



THE EVIL WITHIN

Cena	40,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0103
Producent	Brak

Opis produktu

The Evil Within, pierwotnie ochrzczony nazwą roboczą *Zwei*, to miks survival horroru i gry akcji z perspektywy trzeciej osoby. Za tytuł odpowiada studio Tango Gameworks, kierowane przez japońskiego producenta – Shinjiego Mikamiego, ojca takich gier jak *Dino Crisis*, *Devil May Cry* czy *Onimusha*. Deweloper jest znany z położenia podwalin pod gatunek określany jako survival horror, który wykrystalizował się w najbardziej znanej produkcji Mikamiego – *Resident Evil*. Po wielu pobocznych projektach, jak *Vanquish* czy *Shadows of the Damned*, twórca postanowił powrócić do korzeni, aby ponownie wystraszyć graczy.

Historia przedstawia losy zwykłego detektywa imieniem Sebastian. Bohater wyrusza razem z dwojgiem partnerów do ponurego miasteczka, by zbadać miejsce zbrodni w tamtejszym zakładzie psychiatrycznym, wybudowanym w gotyckim stylu. Okazuje się, że w miejscu, gdzie popełniono morderstwa, nie ma żywej duszy. Po przekroczeniu bramy szpitala detektywi są świadkami przerażającego widoku brutalnie zmasakrowanych ciał. W toku prowadzenia śledztwa przewodnia postać opowieści zostaje zniecka zaatakowana i traci przytomność – po ocknięciu się towarzyszący policjant zostaje zabity na jej oczach. Wtedy zaczyna się podróż w głąb ciemności i prawdziwa walka o przetrwanie w świecie pełnym agresywnych i krwiożerczych maszkar.

W trakcie rozgrywki nie ma dramatycznych zwrotów akcji – fabuła opiera się przede wszystkim na motywie tajemnicy i szaleństwa. Atmosfera zaszczucia i przynęcenia budowana jest stopniowo – twórcy wyważyli odpowiednio elementy rozgrywki tak, by gracz czuł na każdym kroku czyhające niebezpieczeństwo. Klimat podkreślają nie tyle mocne zawirowania fabularne, co powolne zgłębianie tajemnic, jakie skrywa przerażające miasteczko.

W *The Evil Within* akcja prowadzona jest głównie liniowo, a lokacje, jakie zwiedzamy podczas tej mrocznej podróży, są klaustrofobiczne. W dalszej części kampanii nie brakuje jednak bardziej otwartych przestrzeni, gdzie możemy pozwolić sobie na więcej swobody. Dodatkowym atutem jest zmieniające się w najmniej spodziewanym momencie otoczenie. Bohater nieraz miewa wizje rodem z serii *F.E.A.R.*, w trakcie których przytrafiają mu się niepokojące rzeczy. Przeczyszczenia najciemniejszych zakątków korytarzy nie należy kojarzyć z bezstresowym spacerkiem – gra ocieka brutalnością, a krew bardzo często leje się w hektolitrach i bryzga ze szkaradnych ciał żywych trupów na wszystkie strony.

Twórcy ograniczyli interfejs do minimum – nie ujrzymy tu niczego, prócz paska życia i miniaturki aktualnie używanej broni z liczbą nabojów. Rozgrywka w *The Evil Within* nie sprowadza się tylko do strzelania, studio Tango Gameworks oferuje również opcję skradania się wraz z możliwością użycia przedmiotów w celu odwrócenia uwagi zombie i im podobnych kreatur. Dodatkowym utrudnieniem jest oddziaływanie mrozących krew w żyłach wydarzeń na psychikę postaci – wzorem innej gry wydanej pod egidą Bethesda Softworks, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. To rozwiązanie przekłada się między innymi na mniejszą mobilność Sebastiana i zmiany w wyglądzie animacji.

Grę napędza zmodyfikowany silnik id Tech 5, który pierwotnie został użyty w produkcji id Software – *Rage*. Mroczna grafika, oryginalne projekty potworów wykonane z pieczołowitością czy zróżnicowane środowisko, podnoszące odpowiednio poziom adrenaliny, stanowią o sile produkcji. Autorzy za wszelką cenę starali się stworzyć możliwie jak najbardziej unikalne modele zombiaków i innych występujących w grze poczwarów. Doskonałym przykładem jest odrażająca kobieta, wyglądająca jak nieudany eksperyment skrzyżowania człowieka i pająka. Jak przystało na rasowy survival horror, odkrywanie mrocznych zakątków miasteczka „umilają” sugestywne dźwięki otoczenia, mocno oddziałujące na wyobraźnię gracza.