



VAMPYR

Cena brutto	50,00 zł
Cena netto	50,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0358
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Vampyr jest mroczną grą RPG akcji, za której opracowaniem stoi studio Dontnod

Entertainment – niezależny francuski zespół deweloperski, znany z gry akcji [Remember Me](#) oraz epizodycznej przygodówki [Life is Strange](#). Wydanie omawianego tytułu wzięła natomiast na swoje barki firma Focus Home Interactive, istniejąca na rynku wydawniczym od 1996 roku. Podobnie jak poprzednie dzieła tej ekipy, opisywana tutaj pozycja trafiła nie tylko na komputery osobiste, lecz również na konsole. Gra czerpie garściami ze stylistyki gotyckiego horroru, a na tle innych produkcji tego typu wyróżnia się przede wszystkim za sprawą złożonej siatki wyborów moralnych, która sprawia, że poczynania gracza znajdują odzwierciedlenie w kondycji świata gry.

Fabula

Akcja gry przenosi nas w czasy, gdy w Europie szalała epidemia zabójczej grypy zwanej hiszpanką, a na ulicach Londynu panowały przemoc i strach. **Wcielamy się w rolę Jonathana E. Reida – cenionego chirurga wojskowego, który powraca z frontu I wojny światowej z misją niesienia pomocy chorym ludziom oraz znalezienia sposobu na powstrzymanie śmiertelnej epidemii.** Tuż po przybyciu do miasta nasz protagonista zostaje zaatakowany, po czym budzi się w masowym grobie i odkrywa, że stał się wampirem. Od tego czasu będzie się musiał zmagać nie tylko z samą zarazą, ale również ze swą nową naturą oraz żądzą krwi, co prowadzi do konieczności podejmowania trudnych wyborów moralnych. To, kogo zabijemy, a kogo oszczędzimy, może wpływać na kondycję miasta oraz prowadzi do jednego z czterech zakończeń.

Mechanika

Pod względem mechaniki mamy do czynienia z dość typowym erpegim akcji. Podczas rozgrywki przemierzamy mroczne ulice Londynu, wykonując szereg zadań głównych oraz pobocznych i rozmawiając z napotkanymi postaciami niezależnymi. Nierzadko stajemy oko w oko z przeciwnikiem, w tym nowym, agresywnym gatunkiem wampirów, który wydaje się w jakiś sposób powiązany z epidemią. Na naszej drodze stają również łowcy wampirów, czyli członkowie starożytnej organizacji, ponownie powołanej do obrony ludzi w obliczu nowego zagrożenia. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym, a posługujemy się w niej zarówno bronią białą i palną, jak i rozwijanymi w toku gry specjalnymi, wampirzymi umiejętnościami. Starcia są dynamiczne i zależą nie tylko od rozwoju umiejętności Jonathana, ale również sprawności gracza, a cechują się przy tym wysokim poziomem trudności. Podobnie jak w grach typu soulslike, zarówno działania ofensywne, jak i defensywne zużywają pasek kondycji.

Oczywiście, jak przystało na grę o krwiopijcach, w produkcji nie zabrakło również wypijania krwi ofiar. Może stać się nią absolutnie każda postać – czy to przeciwnik podczas walki, czy to nieszczęśnik napotkany w trakcie eksploracji. **Niejednokrotnie musimy podejmować trudne decyzje co do tego, która z postaci niezależnych stanie się naszym następnym celem, gdyż raz wyeliminowana znika ze świata gry na zawsze,** pogarszając kondycję miasta w obliczu kryzysu. Twórcy wprowadzili do gry ponad sześćdziesięciu mieszkańców Londynu, którzy mają dokładną biografię i indywidualne cechy. Wypicie krwi przypadkowej ofiary może w nieoczekiwany sposób wpłynąć na pozostałych mieszkańców, a także zapewni nam tylko część możliwych punktów doświadczenia, dlatego **ważne jest zdobycie jak najwięcej informacji na temat wybranego celu.** Krew jest również ekwiwalentem punktów doświadczenia, więc im więcej jej wypijemy, tym silniejszy stanie się główny bohater. Uśmiercanie wrogów czy wykonywanie zadań również zapewnia wzrost punktów doświadczenia, ale dopiero wyssanie życia z jednego z mieszkańców wydatnie przyczyni się do rozwoju postaci. Co ciekawe, całą grę można przejść bez zabijania NPC-ów, jednak znacznie podbija to poziom trudności.

Londyn w grze składa się z czterech dzielnic. Stan każdej z nich stopniowo się pogarsza z powodu szalejącej plagi, więc naszym zadaniem jest również pomaganie mieszkańcom dzięki wiedzy nabytej jako lekarz. Zabijanie postaci niezależnych wpływa niekorzystnie na stan dystryktów, zatem trzeba być rozsądnym w konsumowaniu ofiar. Jeśli poziom dzielnicy przekroczy punkt krytyczny, na jej terenie zapanuje chaos – stracimy możliwość handlu z kupcami i dostęp do zadań

pobocznych, bo kontrolę nad ulicami przejmą potwory. Historia przedstawiona w grze ma **kilka różnych zakończeń, które są uzależnione właśnie od tego, w jakim stanie ostatecznie zostawimy Londyn** (co w dużej mierze zależy od decyzji podjętych w toku fabuły).

W grze zaimplementowano również prosty crafting. **Reid dzięki zbieranym materiałom może ulepszać swoje bronie**, co stanowi istotny element w rozwoju postaci. Jeśli nie chcemy zabijać NPC-ów, musimy stale ulepszać nasz ekwipunek, zastępując zwiększone dzięki krwi statystyki lepszym rynsztunkiem. Duże znaczenie ma też przyrządzanie lekarstw – używając ich do leczenia przypadłości londyńczyków, poprawiamy stan poszczególnych dzielnic i odsuwamy wiszące nad miastem nieszczęście.

Warto dodać, że dla graczy zniechęconych wysokim poziomem trudności przewidziano **Tryb Opowieści, gdzie walka została znacznie ułatwiona, co pozwala skupić się na fabule**.

Kwestie techniczne

Pod względem technicznym **Vampyr wykorzystuje zaawansowany silnik Unreal Engine 4** i oferuje w miarę wysoką jakość oprawy wizualnej. Twórcom ze studia DONTNOD udało się połączyć mechanikę typowych RPG akcji z mroczną specyfiką epoki oraz niezwykłą atmosferą klasycznych filmów o wampirach. Na uwagę zasługuje także klimatyczna muzyka skomponowana przez Oliviera Deriviere.