



BIOSHOCK

Cena brutto	25,00 zł
Cena netto	25,00 zł
Numer katalogowy	X360-GU0085
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

BioShock to gra FPS stworzona przez studia 2K Boston i 2K Australia (znane wcześniej jako Irrational Games). Owa ekipa ma na swoim koncie takie projekty, jak *FreedomForce*, *SWAT 4* czy *Tribes: Vengeance*, a zasilający jej szeregi programiści w przeszłości brali udział w pracach nad kultową mieszaniną shootera i RPG, grą *System Shock 2*. Opisany poniżej tytuł należy traktować właśnie jako duchowego spadkobiercę ostatniej z wymienionych pozycji, gdyż oprócz przeważających elementów charakterystycznych dla strzelanin zawiera on również cząstki gatunku role-playing. Jego przytłaczająca, duszna wręcz atmosfera, nasuwa natomiast skojarzenia z niektórymi survival horrorami, gdzie psychodeliczny klimat towarzyszy odbiorcy od samego początku rozgrywki.

Historia opowiedziana w grze rozpoczyna się w roku 1960, kiedy to bohater imieniem Jack, pasażer dopiero co rozbitego samolotu, ląduje w przestrzeni oceanu i zaczyna się topić. Gracz musi pomóc protagoniście w walce o przeżycie, a następnie wraz z nim udać się w kierunku bijącego z oddali światła. Po chwili okazuje się, że błysk pochodzi z latarni umiejscowionej w podwodnym mieście Rapture. To tutaj przychodzi nam spędzić całą przygodę z *BioShockiem*.

Metropolia stanowi ogromny kompleks, zbudowany w 1946 roku przez amerykańskiego biznesmena, Andrew Ryana, po to, by stworzyć schron dla najwybitniejszych przedstawicieli ludzkiego gatunku (naukowców, artystów itp.). W kilka lat po II wojnie światowej projekt został zarzucony, a ukryte w głębinach oceanu miasto porzucone. W międzyczasie jednak dwaj badacze zamieszkujący Rapture dokonali przełomowego odkrycia. Na dnie morza znaleźli nieznaną wcześniej substancję ślimaków, mogącą zmieniać ludzkie komórki macierzyste. Stworzenia stały się źródłem substancji o nazwie ADAM, która przy właściwym stosowaniu zwiększa możliwości organizmu wykorzystujących ją osób, umożliwiając nawet osiągnięcie nieśmiertelności. Niezwykłe cechy chemicznej mieszaniny stały się przedmiotem licznych kontrowersji i doprowadziły nawet do konfliktu pomiędzy dystrybuującymi ją frakcjami. Rapture ogarnęła wojna, a w czasie jej trwania odkryto, że ADAM przyczynia się także do powstawania mutacji i uzależnień. W trakcie walk podwodna metropolia została całkowicie zrujnowana, a ci, którzy przeżyli, przetrwali w niej batalię, stracili resztki człowieczeństwa i ich egzystencja ograniczyła się głównie do poszukiwania ślimaczej substancji.

Prowadzący Jacka gracz zmuszony jest do odnalezienia się w utopijnym świecie i stopniowego odkrywania zasad rządzących jego nowym domem. Wszędzie czai się niebezpieczeństwo, a żeby móc sobie z nim poradzić, trzeba na własną rękę zażywać dawki ADAM. Zadanie to nie należy do najprostszych, bo jedynymi istotami posiadającymi upragniony surowiec są małe, niepozorne dziewczynki, tzw. Little Sisters. Chcąc je pokonać, musimy zmierzyć się najpierw ich potężnie uzbrojonymi ochroniarzami, Big Daddies. Na domiar złego w mieście jest również pełno innych potworów, a publiczny porządek pilnują bezwzględne roboty. Szczęśliwie można rozprawić się z nimi zarówno przy użyciu argumentów siłowych, jak też uciekając się do rozwiązań wymagających wysiłku intelektualnego.

Gracz ma również sposobność do upgrade'owania posiadanych przez siebie gatunków broni (strzelb, pistoletów, wyrzutni rakiet i innych), dokupując do nich lunety, większe magazynki czy skuteczniejszą amunicję, a także poprawiania własnych zdolności psycho-fizycznych za pomocą power-upów o nazwie Plasmids. Te swoiste modyfikacje kodu genetycznego pozwalają na efektywniejsze działanie w skomplikowanym świecie gry, gdzie każdy wybór ma realny wpływ na rozwój fabuły. Należy przy tym zaznaczyć, że zabawa jest nieliniowa, a misje ułatwiają nam liczne gadżety, jak noktowizor czy aparat ukazujący słabe punkty przeciwników.

Całą akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, zaś utrzymane w futurystycznym klimacie lokacje podziwiamy za sprawą silnika Unreal Engine 2.5. Na odbiór produkcji ma ponadto wpływ niepowtarzalna muzyka, stworzona przez Garry'ego Schymanę, autora ścieżki dźwiękowej do *Destroy All Humans!*

Film: <http://www.youtube.com/v/dlopXUPVGFE%26hl=en%26fs=>
Stan: **UŻYWANA**
Ilość Graczy: **1.**
Wersja Językowa: **ANGIELSKI**
Multiplayer: **NIE**