

Link do produktu: <https://www.it7.pl/south-park-the-fractured-but-whole-p-7270.html>

SOUTH PARK THE FRACTURED BUT WHOLE

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	XONE-GU0235
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Zapoczątkowany w 1997 roku serial animowany stacji Comedy Central *Miasteczko South Park* to **kreskówka równie kultowa, co kontrowersyjna, a to głównie za sprawą niewybrednego humoru i wulgarnego języka, używanego przez nieletnich bohaterów**. Na przestrzeni lat uniwersum wykreowane przez Treya Parkera i Matta Stone'a doczekało się wielu adaptacji w postaci gier wideo, a tytuły takie jak [South Park: Let's Go Tower Defense Play!](#), [South Park: Tenorman's Revenge](#), czy wreszcie najbardziej znane [South Park: Kijek Prawdy](#) ukazały się także na poprzednich generacjach konsol firmy Microsoft.

Kontynuację ostatniego ze wspomnianych tytułów stanowi wydana na Xboksie One gra cRPG *South Park: The Fractured But Whole*. W przeciwieństwie do swojej poprzedniczki, za której powstanie odpowiada doświadczona ekipa Obsidian Entertainment, kolejna gra z serii to dzieło studia Ubisoft San Francisco, znanego dotąd głównie z cyklu gier muzycznych [Rocksmith](#). **Amerykański deweloper nie omieszkiał jednak ponownie skorzystać z pomocy oryginalnych twórców serialu, którym powierzono napisanie scenariusza oraz dialogów do gry.**

Fabula

Fabula *South Park: The Fractured But Whole* skonstruowana została na bardzo podobnych zasadach, jak w grze *South Park: Kijek Prawdy*; o ile jednak poprzednia odsłona serii naśmiewała się z banałów obecnych w szeroko pojętym gatunku fantasy, tak część druga na celownik wzięła filmy i komiksy o superbohaterach.

Akcja gry przenosi nas oczywiście na ulice tytułowego miasteczka South Park, a podczas zabawy wcielamy się po raz kolejny w rolę dziecka zwanego po prostu „Nowym”, tuż przed wydarzeniami z poprzedniej gry sprowadził się wraz z rodziną w to miejsce. **Przyjaciele z paczki Cartmana odgrywają tym razem role prawdziwych superbohaterów z grupy Coon & Friends (bo fantasy nagle stało się głupie)**. Kontrolowana przez nas postać dołącza do tej drużyny, aby wraz z takimi herosami jak Human Kite (Człowiek-Latawiec), Mosquito (Komar) czy Super-Craig po raz kolejny zmierzyć się m.in. ze złowrogim Profesorem Chaosem. Dużo istotniejszym pojedynkiem będzie jednak starcie z konkurencyjną grupą herosów, do której należą Mysterion, Narzędnik (Toolshed) i inni - kto okaże się zwycięzcą w wojnie o stworzenie najlepszej superbohaterskiej franszyzy?

Mechanika

Ogólne **założenia rozgrywki w *South Park: The Fractured But Whole* na XONE nie odbiegają w znacznej mierze od rozwiązań znanych z poprzedniczki**. Podobnie jak tam, akcja ukazana została w widoku z boku. Podczas zabawy możemy w swobodny sposób przemieszczać się po terenie miasta, wykonując rozmaite zadania fabularne, rozmawiając z napotkanymi postaciami i zbierając różne przydatne przedmioty. Istotnym elementem rozgrywki pozostaje oczywiście walka, w której naszym w klasycznych grach RPG postaci atakują w systemie turowym. Podczas potyczek bohaterowie korzystają z odpowiednio absurdalnego zestawu supermocy wzorowanych na komiksowych odpowiednikach.

W *South Park: The Fractured But Whole* nie obeszło się jednak bez pewnych zmian, które uatrakcyjnijają rozgrywkę, rozwijając pomysły z pierwowzoru. Najważniejszą z nich stanowi **nowy system rozwoju postaci**, dzięki któremu w miarę postępów zabawy możemy w odpowiedni sposób modyfikować statystyki bohatera, co w połączeniu z systemem multiklasowym daje możliwość wykreowania prawdziwego superbohatera. **Deweloperzy postanowili także urozmaicić nieco samą mechanikę walki**: podczas starć możemy swobodnie poruszać się po planszy, a mapy bitewne wzbogacone zostały o obiekty, które na różne sposoby wpływają na wynik starcia, umożliwiając np. chowanie się za nimi.

W grze pojawiła się także możliwość określenia płciowej przynależności naszego bohatera, co - obok wyboru rasy czy religii - w delikatny sposób wpływa na obecne w grze linie dialogowe.

Tryby gry

Podobnie jak poprzednia produkcja z serii, *South Park: The Fractured But Whole* także przeznaczone jest wyłącznie do zabawy w trybie jednego gracza.

Kwestie techniczne

Wydany na platformie XONE *South Park: The Fractured But Whole* korzysta z silnika Snowdrop, znanego choćby z innego hitu Ubisoftu - *The Division*. Zaawansowane narzędzie pozwoliło uzyskać identyczny efekt, co poprzednim razem, choć teraz podniesiono limit wyświetlania klatek na sekundę do 60. W warstwie dźwiękowej obyło się bez większych zmian, a głosów znacznej części bohaterów użyczyli ponownie sami twórcy serialu *South Park*: Trey Parker i Matt Stone.

Dodatkowe informacje

Jednym z największych problemów, z jakimi borykał się polski wydawca gry, była kwestia przetłumaczenia podtytułu w taki sposób, aby oddawał on dwuznaczność wersji oryginalnej („but whole” w wymowie angielskiej brzmi bowiem tak samo, jak „butthole” - czyli wyraz oznaczający centralny punkt tylnej części ciała). Rodzimy oddział Ubisoftu zapytał więc fanów na Facebooku o to, czy w ogóle tłumaczyć tytuł na język polski, a jeśli tak, to jak powinien on brzmieć. Wśród pojawiających się propozycji, najwięcej głosów zebrały dwie: *South Park: Podzieleni ale zRzyci* oraz *South Park: Nieznośna lekkość od bytu*. Ostatecznie gra zadebiutowała tylko pod oryginalnym tytułem.