

Link do produktu: <https://www.it7.pl/styx-shards-of-darkness-p-6569.html>

STYX SHARDS OF DARKNESS

Cena	40,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0130
Producent	Brak

Opis produktu

Styx: Shards of Darkness jest **kontynuacją pozytywnie przyjętej, trzecioosobowej skradanki *Styx: Master of Shadows***, inspirowanej kultową serią *Thief*, choć osadzonej w zupełnie innych realiach fantasy. Za wydaną przez firmę Focus Home Interactive kolejną odsłonę serii odpowiadają autorzy pierwowzoru z francuskiego studia Cyanide, znanego głównie za sprawą takich serii, jak *Blood Bowl* czy *Pro Cycling Manager* (wraz z jej konsolowym odpowiednikiem *Tour de France*).

Produkcja została **zapowiedziana** w październiku 2015 roku, a więc **niemal dokładnie w pierwszą rocznicę premiery pierwowzoru** i ukazała się pod koniec następnego roku – podobnie jak jej poprzedniczka na komputerach PC oraz konsolach ósmej generacji. Poza tradycyjnie szerszą paletą opcji konfiguracyjnych, dostępną dla graczy pecetowych, pod względem rozgrywki wersje na poszczególne platformy w niczym nie różnią się od siebie.

Fabula

Głównym bohaterem *Styx: Shards of Darkness* jest ponownie tytułowy goblin zabójca, którego mieliśmy okazję poznać w innej produkcji studia Cyanide – *Of Orcs and Men*, grze RPG z 2012 roku. Po upadku wieży Akenash, skrywającej złóżę drogocennego bursztynu, nowe okoliczności zmuszają Styxa do infiltracji miasta Kórangar, będącego bastionem Mrocznych Elfów. Okazuje się, że odbywające się tam w ścisłej tajemnicy **dyplomatyczne spotkanie elfów oraz krasnoludów to w istocie nic innego, jak zręczna przykrywa dla groźnego spisku i sojuszu**, jaki nawiązują połączone nienawiścią do goblinów rasy. Zadaniem protagonisty jest odkrycie tajemnic związanych z ową intrygą i uratowanie swoich pobratymców przed pogromem.

Mechanika

Pod względem mechaniki *Styx: Shards of Darkness* nie odbiega w znaczącym stopniu od swojego poprzednika. Ponownie mamy więc do czynienia z ukazaną w perspektywie trzeciej osoby grą akcji, kładącą szczególny nacisk na skradanie się i cichą eliminację potencjalnych wrogów. Idąc z duchem czasu, twórcy rozbudowali jednak wiele elementów poprzedniczki. **Świat gry stał się zatem bardziej rozległy, zróżnicowany i rozbudowany, a protagonista zyskał szereg nowych umiejętności**, np. możliwość przeskakiwania pomiędzy narożnikami pomieszczeń, huśtania i wspinalania się po linie, a także wykorzystania noża jako tyrolki. W grze nie zabrakło oczywiście zróżnicowanych lokacji i postaci niezależnych, a także nowych rodzajów przeciwników oraz broni. W *Shards of Darkness* pojawiła się również niedostępna wcześniej opcja zmiany ubioru oraz prosty system rzemiosła.

Kwestie techniczne

Wydany na platformie PC, PS4 i XONE *Styx: Shards of Darkness* wyraźnie przeważa nad swoją wydaną w 2014 roku poprzedniczką pod względem oprawy graficznej, a poszczególne lokacje robią wrażenie naprawdę sporych i przy tym niezwykle szczegółowych. W głównej mierze jest to zaś zasługa **znacznie większego budżetu gry oraz przesiadki na silnik Unreal Engine 4**, wykorzystany również m.in. w polskim *Kholacie* czy *ARK: Survival Evolved* i pozwalający na stworzenie znacznie większych, wielopoziomowych etapów. Wśród nich znalazły się np. takie miejsca, jak ukryta w górach, elfia osada Korangar oraz zbudowane na wrakach zapomnianych statków Miasto Złodzieli.