



SECOND SIGHT

Cena brutto	30,00 zł
Cena netto	30,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PS2-GU0240
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

"Second Sight" to kolejna propocja studia FreeRadical Design, które zasłynęło przede wszystkim za sprawą wydawanej na platformy nowej generacji serii "TimeSplitters" atakże hitowego "Goldeneye 007" na Nintendo 64. W przeciwieństwie do wspomnianych tytułów akcja opisywanej gry nie musi być przez cały czas obserwowana z perspektywy pierwszej osoby, gracz w każdej chwili może przełączyć podgląd na widok TPP. Miłośników serii "TimeSplitters" zainteresuje zapewne to, iż w grze zastosowano bardzo zbliżony model sterowania główną postacią.

Gracz rozpoczyna zabawę w ściśle strzeżonym kompleksie medycznym, który prowadzi bliżej niesprecyzowane badania na ludziach. Prowadzona postać wykazuje oznaki amnezji, nie pamięta bowiem nic z przeszłości. Główny bohater odkrywa natomiast, że obdarzony został licznymi nadnaturalnymi zdolnościami. Warto przy tym dodać, iż z racji dopracowanego sterowania gracz może równocześnie poruszać postacią i korzystać z nowo nabytych mocy.

W miarę rozwoju gry sterowana postać nabywa nowe zdolności a także rozwija już posiadane. Istotną rolę odgrywa przy tym wskaźnik mocy, który informuje ile energii na wykorzystanie nabytych zdolności postać jeszcze posiada. W przypadku przekroczenia dozwolonej wartości główny bohater na kilka sekund traci orientację przez co jest narażony na ataki przeciwników. Lista dostępnych mocy obejmuje leczenie (główny bohater musi wtedy pozostać w bezruchu), przejmowanie ciał innych ludzi (dzięki temu można na przykład odblokować pozornie niedostępne drzwi), uderzenie psychokinetyczne (trafiona postać zostaje przewrócona oraz traci przytomność na kilka sekund), telekinezę (gracz może podnosić większość przedmiotów i na przykład rzucać nimi we wrogów), projekcję (wyświetlanie wizerunku własnej postaci w celu zmylenia wroga), psychokinetyczny impuls (unieruchamia wszystkich przeciwników znajdujących się w okolicy) oraz oczarowanie danej postaci (główny bohater dla wybranych osób staje się wtedy niewidzialny). Po wyczerpaniu swych mocy gracz nie jest bezbronny, może bowiem skorzystać z tradycyjnej broni - pistoletów czy karabinów maszynowych oraz snajperskich. W wielu miejscach główna postać musi się skradać, bohater wzorem najlepszych pozycji gatunku może "przyklejać się" do ścian, chować wewnątrz metalowych szafek, odwracać uwagę okolicznych strażników czy też wychylać na boki. Osamotnionych wrogów można ponadto eliminować pojedynczym strzałem w głowę, nie można przy tym zapomnieć o chowaniu ich ciał. Co pewien czas bohater dostaje przebiegłe wydarzenia, które miały miejsce w przeszłości. Co ciekawe, elementy te są w pełni interaktywne i pozwalają bliżej poznać istotne wydarzenia z przeszłości.

Oprawa wizualna gry skoncentrowana została przede wszystkim na efektownym ukazaniu używanych przez głównego bohatera mocy. Prowadzona przez gracza postać bada różnorakie bazy wojskowe, laboratoria aczkolwiek niektóre etapy rozgrywane są pod gołym niebem. Sporym atutem jest też interaktywne otoczenie, które można dowolnie demolować.

Film: <http://www.youtube.com/v/8D131PP1MVK%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja Językowa: **ANGIELSKI**

Multiplayer: **NIE**