



MAX PAYNE

Cena brutto	70,00 zł
Cena netto	70,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PS2-GU0193
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Dobra grafika, niezła fabuła osadzona w realiach dzisiejszego Nowego Jorku, mafii i skorumpowanej policji, oraz klimat okazały się składowymi sukcesu, jaki osiągnął ten tytuł. Przede wszystkim jednak główną rolę w tym sukcesie odegrał rewolucyjny swego czasu tryb bullet-time polegający na spowolnieniu akcji dziejącej się w otoczeniu bohatera, w którym Max może w normalnym tempie celować i oddawać strzały.

Skok „na panterkę” zza kanapy, czy wyskok zza szafy w połączeniu z prowadzeniem ognia właśnie w trybie bullet-time, dały naprawdę ciekawe wizualne efekty. Max Payne jest, więc gra akcji, można by powiedzieć – gra z natury „konsolowa”. Fabuła kreśli wokół zemsty bohatera za śmierć rodziny, której był niemal żenadczym świadkiem. Nieszczęśliwy spłot wydarzeń, a także nieustępliwość Maxa, prowadzą do tego, że w końcu siedzi mu nakarku nie tylko mafia, ale także policja. Max ma jeden cel, którym musi osiągnąć – dorwać tych, którzy stoją za zamachem na życie jego rodziny. Motyw zemsty bardzo dobrze wpleciony został całą grę izgrabnie poprowadzona fabuła powoduje, że gracz faktycznie zaczyna szczerzyć zęby na bandziorów i ma chęć im dołożyć... a ma z czego. Arsenał, który posiada na wyposażeniu Max jest, co prawda standardowym dla każdego współczesnego bohatera strzelanin komputerowych. Mamy pistolety, shotguny, broń szybkostrzelne, granaty itp. Nigdy jednak sama walka na broń palną nie była tak efektownie przedstawiona jak w Maxie Paynie, a autorzy doskonale widzieli jak wzmocnić klimat, obdarowując bohatera skórzanym, czarnym płaszczem, fachowo unoszącym się w powietrzu podczas „lotów” z bronią w rękę w trybie bullet-time. A trzeba przecież jeszcze wspomnieć o obskurnych, iście nowojorskich lokacjach, sugestywnych dźwiękach i dużej dozie brutalności.

Film: <http://www.youtube.com/v/ID0BQ9aEyx8%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja Językowa: **POLSKA**

Multiplayer: **NIE**