



PRISONER OF WAR

Cena	20,00 zł
------	-----------------

Czas wysyłki	24 godziny
--------------	-------------------

Numer katalogowy	PS2-GU0403
------------------	-------------------

Producent	Brak
-----------	-------------

Opis produktu

Wcielamy się w postać kapitana Stone'a i próbujemy zbiec z kilku obozów jenieckich. Zabawa wymaga dokładnego planowania kolejnych działań. Główny bohater musi się również wykazać pewną dozą zręczności.

Prisoner of War to debiutancki projekt studia Wide Games, który pod wieloma względami przypomina takie produkcje jak *The Great Escape* czy *K-Hawk: Survival Instinct*. Mamy tu do czynienia z typową skradanką, w której unikanie pozostałych postaci odgrywa kluczową rolę. Co ciekawe, autorzy pozbawili gracza możliwości atakowania znajdujących się na planszy wrogów. Trzeba więc polegać wyłącznie na swoim sprycie i znajomości okolicy.

Akcja opisywanej produkcji osadzona została w czasie II Wojny Światowej. Wcielamy się w postać kapitana Stone'a. Jego samolot zostaje zestrzelony nad terytorium wroga a on sam trafia do obozu jenieckiego. Cała zabawa polega oczywiście na tym, aby wydostać się na wolność. W trakcie zabawy odwiedzamy kilka ciekawych miejsc, między innymi słynny zamek Colditz.

Prisoner of War łączy w sobie wiele różnych gatunków. W grze musimy zbierać różnorakie przedmioty (klucze, dokumenty, obiekty niezbędne do zorganizowania ucieczki itp.) oraz wchodzić w interakcje z innymi postaciami, co przywodzi słuszne skojarzenia z klasycznymi przygodówkami. Stone musi dokładnie planować swoje działania, gdyż wszystkie czynności w obozie są wykonywane na zasadzie pewnego schematu. Wspomniany kapitan musi się również wykazać pewną dozą zręczności, gdyż unikanie wzroku patrolujących teren wrogich żołnierzy umożliwi przedostanie się do pozornie niedostępnych części kompleksu i wykonanie zaplanowanych wcześniej zadań.

Zlecane przez pozostałych więźniów questy dość często objęte są określonym limitem. Warto również dodać, iż akcja toczy się w czasie rzeczywistym. W wielu sytuacjach warto jest więc przeczekać i do kolejnych działań przystąpić nocą. Zabawa jest jednak dość uproszczona. Przykładowo, pole widzenia wrogów znacznie ograniczono. Stone nie może zginąć, w przypadku wpadnięcia w ręce wroga traci jeden dzień, który mógłby wykorzystać na zaplanowanie innych działań. Oprawa wizualna gry stoi na przyzwoitym poziomie.

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

Stan: **UŻYWANA**

Wersja Językowa: **ANGIELSKI**

Multiplayer: **NIE**