by w końcu ich wyeliminować. Musi się jednak spieszyć, na zrealizowanie swojej misji ma bowiem zaledwie jedną dobę.

Mechanika

W *Sifu* akcję obserwujemy z różnych perspektyw (w czasie poruszania się po lokacjach kamera jest za plecami bohatera, ale jej położenie zmienia się, gdy dochodzi do walki – wówczas pokazuje nam wydarzenia z różnych stron, a ujęcia charakteryzują się pewną dozą filmowości). **Zabawa polega na eksplorowaniu plansz i toczeniu starć z napotkanymi przeciwnikami.**

Gracz walczy zarówno z szeregowymi bandytami (niektórzy z nich są wyposażeni w broń, np. noże), jak i bossami. Kluczową rolę odgrywają tutaj zręczne palce oraz pozycjonowanie – **musimy poruszać się w taki sposób, by unikać ataków i maksymalizować obrażenia zadawane wrogom wykorzystując swoje otoczenie.** Czasem przejmujemy też na jakiś czas przedmioty posiadane przez wrogów (możemy zadawać nimi ciosy, a także rzucać). Warto przy tym odnotować, że **w *Sifu* plansze są częściowo niszczone** – ciosy mogą np. niszczyć barierki lub stoły.

Intrygującym elementem rozgrywki jest mechanika starzenia się postaci. W momencie rozpoczęcia gry nasz bohater ma 20 lat. W jego ekwipunku znajduje się **magiczny artefakt, zasilany siłami życiowymi, który posiada niezwykłą moc wskrzeszania.** Za każdym razem, gdy protagonista ginie podczas walki, możemy skorzystać ze starożytnego talizmanu, aby przywrócić go do życia. Wiąże się to jednak z pewnym kosztem. **Po każdym powrocie z zaświatów bohater staje się coraz starszy.** Na dodatek każda kolejna śmierć zwiększa liczbę lat, naliczanych mu po ponownym wskrzeszeniu (za pierwszym razem postać zestarzeje się o rok, następnym o dwa itd.). Nie możemy też korzystać z tej opcji w nieskończoność. **Po osiągnięciu określonego wieku bohatera czeka ostateczna śmierć.**

Starzenie się postaci nie wpływa na szczęście negatywnie na jej zdolność do walki. Im bohater jest starszy, tym bardziej rośnie siła jego ciosów. Ponadto **w toku rozgrywki odkrywamy nowe umiejętności** (przede wszystkim potężne techniki Pak-Mei Kung Fu). Zakup kolejnych zdolności jest możliwy między zgonem i ponownym odrodzeniem, a także między misjami lub przy specjalnych kapliczkach. Użytecznym narzędziem jest też **tablica detektywistyczna, ilustrująca nasze postępy w śledztwie oraz zachowująca wszystkie zebrane informacje.**

Gra ta pozbawiona została poziomów trudności. Twórcom zależało na tym, by każda porażka była dla nas cenną lekcją, a każda kolejna godzina rozgrywki ułatwiła nam zrozumienie zastosowanego w niej systemu walki. Możliwe jest przejście gry bez utraty choćby jednego życia, wymaga to jednak skupienia i refleksu.

Tryby gry

W *Sifu* **możemy grać wyłącznie samotnie.** Podstawą zabawy jest kampania fabularna.

Kwestie techniczne

Sifu posiada ciekawą, trójwymiarową oprawę graficzną, która pod pewnymi względami może budzić skojarzenia z poprzednim dziełem studia – grą *Absolver* (mowa przede wszystkim o modelach postaci). Jednak tym razem twórcy zastosowali odrobinę odmienną, bardziej komiksową stylistykę. Świetne wrażenie robią też widowiskowe animacje postaci.