

Link do produktu: <https://www.it7.pl/kane-and-lynch-dead-men-p-566.html>

KANE & LYNCH DEAD MEN

Cena brutto	20,00 zł
Cena netto	20,00 zł
Numer katalogowy	PS3-GU0126
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Kane & Lynch: Dead Men to gra akcji typu TPP, wyprodukowana przez doświadczony team z IO Interactive, znanymi między innymi ze stworzenia takich tytułów, jak *Freedom Fighters* czy *Hitman: Blood Money*. Twórcy pod wieloma względami czerpali inspirację ze swoich poprzednich, zupełnie udanych pozycji, dodając przy tym bardzo wiele nowatorskich i ciekawych rozwiązań.

Jednym z najważniejszych elementów *Kane & Lynch* jest fabuła. Kane i Lynch to imiona głównych bohaterów, obaj są osobnikami nietuzinkowymi i mają za sobą barwną przeszłość. Pierwszy jest eks-najemnikiem o mocno nadwątłej reputacji (podejrzany o wymordowanie całej drużyny kolegów po fachu z organizacji The 7 i przywłaszczenie sobie wartych fortunę diamentów), drugi choruje na schizofrenię i prawdopodobnie zabił swoją żonę w czasie jednego z napadów choroby (leżała obok niego martwa, gdy odzyskał świadomość). Łączą ich także identyczne sentencje wyroku, zostali bowiem skazani na karę śmierci, aspotykają się w więziennym autobusie, wiozącym ich prosto na tamten świat. Całe szczęście, pojazd ze skazańcami zostaje w międzyczasie uprowadzony przez ludzi z The 7 i nigdy nie dociera do wyznaczonego celu. Wydarzenie to zostało oczywiście doskonale zaplanowane przez grupę „Siódemkę”, która chce za wszelką cenę odzyskać skradzione przez Kane'a klejnoty. Lynch zostaje przez owych podejrzanych typków zaangażowany do pilnowania kolegi oraz udzielania mu wszelkiej pomocy. Aby dodatkowo zmotywować byłego najemnika, grupa porwała jego żonę i córkę. Nie mając wielkiego wyboru, pasujący jak pięść do oka duet zabiera się do brudnej roboty.

Gracz kieruje losami tytułowych dwóch nieszczęśników oraz wynajętych przez nich najemników i wypełnia szeregi zleconych odgórnie zadań, wymagających zarówno sprawnego dowodzenia całą grupą (maksymalnie ośmiu), jak i zręcznego działania w pojedynkę. Kontrolę nad naszymi pomocnikami sprawujemy za sprawą intuicyjnego i prostego interfejsu. Ponadto, wykazują się oni bardzo wysokim poziomem sztucznej inteligencji – w ogniu walki sami chowają się za przeszkodami i w racjonalny sposób prowadzą ogień, wszakże w większości są zahartowanymi w boju najemnikami, którzy mają za sobą niejedną potyczkę. Oczywiście, w skład naszej grupy wypadowej mogą wchodzić ludzie o przeróżnych umiejętnościach i doświadczeniu. Istotną rolę na polu bitwy ogrywa również zaufanie, jakim darzą nas podkomendni – początkowo nasza fama nie przysparza nam wielkiego pokłasku wśród kumpli i trudno będzie ich przekonać, by w kluczowym momencie np. pożyczili nam swoją broń (co ma być dość znaczące, gdyż postacie mają ograniczony udźwieg i nie mogą nosić zbyt wiele ekwipunku). Nie zawsze też możemy liczyć na pełne posłuszeństwo z ich strony – często nasi towarzysze mają własne zdanie, a ich cel niekoniecznie pokrywa się z naszym, zdarzają się więc, że odmawiają wykonania poleceń czy wręcz działają na własną rękę.

Program pod wieloma względami odznacza się dużą innowacyjnością. Wszelkie przeszkody terenowe czy konstrukcyjne i techniczne charakteryzują się ograniczoną wytrzymałością na trafienia – beton z filarów z czasem zostaje odstrzelony i zachłynie się kruszywo, oferując coraz gorszą ochronę; samochody zaś po kilku uderzeniach z broni ostrej zapalają się i eksplodują, w oczywisty sposób zagrażając sprytnie chowającym się za nim osobnikom. Także i inne przeszkody (w postaci np. tłumu bawiącego się w nocnym klubie) prezentują zupełnie nowy poziom interakcji z bohaterami sterowanymi przez graczy – nie da się już przejść przez ludzi jak przez powietrze, tak, jakbyśmy byli głową włoskiej mafii. Zawsze możemy oczywiście wyciągnąć broń i strzelić kilka razy, wtedy gawiedź zacznie w panice chować się po kątach i na pewno zrobi się znacznie więcej miejsca, jeśli jednak zależy nam na dyskrecji, musimy zrobić użytek ze swoich barków i cierpliwie przepychać się między bawiącymi się w lokalu gośćmi lub też po prostu znaleźć nieco mniej obciążoną ścieżkę. Ma to swoje bardzo wymierne konsekwencje – nasi przeciwnicy lubią wchodzić w tłum, a potem się z niego wycofują w najmniej oczekiwanym momencie. Gracz też może oczywiście korzystać z tego typu zagrożeń, myśląc sterowanych przez procesor przyjemniaczków.

Ponadto, autorzy starali się możliwie najdyskretniej wyposażyć nas w informacje techniczne, dotyczące rozgrywki. Wskaźnik zdrowia został całkowicie wyeliminowany, wzamian wprowadzono różnego rodzaju „stany przedśmiertne”, objawiające się m.in. czerwienieniem się ekranu, zakrzywieniami kątów widzenia czy wizjami reminiscencyjnymi (obrazami z przeszłości). Jeśli tylko doświadczymy któregoś z powyższych dolegliwości, lepiej szybko oddalić się w bezpieczne miejsce, celem zregenerowania zdrowia. W takich momentach przydają się dobre stosunki z kolegami po fachu – to od nich zależy, czy nas osłoni przed ogniem lub uratują z tarapatów. Twórcy dopilnowali również, by zminimalizować sztuczność wszelkiego rodzaju komputerowych dodatków: statystyk, menuów czy briefingów przed misjami. W efekcie HUD ogranicza się w zasadzie

tylko do prostego menu(obsługiwanego kółkiem myszy i odpowiedzialnego m.in. za wybór uzbrojenia), momentami uzupełnianego dodatkowym mini-ekranem wrogu, monitorującym poczynania naszych towarzyszy. Ponadto, warto zwrócić uwagę na interesujący tryb cooperative, w którym dwóch graczy przejmuje kontrolę nad tytułowymi postaciami i pracuje w duecie.

Film: http://www.youtube.com/watch?v=YyVUtTch8_s

Stan: **UŻYWANA**

Wersja Językowa: **ANGIELSKI**

Multiplayer: **4-8**