



LITTLE BIG PLANET - KOD DO POBRANIA GRY

cena	64 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	PlayStation VITA
odnośnik	robson.pl/produkt,14928,little_big_planet__kod_do_pobrania_gry.html

Adres	ul.Powstańców Śląskich 106D/200 01-466 Warszawa	Godziny otwarcia	poniedziałek-piątek w godz. 9-17 sobota w godz. 10-15
Nr konta 	25 1140 2004 0000 3702 4553 9550	Adres e-mail	Oferta sklepu : sklep@robson.pl Pytania techniczne : robson@robson.pl Serwis : serwis@robson.pl Zamówienia : zamowienia@robson.pl Wymiana gier : wymiana@robson.pl
Nr telefonów	tel. 224096600 tel. 224361966		



Stworzona przez Media Molecule i wydana na PlayStation 3 w 2008 roku gra LittleBigPlanet okazała się ogromnym sukcesem, który pociągnął za sobą powstanie kontynuacji oraz wersji na PSP. Gry z serii można opisać trzema słowami graj, twórz i dziel się z innymi. Poza przechodzeniem rozmaitych etapów w przygotowanej przez twórców kampanii, możemy skorzystać z milionów poziomów stworzonych przez samych graczy w dołączonym do gry rozbudowanym edytorze. Mogą być one zarówno prostą platformówką czy przygodówką jak i wariacją na temat gry wyścigowej bądź RPG.

LittleBigPlanet na PS Vitę nie odchodzi daleko od modelu rozgrywki ustalonego przez poprzedników, jest jednak pewną ewolucją serii, która wynika bezpośrednio z możliwości technicznych Vity nieosiągalnych dla PlayStation 3. Za produkcję tytułu nie odpowiada bezpośrednio Media Molecule, a dwóch niezależnych deweloperów, studia Double Eleven i Tarsier Studios. Podobnie jak w poprzednich odsłonach cyklu, gracze mają do wyboru kampanię dla pojedynczego gracza, zabawę na pojedynczych poziomach stworzonych przez innych użytkowników, a także edytor, dzięki któremu sami podzielimy się naszą twórczością z innymi.

Podstawową nowością w serii jest nowy sposób sterowania postaciami. Poza standardowym zestawem przycisków i dwóch gałek analogowych, którymi sterowaliśmy sackboyami w poprzednich LBP, nowy tytuł korzysta także z dwóch paneli dotykowych konsoli. Zmienia to fundamentalnie rozgrywkę, poszerzając nasze możliwości interakcji ze światem gry. Możemy teraz za ich pomocą przestawiać, rozciągać i popychać różnego rodzaju przedmioty oraz rozwiązywać zagadki czy puzzle, by w ten sposób pomóc sackboyowi przedostać się na koniec danego poziomu.

Korzystanie z edytora poziomów zostało znacząco ułatwione dzięki możliwości używania paneli dotykowych. Dzięki większej mocy konsoli porównywalnej z tą jaką posiada PlayStation 3, poziomy tworzymy używając narzędzi identycznych z tymi, które możemy znaleźć w LittleBigPlanet 2. Poza tym, możemy teraz tworzyć własne tektury i naklejki, korzystając ze zdjęć zrobionych przez kamerę konsoli.

Gra pozwala na wspólną zabawę maksymalnie czterech osób, zarówno w trybie kampanii jak i na pojedynczych mapach.

Niestety, z racji ograniczonego miejsca na karcie pamięci z grą, użytkownicy tej wersji LBP, nie mogą skorzystać z poziomów stworzonych przez graczy dla pierwszej i drugiej odsłony cyklu na konsolę PlayStation 3. Kompatybilne z PS Vitą są jedynie dodatkowe zestawy kostiumów dla postaci graczy.

Oprawa graficzna gry, poza mniejszą rozdzielczością, nie różni się właściwie niczym od tej, której mogliśmy doświadczyć na PlayStation 3. LBP na PS Vitę korzysta z elastycznego trójwymiarowego silnika świetnie sprawującego się w odzwierciedlaniu fizyki przeróżnych obiektów, dzięki temu może wyśmienicie ożywić nawet najbardziej szalone poziomy stworzone w wyobraźni graczy z całego świata.