



Devil May Cry 5

cena	118 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	Xbox ONE
odnośnik	robson.pl/produkt,19600,devil_may_cry_5.html

Adres	ul.Powstańców Śląskich 106D/200 01-466 Warszawa	Godziny otwarcia	poniedziałek-piątek w godz. 9-17 sobota w godz. 10-15
Nr konta	 25 1140 2004 0000 3702 4553 9550	Adres e-mail	Oferta sklepu : sklep@robson.pl Pytania techniczne : robson@robson.pl Serwis : serwis@robson.pl Zamówienia : zamowienia@robson.pl Wymiana gier : wymiana@robson.pl
Nr telefonów	tel. 224096600 tel. 224361966		



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-a Dragon's Dogma.

Gra jest bezpośrednią kontynuacją czwórki. Devil May Cry V przedstawia dalsze losy Dantego i Nero oraz tajemniczego nowego bohatera zwanego Vitale.

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. Oczywiście deweloperzy nie spoczęli na laurach i przygotowali garść nowinek, np. elementy sandboksowe. Twórcy przy projektowaniu świata czerpali inspirację z gry Dragon's Dogma. Choć oczywiście nie mamy do czynienia z klasyczną piaskownicą, to mapy dają znacznie 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.

Do produkcji Devil May Cry V wykorzystano technologię Unreal Engine, która napędza chociażby Gears of War 4, Playerunknown's Battlegrounds czy inną grę firmy Capcom – Street Fighter V. Tytuł działa w 60 klatkach na sekundę i oferuje dynamiczny system kamery, który np. oddala się podczas potyczek z dużą liczbą wrogów. 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 Reuben Langdon; Johnny Yong Bosch zagrał Nero