

Link do produktu: <https://www.it7.pl/little-big-planet-2-p-4178.html>



LITTLE BIG PLANET 2

Cena brutto	50,00 zł
Cena netto	50,00 zł
Numer katalogowy	PS3-GU0229
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Dwa lata po premierze *LittleBigPlanet* (2008 rok) twórcy podjęli próbę poprawienia gry uznawanej za niemal doskonałą. „Kontynuacja” nie jest w tym przypadku najlepszym słowem. *LittleBigPlanet 2* to bardziej ewolucja pomysłów z pierwszej części. Gra platformowa stała się w pełni funkcjonalną platformą do projektowania gier.

W porównaniu z pierwowzorem fabuła głównej kampanii w *LBP2* została znacznie poszerzona. Tym razem Sackboy przeżywa przygody nie tylko na tytułowej MałejWielkiejPlanecie, ale w całej Galaktyce. Główny bohater zassany zostaje przez nadprzestrzenny, międzywymiarowy 1800-watowy odkurzacz. Z pomocą przychodzi mu jednak Larry Da Vinci, stojący na czele „Sojuszu” - na poły tajnej, na poły zorganizowanej grupy próbującej ocalić wszechświat przed zassaniem w trzewia maszyny. W *LBP2* Sackboy poznaje nowych przyjaciół i zyskuje cały zestaw przydanych akcesoriów, jak chociażby lina z hakiem, umożliwiającą poruszanie się na wzór bohatera *Bionic Commando*.

Zaimplementowana kampania to jednak zaledwie wisienka na torcie, który w *LittleBigPlanet2* stanowią nowe i udoskonalone narzędzia do tworzenia własnych poziomów, a w zasadzie całych gier. Druga część *MałejWielkiejPlanety* pozwala bowiem opracować niemal dowolną dwuwymiarową grę - od wyścigów, poprzez strzelaninę, platformówkę, a na symulatorze kuchennym skończywszy.

Każdy z tworzonych poziomów może być zasiedlony Sackbotami, czyli bohaterami niezależnymi. Ich wygląd, kształt czy rozmiar można dostosować według uznania. Podobnie jest z zachowaniem. Sackboty mogą być przeciwnikami albo sprzymierzeńcami graczy.

Nowością w *LBP2* jest możliwość tworzenia inteligentnych maszyn, pojazdów a nawet łamigłówek w oparciu o płytki drukowane, na których mogą być montowane różne przełączniki. Po podłączeniu do maszyny, kieruje się ona zaprogramowaną logiką. Płytki drukowane mają zresztą szersze zastosowanie. Dzięki narzędziu Direct Control Seat mogą one modyfikować działanie kontrolera.

Ciekawą opcją jest możliwość tworzenia filmowych przerywników, teledysków a nawet całych filmów z wykorzystaniem zaopatrzonych w kamery Sackbotów.

Największy atut serii *LittleBigPlanet* stanowi niezwykle kreatywna społeczność graczy. W ciągu dwóch lat od premiery pierwszej części gry stworzyli oni ponad 2 mln poziomów.

Twórcy drugiej odsłony serii zadbali też, by publikowanie poziomów opracowanych przez fanów gry było jeszcze łatwiejsze. Nowością jest na przykład funkcja Activity Stream, pozwalająca na bieżąco śledzić dokonania znajomych i ulubionych autorów. Całkowicie przebudowany został też mechanizm wyszukiwania interesujących poziomów stworzonych przez graczy. Z wybranych gier tworzyć można własne playlisty. Każdy autor i stworzony przez niego poziom już na starcie zyskuje własną stronę internetową.

LittleBigPlanet to seria, dla której wiele osób decyduje się kupić konsolę PlayStation 3. Druga część przygód Sackboya z poprawioną oprawą audiowizualną, ciekawą kampanią i całą paletą narzędzi do tworzenia własnych poziomów to kolejna próba zacierania granic pomiędzy graczami i twórcami gier.

Film: <http://www.youtube.com/watch?v=dPZR9N0UItI>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja Językowa: **A**

Multiplayer: **2-4**

