



WITHOUT WARNING

Cena brutto	20,00 zł
Cena netto	20,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PS2-GU0859
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Without Warning to debiutancki projekt brytyjskiej firmy CiRCLE Studios, zrealizowany na zamówienie koncernu Capcom. Głównym bohaterami programu jest grupa niezwykle dobrze wyszkolonych komandosów, która została wysłana do fabryki chemicznej Peterson/Daniels w celu eksterminacji okupujących ją terrorystów. Jeśli radykałom uda się wysadzić w powietrze kompleks, dojdzie do niewyobrażalnej w skutkach katastrofy ekologicznej, która pochłonie miliony ofiar. Na wykonanie zadania mamy dokładnie dwanaście godzin.

Drużyna złożona jest z trzech różnych osób. Na barki Kyle'a Riversa spadła konieczność dowodzenia akcją. Komandos jest najbardziej doświadczonym anty-terrorystą w zespole i to właśnie on w głównej mierze zajmuje się anihilacją wroga. Drugim żołnierzem jest Jack Hopper, najmłodszy, zarówno stażem, jak i wiekiem członek oddziału (tak naprawdę jest to jego pierwsza, poważna misja). Grupę uzupełnia saper Ed Reagan, na którego głowie spoczywa zadanie neutralizacji ładunków wybuchowych. Oprócz trzech komandosów, w grze pojawiają się również inne postaci, a dokładniej cywile. Tanya Shaw to śmiertelnie wystraszona sekretarka, która w najmniej spodziewanych momentach będzie próbowała uciec z kompleksu, nie bacząc na to, czy jest to bezpieczne czy nie. Dave Wilson to jeden ze strażników, któremu udało się przeżyć natarcie terrorystów. Sumienie każe mu wziąć udział w walce, gdyż w fabryce wciąż mogą znajdować się ranni przyjaciele. Ostatnim cywilem jest Ben Harrison, kamerzysta wysłanej na miejsce akcji stacji telewizyjnej, który cudem unika śmierci na pokładzie zestrzelonego przez bandytów śmigłowca. Ben za wszelką cenę stara się przygotować reportaż z serca wydarzeń, nie licząc się z niczym i z nikim.

Akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, w ciągu dwunastu godzin od ogłoszenia przez terrorystów ultimatum. W trakcie gry będziemy mogli wcielić się w rolę wszystkich sześciu postaci. Często zdarza się, że określoną sytuację oglądnimy z perspektywy różnych osób. Ma to niebagatelne znaczenie dla strony fabularnej programu, która w utartej konwencji kryje kilka zaskakujących niespodzianek.

W grze obserwowanej z perspektywy trzeciej osoby, największą rolę odgrywa wolno upływający czas. Jeśli będziemy mogli się z wykonaniem narzuconych przez program zadań, sami przekreślimy szanse na ewentualny sukces. Cele misji uzależnione są od interesów każdej postaci, np. komandosi myślą przede wszystkim o zlikwidowaniu terrorystów, Tanya o ucieczce, a Ben o sławie, otwierającej drzwi do najlepszych telewizji świata. Często zdarzy się, że pomiędzy postaciami wybuchnie konflikt interesów i zamiast wspierać się w walce, będą sobie nawzajem przeszkadzać. Scenariusz trzyma w napięciu i niewątpliwie oferuje coś więcej, niż tylko zręcznościową dawkę w postaci strzelania oraz ciche przemykanie się do kryjówek pod okiem terrorystów.