



CALLISTO PROTOCOL

Cena brutto	65,00 zł
Cena netto	65,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PS4-GU0480
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

The Callisto Protocol to debiutancki projekt zespołu Striking Distance Studios, firmy założonej przez Glena Schofielda, producenta wykonawczego pierwszej części serii [Dead Space](#). Rolę dyrektora ds. rozwoju pełnił z kolei Steve Papoutsis, producent wykonawczy drugiej i trzeciej odsłony tego kultowego cyklu. Podobnie jak przygoda Isaaca Clarke'a, omawiana produkcja jest [survival horrorem](#) science fiction.

Fabula

The Callisto Protocol zabiera nas w podróż do roku 2320. W grze trafiamy na tytułowy księżyc Jowisza – Kallisto, gdzie mieści się więzienie Black Iron. W wyniku tajemniczego incydentu **osadzeni w nim więźniowie zaczęli przemieniać się w krwiożercze potwory**, jednak niektórzy z nich, w tym bohater Jacob Lee, uniknęli tego losu i teraz muszą walczyć o przetrwanie. Chcąc przeżyć i opuścić placówkę, Jacob musi współpracować i zaufać nieznanym osobom, a także nauczyć się walczyć na bardzo bliski dystans.

Podczas eksploracji przyjdzie nam odkrywać sekrety Kallisto, jednego z najmniej przyjaznych miejsc w kosmosie, zarówno na, jak i pod jego powierzchnią. Do tej pory skrywała je firma zarządzająca całym Black Iron, United Jupiter Company - i być może nie powinno się to zmieniać.

Mechanika

Akcję w *The Callisto Protocol* obserwujemy zza pleców postaci. Motoryka naszego bohatera, w typowy dla survival horrorów sposób, jest bardzo ograniczona: możemy poruszać się tylko powolnym chodem, okazjonalnie przyspieszać, oraz wspinać na wybrane obiekty lub z nich zeskakiwać. Przeciwników pokonujemy przy pomocy broni palnej oraz do walki wręcz, wspomagając się specjalną rękawicą pozwalającą chwytać przeciwników i obiekty oraz rzucać nimi. W trakcie starć warto **wykorzystywać otoczenie na własną korzyść**: potwory da się wrzucać pomiędzy specjalne szatkownice, kolce na ścianie czy też zrzucić z wysokości.

Z pokonanych oponentów zbieramy przedmioty, takie jak amunicja czy kredyty, stanowiące walutę gry. By jednak się do nich dostać, należy przydeptać ciało, podobnie jak w serii *Dead Space*. Dzięki eksplorowaniu lokacji zdobywamy kolejne elementy wyposażenia – nowy pancerz dla Jacoba czy nowe bronie (różne pistolety, strzelby, karabin szturmowy).

W bardzo naturalny sposób zrealizowano interfejs gry: nie jest on wyświetlany bezpośrednio na ekranie, lecz **wszystkie potrzebne informacje stanowią integralny element świata gry**. Przykładowo, nasz pasek zdrowia ma formę specjalnych lampek na szyi bohatera, a licznik amunicji wyświetla się jako hologram obok broni.

Kwestie techniczne

Oprawa graficzna gry w momencie premiery prezentowała bardzo wysoki poziom. Szczegółowe modele i pełne detale lokacji w połączeniu z oświetleniem oraz efektami audio pozwoliły na wykreowanie mrocznego klimatu dobrze pasującego do gatunku survival horroru.