

Link do produktu: <https://www.it7.pl/superman-returns-p-4655.html>

## SUPERMAN RETURNS

|                  |                            |
|------------------|----------------------------|
| Cena brutto      | <b>50,00 zł</b>            |
| Cena netto       | <b>50,00 zł</b>            |
| Dostępność       | <b>Dostępny</b>            |
| Numer katalogowy | <b>PS2-GU0556</b>          |
| Producent        | <b>IT7 Mateusz Szultka</b> |

### Opis produktu

To samolot! To ptak! Nie, to Superman! – jedno z najslawniejszych zawołań ludzkości. A wszystko zaczęło się w latach '40 XX wieku, kiedy po raz pierwszy pojawił się komiks o superbohaterze. Kultowe już dziś ekranizacje jego przygód i równie znane serie telewizyjne wciąż mają szerokie grono wielbicieli. To właśnie Superman otwiera poczet wszystkich wspaniałych mężczyzn (i kilku kobiet) o nadprzyrodzonych mocach, bez których nie może się obejść żaden mały chłopiec. Dziwi więc fakt niemalże niewypełnionej niszy na rynku gier. Nieliczne próby przeniesienia świata Supermana do wirtualnej rzeczywistości nie przynosiły zachwycających efektów. Dlatego warto zapoznać się z produkcją EA Tiburon – *Superman Returns: The Videogame*.

Studio Tiburon to grupa najznakomitszych pracowników Electronic Arts, odpowiedzialna za jedną z bardziej znanych (głównie za oceanem) serii gier sportowych, czyli *Madden NFL*. To właśnie Ci ludzie, a także Warner Bros. i DC Comics sprawili, że Superman znów zawitał w naszym życiu. A skoro Warner Bros., to może oznaczać tylko jedno – film. *Superman Returns* to produkcja wysokich lotów, a jej reżyserem jest sam Bryan Singer, który na superbohaterach zna się bardzo dobrze – to on przyczynił się do sukcesu *X-Menów*. Niczego sobie jest również obsada: Kevin Spacey, Kate Bosworth, Parker Posey i Brandon Routh w roli Supermana. Przy tak silnym zapleczu, gra nie mogła okazać się niewypałem.

Oczywiście *Superman Returns: The Videogame* nie jest bezpośrednim przeniesieniem akcji z filmu do świata wirtualnego. Chociaż znajduje się tutaj wiele elementów wspólnych, a także pojawiły się odwołania do komiksu, to wszystkie te produkcje uzupełniają się raczej niż powielają. Jak mówią sami twórcy, jest to gra, która pozwala użytkownikowi doświadczyć radości swobodnego latania i odkrywania różnych zastosowań nadprzyrodzonych mocy bohatera. Wszystko po to, by w Metropolis znów zagościł spokój.

Wszyscy wiedzą, że Superman jest właściwie niezniszczalny. Osłabia go jedynie kryptonit, który przecież nie leży na każdym skrzyżowaniu i jest dostępny tylko dla potężnych wrogów bohatera ludzkości. Gdyby ten element zmieniono, gra zostałaby pozbawiona niemal najważniejszego fragmentu tej znanej opowieści. Jak sobie poradzili z tym twórcy? Otóż w *Superman Returns* nie chodzi o to, czy nasza postać zostanie pokonana czy też nie. Naszym zadaniem jest pozbyć się bandziorów, nie wyrządzając szkody zabudowaniom Metropolis, a przede wszystkim nie narażając niewinnych mieszkańców.

W poprzednich próbach stworzenia gry o Supermanie stawiano na swoisty rozwój postaci. Było to coś kompletnie obcego w kulcie superbohatera i oczywiście nie przyjęło się. Tym razem znany wszystkim facet w niebieskim kombinezonie cały czas jest świadom swych możliwości. To znaczy, że już od samego początku może korzystać ze swej niesłychanej siły, mroźnego oddechu czy grzejącego wzroku. Haczyk polega na tym, by użytkownik sam wpadł na to, jak może te moce połączyć ze sobą i wykorzystać. Oczywiście sam pomysł to nie wszystko – ważne jest również wykonanie. Warto jednak zaznaczyć, że inwencja gracza jest niemalże nieograniczona, a to dzięki bardzo rozbudowanej interakcji z otoczeniem. Prawie każdy element otoczenia może zostać zniszczony lub użyty przez Supermana. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, by rzucić w przeciwnika np. ciężarówką, lub dowolny pomnik potraktować jak kij do baseballa.

Pomimo swych wspaniałych możliwości, niezwykła postać Supermana może się szybko znudzić przeciętnemu graczowi. W końcu jak długo może bawić uganianie się za przestępcami? Twórcy ze studia Tiburon pomyśleli o tym i wprowadzili do tej produkcji rzecz niewielką, jednak ogromnie urozmaicającą rozgrywkę. Chodzi o tzw. system wytrzymałości. Jest to kluczowy element gry, który pozwala utrzymać kierowaną postać w równowadze. Każde wykorzystanie niezwyklej mocy będzie obniżało tenże wskaźnik i chwilowo osłabiało bohatera. Gdy jego wytrzymałość się wyczerpie, nie będzie mógł korzystać ze swych super możliwości, nawet wtedy, gdy mieszkańcy Metropolis staną w obliczu wielkiego niebezpieczeństwa. Dlatego należy bacznie zwracać uwagę, na jakim poziomie znajduje się wytrzymałość i zachować rozwagę w swych działaniach. Oczywiście z czasem Superman odzyska energię i znów będzie mógł w pełni popisywać się swoimi mocami.

Grafika w *Superman Returns: The Videogame* stoi na bardzo wysokim poziomie, jednak biorąc pod uwagę profesjonalizm EA, ten fakt nie powinien nikogo dziwić. Szkielec samego bohatera oparty jest na strukturze postaci znanych z *Madden NFL*.

---

Oczywiście został na tyle dopieszczony graficznie, by fizjonomia Supermana natychmiast kojarzyła się z pierwowzorem znanym z komiksu. Wielkie wrażenie robi też rozmach wizualizacji Metropolis. Olbrzymia powierzchnia 80 mil kwadratowych jest bardzo zróżnicowana. Widać tutaj szczegółowy podział metropolii na część mieszkalną, fabryczną, czy też ścisłe centrum pełne nowoczesnych drapaczy chmur. Obszary te są cały czas dostępne dla gracza i nie ma mowy o jakimś śmiesznym odblokowywaniu stref w miarę postępu w grze. W końcu wcielamy się w postać Supermana, który może swobodnie latać gdzie tylko zechce. Pozostaje zasiąść do gry, wzlecieć w powietrze, wykonać kilka efektownych salt, pętli oraz ostrych zwrotów i ponownie uratować ludzkość.

Film: <http://www.youtube.com/v/Fn-R5CnUg4s%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja Językowa: **ANGIELSKI**

Multiplayer: **NIE**