



SYBERIA II

Cena brutto	30,00 zł
Cena netto	30,00 zł
Numer katalogowy	XCLA-GU0034
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Pierwsza część *Syberii* szybko zdobyła uznanie graczy na całym świecie. Historia przygód Kate Walker jednak jeszcze się nie zakończyła. W odróżnieniu od pierwszej części tym razem konsolowa edycja została przygotowana równocześnie z wersją dla komputerów PC.

Fabula gry stanowi bezpośrednią kontynuację wydarzeń znanych z pierwszej części. Zabawę zaczynamy rosyjskim w mieście Romansbourg. Nadal musimy odnaleźć Hansa Voralberga. Teraz jednak Kate podąża jego śladem tylko i wyłącznie z osobistych powodów. Nie chce już powrotu do swojego dawnego życia, rodzinnych problemów oraz nudnej pracy, bo dawne życie straciło to dla niej sens. Wraz z Hansem zamierza rozwiązać zagadkę mamutów. W odróżnieniu od pierwszej części gry teraz podróżujemy w kierunku północnym. Historia przedstawiona w grze rozwiązuje też wiele niedokończonych wcześniej wątków.

W *Syberii II* znajduje się wiele zróżnicowanych zagadek do rozwiązania i tajemnic czekających na odkrycie. Poziom trudności zabawy został przygotowany w ten sposób, że zarówno początkujący, jak i doświadczeni użytkownicy staną przed wieloma nowymi wyzwaniami. Podczas naszej podróży odwiedzamy takie miejsca jak zakon, wioska Youkoli, kraina snów, aby ostatecznie dotrzeć do tytułowej *Syberii*. Większość nowych lokacji to otwarte przestrzenie. Z rozwojem wydarzeń coraz lepiej poznajemy głównych bohaterów i przesłanie gry. Za przygotowanie scenariusza także do drugiej części produkcji odpowiedzialny jest znany belgijski pisarz, rysownik i artysta Benoit Sokal.

Produkcja prezentuje wysokiej jakości szatę graficzną. Silnik graficzny *Syberii II* wykorzystuje system dynamicznego cieniowania i oświetlenia oraz płynną animację postaci, śniegu, mgły itp. W grze znalazły się także nowe przerywniki filmowe. Szczegółowo odtworzono wszystkie fikcyjne lokacje tak, że sprawiają miejsc istniejących w realnym świecie. Ponadto tutaj każda postać i zwierze posiada swoją własną osobowość. Z napotkanymi osobami można wchodzić w rozbudowane interakcje. Na potrzeby gry skomponowano też klimatyczną ścieżkę dźwiękową.