



THIEF

Cena brutto	50,00 zł
Cena netto	50,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0046
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Thief to gra akcji stawiająca na prowadzenie działań z ukrycia i traktująca o przygodach tytułowego złodzieja Garretta. Produkcja ta została stworzona przez studio Eidos Montreal, znane z *Deus Ex: Bunt Ludzkości*. Projektując *Thief*a autorzy wzorowali się na poprzednich częściach marki, za które odpowiadają nieistniejące już studia Looking Glass i Ion Storm, aczkolwiek całość należy traktować jako próbę restartu całej serii.

W *Thief*ie wracamy do uniwersum stanowiącego połączenie kilku motywów: okresu wiktoriańskiego, magii, gotyku oraz steampunku. Główny bohater serii, przebiegły złodziej Garrett, wraca po latach nieobecności do metropolii zwanej Miastem (City), gdzie panuje nowy porządek. Miastem rządzi Baron, tyran i okrutnik, który ma na uwadze wyłącznie swoje interesy. Okoliczna ludność jest nękana nie tylko przez podległą mu straż miejską, ale także tajemniczą zarazę. Ta sytuacja interesuje Garreta z jednego powodu: narastający chaos jest doskonałą okazją, aby wzbogacić się kosztem innych. Szybko okazuje się, że legendarny złodziej został wpłątany w grubszą intrygę i ponownie będzie musiał opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu.

Nowy *Thief* podąża ścieżką wytyczoną przez poprzednie odsłony i składa się z fabularyzowanych misji, w których Garrett okrada kolejnych bogatych mieszkańców Miasta, przy okazji poznając ich najskrytsze sekrety. W dalszym ciągu gracz może przeprowadzać akcje na wiele sposobów (np. skorzystanie z głównego wejścia, przeprawa przez kanały, skakanie po dachach), korzystając z bogatego asortymentu gadżetów, na który składają się między innymi wytrychy, szczypce do cięcia drutu, strzały ze sznurem czy klucz do otwierania kratek szybów wentylacyjnych. Mimo niewątpliwych umiejętności szermierczych, tytułowy złodziej woli unikać otwartej konfrontacji i działa z ukrycia. W ominięciu lub wyeliminowaniu straży pomagają mu takie zabawki jak specjalne strzały (np. wodna do gaszenia pochodni lub hukowa do odwracania uwagi), czy chociażby pałka, której uderzenie momentalnie ogłusza cel. Jednym z dodatków są szpony umożliwiające wspinanie się w wybranych miejscach poziomów.

Czwarta odsłona *Thief*a przynosi szereg usprawnień, które dotyczą przede wszystkim zachowania przeciwników. Postacie niezależne, w tym charakterystyczni strażnicy miejscy, potrafią przeczesywać pomieszczenia w poszukiwaniu podejrzanego ruchu i lepiej rozumieją infrastrukturę poziomów. Garrett otrzymał za to tak zwane „skupienie” (Focus), podświetlające elementy, z którymi można wejść w interakcję. Zdolność zwalnia też czas podczas kradzieży kieszonkowych i otwierania zamków oraz pozwala wyprowadzać specjalne ataki w trakcie walki – jeden z nich umożliwia odepchnięcie wroga.

Thief działa na silniku graficznym Unreal Engine 3, który gwarantuje między innymi zaawansowaną i realistyczną grę światła i cieni, lokacje bogate w detale (w trakcie swoich przygód Garrett odwiedza między innymi lokalny dom publiczny oraz zakład dla obłąkanych wybudowany na wyspie) czy szczegółowe modele postaci. Muzyka pojawia się jedynie w bardziej dynamicznych momentach gry (np. w trakcie ucieczki przed pościgiem), dzięki czemu gracz może skupić się na nasłuchiowaniu otoczenia (podśuchiwanie rozmowy strażników może np. okazać się pomocne w odnalezieniu nowych sekretów) i starannym wykonywaniu zaplanowanych wcześniej czynności.