



## LAIR

|                  |                            |
|------------------|----------------------------|
| Cena brutto      | <b>25,00 zł</b>            |
| Cena netto       | <b>25,00 zł</b>            |
| Numer katalogowy | <b>PS3-GU0054</b>          |
| Producent        | <b>IT7 Mateusz Szultka</b> |

### Opis produktu

*Lair* jest grą akcji, mającą demonstrować ogromne możliwości konsoli PlayStation 3. Autorami niniejszego produktu są utalentowani ludzie z firmy Factor 5, którzy już wcześniej zachwycili posiadaczy GameCube drugą i trzecią odsłoną cyklu *Star Wars: Rogue Squadron*. Teraz developerzy porzucili kosmiczne walki na rzecz fantastycznego świata, w którym współistnieją ludzie i smoki.

Mamy zatem możliwość wcielenia się w jeźdźcę imieniem Rohn, zasiadającego na grzbiecie jednego z tych ostatnich. Wszystko po to, aby uczestniczyć w bitwach, toczonych przez wielkie armie. Dzięki żyroskopowemu kontrolerowi SIXAXIS możemy sterować podniebnym wierzchowcem poprzez zmianę położenia pada w przestrzeni – wystarczy np. przechylić dłoń w lewo, celem wykonania zwrotu w tę stronę.

Rzecz jasna w przestworzach trzeba walczyć z innymi smokami i atakować cele naziemne. Do rażenia wrogów na dystans służą ogniste podmuchy, natomiast w zwarciu można wykorzystać ostre zęby i pazury lub zwyczajnie staranować oponenta. Warto zauważyć, iż u schyłku rozprawy z przeciwnikiem uaktywnia się specjalna mini-gra a la seria *God of War* – musimy szybko wykonać określoną sekwencję czynności, aby efektywnie wykończyć rywala. Wrazie potrzeby można też wylądować na ziemi i siać zniszczenie z tej perspektywy.

Autorzy *Lair* szczególny nacisk położyli na trójwymiarową oprawę wizualną. Wirtualne środowisko jest niezwykle szczegółowe, a animacja przestrzennych modeli nienaganna. Do tego dochodzi jeszcze mnóstwo widowiskowych efektów specjalnych oraz dopracowana kamera, zawsze ukazująca bieg wydarzeń z najlepszą oglądalnością.

Film: <http://www.youtube.com/watch?v=X8grSkAPpnc>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja Językowa: **ANGIELSKA**

Multiplayer: **NIE**