



DYING LIGHT

Cena brutto	69,00 zł
Cena netto	69,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	XONE-GU0028
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Dying Light to produkcja pochodzącego z Wrocławia studia Techland. Motywem przewodnim tytułu jest walka o przetrwanie w świecie opanowanym przez żywe trupy. Choć tematyka zbliżona jest do poprzedniej gry zespołu (*Dead Island*), rozgrywka jest w pewnym stopniu inspirowana *Mirror's Edge* opracowanym przez DICE. Sama produkcja jest też debiutem polskiej ekipy na konsoli Xbox One firmy Microsoft.

Głównym miejscem akcji *Dying Light* jest Harran – fikcyjne miasto, będące epicentrum epidemii przeistaczającej ludzi w zombie. Gracz wciela się w Kyle'a Crane'a, który wraz z innymi ocalałymi próbuje przetrwać w świecie opanowanym przez żywe trupy. Te są szczególnie groźne w nocy – po zachodzie słońca leniwe mutanty uaktywniają się i nabierają siły oraz prędkości, co oczywiście ma duży wpływ na rozgrywkę. Dzień wykorzystujemy więc na eksplorację i zbieranie zasobów, a w nocy staramy się po prostu nie dać się pożreć.

Producenci zaimplementowali w grze system poruszania się zaczerpnięty z gry *Mirror's Edge*. Podobnie jak bohaterka produkcji studia DICE, Kyle jest biegły w sztuce parkouru i potrafi wspinać się po niemalże dowolnych obiektach czy skakać między dachami umieszczonych na terenie miasta budynków.

Zwolennicy szatkwania zgniłych ciał mogą zdecydować się na otwarte starcie z zombie. W walce skorzystają ze zróżnicowanej broni pokroju młotów, siekier i halabard, a także pistoletów i strzelb (aczkolwiek te ostatnie są rzadkim znaleziskiem). Ciekawym rozwiązaniem jest znana z *Dead Island* możliwość konstruowania własnej broni poprzez łączenie ze sobą różnych przedmiotów.

Harran można zwiedzać samotnie lub w kooperacji w czteroosobowych grupach. W trakcie eksploracji miasta można natknąć się nie tylko na zadania główne popychające fabułę do przodu, ale także na misje i aktywności poboczne. Wśród tych ostatnich są wydarzenia losowe, w których można wziąć udział, na przykład ratując jakiegoś nieszczęśnika przed wygłodniałym zombie.

Dying Light zostało stworzone w oparciu o wykorzystujący możliwości bibliotek DirectX 11 silnik Chrome Engine 6, gwarantujący wysoką jakość oprawy graficznej. Wersja przygotowana na konsolę Xbox One wyświetlana jest w 30 klatkach na sekundę i w rozdzielczości 1536 na 1080 pikseli.