



MARVEL SPIDER-MAN 2

Cena brutto	120,00 zł
Cena netto	120,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0053
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Marvel's Spider-Man 2 to widowiskowa trzecioosobowa (TPP) **gra akcji** osadzona w komiksowym uniwersum Spider-Mana. Produkcja jest **sequelem** wydanego w 2018 roku *Marvel's Spider-Man* (wypuszczonego na PC i PS5 w odświeżonej wersji – *Marvel's Spider-Man Remastered*) oraz jego spin-offu – *Marvel's Spider-Man: Miles Morales* – który ukazał się w 2020 r.

W przeciwieństwie do dwóch poprzednich gier z cyklu, **tytuł ten powstał od podstaw z myślą o PlayStation 5**. **Opracowało** go amerykańskie studio Insomniac Games – znane z takich serii, jak m.in. *Resistance* i *Ratchet & Clank*, a także oryginalnej trylogii *Spyro* – które od 2020 r. należy do **firmy** Sony Interactive Entertainment (SIE). Tytuł został oficjalnie zapowiedziany na początku września 2021 roku.

Fabula

W głównym **wątku fabularnym** *Marvel's Spider-Man 2* **Peter Parker i Miles Morales** mierzą się z trzema ikonicznymi przeciwnikami z uniwersum Człowieka-Pajaka. Jednym z nich jest **Kraven Łowca** (właśc. Sergiej Kravenoff), który wraz ze swoim gangiem przybywa do Nowego Jorku, aby zapolować na – jak wierzy – godnego siebie przeciwnika. Jest nim **Jaszczur** – drugi ze wspomnianych trzech antagonistów Spider-Mana – czyli tak naprawdę doktor Curt Connors.

Peter i Miles muszą go ocalić przed łowcami Kravena. Współpraca pomiędzy nimi nie układa się jednak tak dobrze, jak kiedyś. Miles zauważa zmiany, jakie zaszły w jego starszym koledze po fachu. Dawniej współczujący, serdeczny i sprawiedliwy, Peter Parker stał się znacznie bardziej agresywny i bezlitosny, a momentami także żądny krwi. Zyskał również nowe, potężne moce, które wydają się związane z dziwnym, czarnym kostiumem.

Szybko się okazuje, że to nie nowe wdzianko, a symbiont – doskonale znany fanom uniwersum Venom (trzeci ze wspomnianych przeciwników Spider-Mana). Jest on połączony z Peterem, a choć ewidentnie zwiększa jego umiejętności, ma również negatywny wpływ na osobowość chłopaka – wydaje się wręcz przejmować nad nim kontrolę. Miles musi znaleźć sposób, aby pomóc przyjacielowi, jednocześnie nie zapominając o Kravenie i Jaszczurze. Stawką w tej walce jest los mieszkańców Nowego Jorku.

Mechanika

Pod względem rozgrywki *Marvel's Spider-Man 2* jest bardzo zbliżony do poprzednich odsłon serii. Zasadnicza różnica polega na tym, że **tym razem gracze kierują zarówno Peterem Parkerem, jak i Milesem Moralesem**. Podczas poznawania głównej przygody zmiana bohatera dokonuje się w ściśle określonych momentach fabularnych – np. kiedy jeden z protagonistów nie jest w stanie dotrzeć na czas w dane miejsce lub muszą się oni rozdzielić. Jednak gdy zajmujemy się swobodną eksploracją miasta, możemy przełączać się między nimi w dowolnym momencie.

Co więcej, **Spider-Manowie dzielą drzewko „uniwersalnych” umiejętności. Poza nim każdy z nich ma także jedno swoje** – w sumie odblokowujemy więc **skille** na trzech. W ten sposób zyskujemy część zdolności znanych z poprzednich gier, a także wiele nowych, unikalnych dla każdego bohatera – zarówno stricte bojowych, jak i ułatwiających skradanie się. Miles – dla przykładu – może zaczepić pomiędzy dwoma punktami linę z sieci, która ułatwia mu dostanie się nad wrogów i ich cichą eliminację – a nawet dwie jednocześnie, jeśli przeciwnicy ustawią się w dogodny sposób. Inne nowe umiejętności to m.in. Łańcuch błyskawic i Wybuch gromu. Nie brakuje również niedostępnych w poprzednich grach gadżetów, z których protagoniści robią użytek w walce.

Ponadto do gry dodano nowojorskie dzielnice Queens i Brooklyn, tym samym znacząco zwiększając obszar, po którym mogą poruszać się protagoniści. Jako że leżą one nad cieśniną East River, stała się istotnym miejscem akcji gry – ścigamy wzdłuż niej uciekających łodziami bandytów etc. Ponadto zarówno Queens i Brooklyn, jak i pozostałe dzielnice Nowego Jorku – w tym te, które znamy z „jedyńki” – usiane są „znajdkami” oraz różnymi aktywnościami pobocznymi.

Po mieście przemieszczamy się w bardzo podobny sposób jak w poprzednich grach z serii. Korzystając z wyrzutni sieci, bohaterowie bujają się pomiędzy i nad budynkami, wykonując przy tym podniebne akrobacje. Choć zaimplementowany przez studio Insomniac Games model poruszania się jest rozszerzeniem pomysłów oraz mechanik, które zostały wprowadzone w poprzednich odsłonach cyklu, nie **zabrakło kilku nowości. Jedną z nich jest możliwość szybowania** – po wystrzeleniu się w powietrze, Peter i Miles są teraz w stanie pokonać dużą odległość bez konieczności ciągłego korzystania z sieci. Pomagają w tym rozsiane po Nowym Jorku tunele aerodynamiczne.

Technologie

Marvel's Spider-Man 2 jest grą znacznie ładniejszą od poprzedniczek. Tekstury zostały znacząco ulepszone i są pełne szczegółów. Wiele uwagi poświęcono dynamicznemu oświetleniu, dzięki któremu zarówno cienie, jak i odbicia wyglądają bardzo realistycznie. Podobnie jak w *Marvel's Spider-Man: Miles Morales* i *Marvel's Spider-Man Remastered*, twórcy wykorzystali również technologię ray tracingu. Wrażenia z gry dodatkowo potęgują dźwięk 3D, a także haptyczne wibracje i adaptatywne spusty kontrolera Dualsense.

Jako że *Marvel's Spider-Man 2* jest produkcją [single player](#), nie oferuje jakiegokolwiek [trybu sieciowego](#).