



TOO HUMAN

Cena brutto	20,00 zł
Cena netto	20,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	X360-GU0036
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Too Human to dynamiczna gra akcji ze elementami cRPG, osadzona w odległej przyszłości. Pomysł na stworzenie tytułu, w umysłach programistów z Silicon Knights narodził się na początku XXI wieku, kiedy to gra szykowana była na konsolę PlayStation 2 oraz GameCube. Niestety projekt poszedł w odstawkę, aż do roku 2006, kiedy możliwości platformy Xbox 360 ziszczyły marzenia developerów o wydaniu tej pozycji.

Pod postacią nordyckiego boga imieniem Baldur, gracz zostaje rzucony w sam środek wojny, od której może zależeć przyszłość naszej rasy. Futurystycznemu światu zagrażają bowiem hordy mechanicznych najeźdźców, pragnących całkowitej anihilacji ludzkości i tym samym zajęcia jej miejsca. Główny bohater nie tylko pomaga ludziom w walce z tym zagrożeniem, ale również stara się odnaleźć innego nordyckiego boga, który przed laty dopuścił się morderstwa żony Baldura. Pierwsza część trylogii przedstawia głównie dramatyczną obronę przed automatycznym agresorem.

W cyberpunkowej rzeczywistości Baldur spotyka oczywiście zastępy przeciwników, które jawią się jako małe, proste roboty, lub też potężne i wymagające sporej cierpliwości tzw. mechy. Jednym ze środków ich anihilacji jest kontakt bezpośredni, kiedy to nasz bohater zostaje zmuszony do skorzystania z broni białej - energetycznych mieczy, halabard, toporów, czy młotów. Naturalnie konfrontacje na odległość w *Too Human* również są wszechobecne, a wówczas na rozgrzanie czeka cała gama palnego arsenału. Ponadto ciało i dusza Baldura z czasem ulegają udoskonaleniu. To gracz decyduje tutaj, czy kierowana przez niego postać rozwijać się będzie poprzez fizyczny trening, czy może za pośrednictwem specjalnych implantów.

Too Human korzysta ze zmodyfikowanego silnika Unreal Engine 3. Założeniem twórców gry było zapewnienie użytkownikowi wyrazistego przedstawienia wykreowanego świata oraz swoistej atmosfery programu. W tym celu zaangażowano nawet konsultantów rodem z Hong Kongu, którzy czuwali nad prawidłowością przeniesienia do warunków wirtualnych zaimplementowanych elementów sztuki walki. Pełną garścią czerpano także ze znanych produkcji filmowych, jak np. *The Matrix* czy też *The Chronicles of Riddick (Kroniki Riddicka)*.

Film: <http://www.youtube.com/v/JXr6p6f-x5w%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja językowa: **ANGIELSKI**

Multiplayer: **TAK**