



8-BIT HORDES

Cena brutto	35,00 zł
Cena netto	35,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PS4-GU0503
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

8-bit Hordes to **osadzona w realiach fantasy, oldskulowa strategia czasu rzeczywistego, stanowiąca swoisty hołd dla klasyków gatunku pokroju serii Warcraft**. Za powstanie gry odpowiadają deweloperzy z doświadczonego studia Petroglyph, mający na swoim koncie takie RTS-y, jak [Star Wars: Empire at War](#), [Universe at War: Earth Assault](#) czy [Grey Goo](#). Co ciekawe, na gruncie rozgrywki wieloosobowej produkcja współpracuje z poprzednią grą studia, czyli wydanym kilka miesięcy wcześniej [8-bit Armies](#).

Mechanika

8-bit Hordes jest **klasyczną strategią czasu rzeczywistego, w której naprzeciw siebie stają dwie znajomo wyglądające frakcje: bezwzględni Mroczni Orkowie wraz z ich sojusznikami oraz koalicja o nazwie Lightbringers, złożona z ludzi, krasnoludów i elfów**. Mechanika rozgrywki nie odbiega od utartych schematów gatunku, więc podczas zabawy zajmujemy się pozyskiwaniem surowców, rozbudową bazy, produkcją jednostek oraz walką z oddziałami przeciwnika. Podobnie jak jej poprzedniczka, *8-bit Hordes* jest grą niezwykle przyjazną w obsłudze, zaprojektowaną z myślą o wszystkich fanach RTS-ów, których odstraszały skomplikowane zasady oraz model sterowania znane z wielu współczesnych produkcji z tego gatunku.

Tryby gry

8-bit Hordes oferuje niezwykle szeroką gamę trybów zabawy, począwszy od złożonej z 24 misji kampanii jednoosobowej, poprzez 12 misji kooperacyjnych, przeznaczonych do wspólnej zabawy ze znajomym, aż po 10 map do rozgrywki multiplayer, na których bawić możemy się w trybie Skirmish (przeciwko komputerowej AI) lub w klasycznym PvP dla maksymalnie 8 osób. Niewątpliwym plus stanowi również fakt, że **na gruncie rozgrywki wieloosobowej *8-bit Hordes* w pełni współpracuje z wydaną kilka miesięcy wcześniej grą *8-bit Armies***. Oznacza to, że posiadacze tych produkcji mogą rywalizować ze sobą na wspólnych mapach, wykorzystując frakcje z obu gier.

Kwestie techniczne

Pod względem stylu graficznego, *8-bit Hordes* zrealizowane zostało w podobny sposób co poprzedniczka. Mimo że w tytule obu gier znalazło się słowo „8-bit” sugerujące, że możemy mieć do czynienia z oldskulową oprawą, rodem z komputerów i konsol 8-bitowych, produkcje studia Petroglyph **wyróżniają się niezwykle barwną, opartą na wokselach grafiką, a modele postaci i otoczenia wyglądają niczym zbudowane z klocków**. Oryginalną oprawę gry uzupełnia w pełni zniszczalne środowisko oraz profesjonalna ścieżka dźwiękowa autorstwa Franka Klepackiego – byłego pracownika legendarnego Westwood Studios, mającego na swoim koncie soundtracki do takich klasyków, jak [Blade Runner](#) oraz serie [Lands of Lore](#), [The Legend of Kyrandia](#), [Dune](#) czy [Command & Conquer](#).