



CONTROL

Cena brutto	45,00 zł
Cena netto	45,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0275
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Control to [trzecioosobowa gra akcji](#) w klimatach rodem z serialu *Z Archiwum X* czy z gier [Alan Wake](#). Produkcja wyszła spod rąk pracowników studia Remedy, mającego na koncie takie tytuły jak [Quantum Break](#), dwie pierwsze odsłony cyklu [Max Payne](#), czy wspomniana wyżej seria.

Fabula

Gracze wcielają się w kobietę imieniem Jesse Faden, która pragnąc uporać się ze sprawami ze swojej przeszłości, udaje się do zlokalizowanej w Nowym Jorku tajnej agencji o nazwie Federalne Biuro Kontroli. **Gdy odwiedza jej siedzibę, wielki betonowy wieżowiec znany jako Najstarszy Dom, miejsce to staje się celem inwazji mocy nie z tego świata.** W niejasnych okolicznościach umiera dyrektor agencji, a na skutek dziwnych rytuałów rządzących działalnością Federalnego Biura Kontroli, funkcję tę przejmuje Jesse. Tym samym to na jej barki spada obowiązek zneutralizowania agresorów.

Mechanika

Control jest strzelanką, w której akcję obserwujemy z kamery umieszczonej za plecami bohaterki. Produkcja mocno odbiega jednak od typowych shooterów [TPP](#). **Jesse uzbrojona jest bowiem nie tylko w futurystyczny pistolet, ale dodatkowo posiada także moce specjalne, w tym telekinezę, pozwalającą np. na ciskanie obiektami w przeciwników czy lewitację, dzięki której możemy dotrzeć w trudno dostępne miejsca.**

Dzięki mocom Jesse rozgrywka w *Control* koncentruje się na dynamicznej walce, podczas której wykorzystujemy także szereg zdolności specjalnych, możliwy do modyfikowania ekwipunek oraz interaktywne otoczenie.

Nietypowego i niepokojącego klimatu grze dodają lokacje zainspirowane architektonicznym stylem znanym jako brutalizm. Ich kształty ulegają zmianom i najczęściej dzieje się to na naszych oczach, zapewniając mocno surrealistyczne wrażenia. Ma to wpływ również na rozgrywkę, gdyż mapy poziomów nie są stałe, a wewnątrz Najstarszego Domu jest znacznie większe niż to sugerują jego rozmiary z zewnątrz.

Struktura zabawy w *Control* przypomina grę typu [metroidvania](#), gdyż gracz otrzymuje sporą swobodę eksploracji i często musi wracać w odwiedzone wcześniej miejsca, aby dzięki nowym zdolnościom dotrzeć do niedostępnych wcześniej lokacji.

Kwestie techniczne

Control, podobnie jak pozostałe gry od studia Remedy, oferuje realistyczną grafikę, w której duży nacisk położony został na postacie oraz mimikę ich twarzy. Tytuł oferuje także wsparcie dla technologii ray tracingu.