



PlayStation Vita WiFi/3G + 4 gry + karta pamięci 32 GB

cena	1459 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	PlayStation VITA
odnośnik	robson.pl/produkt,15412,playstation_vita_wifi_3g__4_gry__karta_pamieci_3.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		



W zestawie:

- KONSOLA SONY PLAYSTATION PS VITA WIFI/3G
- PS VITA 32 GB MEMORY
- KILLZONE: NAJEMNIK PL
- LITTLE BIG PLANET PL
- EPIC MICKEY 2: SIŁA DWÓCH PL
- FIFA 13
- KOMPLET INSTRUKCJI W JĘZYKU POLSKIM

FIFA 13 to kolejna odsłona najpopularniejszego symulatora piłki nożnej tworzona przez kanadyjskie studio EA Sports. Podobnie jak poprzednie odsłony, również i ta doczekała się wielu istotnych usprawnień wpływających na mechanikę rozgrywki.

Sporo zmian przypadło w udziale silnikowi fizycznemu o nazwie Player Impact Engine, zaimplementowanemu po raz pierwszy w FIFA 12. Twórcy znacznie usprawnili grę obrońców na małej przestrzeni i poprawili pracę rąk podczas boiskowych przepychanek, dzięki czemu udało się wyeliminować graficzne przekłamanie z tym związane. Spore zmiany zaszły również w zakresie kontroli nad piłką – tym razem położono znacznie większy nacisk na przyjęcie futbolówki. Na ten proces od teraz ma wpływ wiele nowych czynników, m. in. napór obrońców, warunki atmosferyczne czy umiejętności techniczne zawodnika. Dodatkowo, autorzy wprowadzili szereg nowych zagrań pozwalających na rozebranie akcji „z pierwszej piłki”.

Moduł Attacking Intelligence przynosi spore zmiany w grze ofensywnej. Większy nacisk został położony na wykorzystanie wolnego pola (zwłaszcza skrzydeł boiska), dzięki czemu zwiększyła się liczba dostępnych wariantów rozebrania akcji. Ponadto ulepszono zachowanie piłkarzy biorących bierny udział w akcji – zawodnicy formacji ofensywnych znacznie częściej skupiają na sobie uwagę obrońców, pozwalając graczowi na szybkie wypracowanie sytuacji strzeleckiej. Kosmetyczne zmiany dotknęły również drybling – w FIFA 13 zawodnicy szybciej zmieniają kierunek biegu podczas sprintu, a uwolnienie się spod opieki obrońców znajdujących się za plecami kontrolowanego zawodnika stało się łatwiejsze.

Nowa FIFA to również moduł Tactical Free Kicks, otwierający nowe możliwości w kwestii rozgrywania rzutów wolnych – przy piłce pojawia się trzeci zawodnik, co pozwala, z wykorzystaniem funkcji markowania strzałów i zwodów przed uderzeniem, zmylić defensywę przeciwnika. Wprowadzone zmiany pozwalają również na dodatkowe ograniczanie wariantów rozebrania stałych fragmentów gry przez przeciwnika – w dowolnym momencie możemy zmienić ilość zawodników znajdujących się w murze, zmniejszać jego odległość w stosunku do punktu rozebrania rzutu wolnego, a także

wybiegać z niego pojedynczymi zawodnikami. Ponadto w FIFA 13 obrońcy biorą aktywny udział w wybijaniu piłki zmierzającej do pustej bramki.

W FIFA 13 znajdziemy zupełnie nowy tryb rozgrywki – Skill Games – w którym gracze mogą przetestować swoje umiejętności w kilkudziesięciu różnorodnych wyzwaniach sprawdzających precyzję i celność naszych zagrań. Za jego pomocą potrenujemy m.in. wykonywanie dośrodkowań, strzałów z rzutu wolnego czy krosowych podań w poprzek boiska.

Autorzy postarali się także o spore zmiany w strukturze trybu kariery. Po raz pierwszy w historii serii mamy możliwość poprowadzenia wybranej reprezentacji narodowej, zaś posadę selekcjonera kadry łączymy z obowiązkami trenera klubowego. Twórcy postarali się także o zaktualizowanie rynkowych cen zawodników w panelu transferowym – dodatkowo istnieje możliwość oddania jednego z graczy w rozliczeniu za piłkarza, którego chcemy pozyskać. Znacznie rozbudowano także system powiadomień, który pozwala prześledzić najważniejsze informacje z całego świata wirtualnego futbolu, jak również umożliwia wejście w szerszą interakcję ze swoimi podopiecznymi.

W FIFA 13 znacznych ulepszeń doczekała się praca sędziów – wyeliminowane zostały ich błędy związane ze złą pracą silnika fizycznego, a wirtualni arbitrzy znacznie częściej korzystają z „przywileju korzyści”. Obronę własnej bramki ułatwia usprawniona kontrola piłki opuszczającej pole gry, dzięki odpowiedniemu zastawianiu futbolówki przez defensorów. Nowa FIFA to także nowe zestawy cieszynek, animacji strzałów i podań.

Epic Mickey 2: The Power of Two jest kontynuacją wydanej w 2010 roku platformówki z Myszką Miki w roli głównej. Pieczę nad projektem po raz kolejny sprawował Warren Spector, znany współautor serii Deus Ex. W przeciwieństwie do pierwowzoru, druga odsłona zadebiutowała jednocześnie na kilku platformach. Wersją na Wii jeszcze raz zajęło się studio Junction Point, podczas gdy za edycje na PC, PlayStation 3 oraz Xboksa 360 odpowiada zespół Blitz Games Studios.

Znowu wcielamy się w tytułową Myszkę Miki i trafiamy do bajkowego świata znanego z pierwowzoru. Na potrzeby Epic Mickey 2: The Power of Two autorzy przygotowali sporo nowych poziomów, a ponadto zmodyfikowali dużą ilość lokacji znanych z poprzedniej części. Potężne trzęsienie ziemi sprawiło bowiem, że wiele miejsc zmieniło się niemal nie do poznania. Tym razem w przywróceniu dawnego porządku głównemu bohaterowi pomaga królik Oswald, który poprzednio był naszym przeciwnikiem.

Ponownie mamy do czynienia z wymieszaniem elementów platformówek i gier akcji, a Myszka Miki znowu otrzymała do dyspozycji pędzel i rozpuszczalnik, którymi może wpływać na wygląd wirtualnego świata. Towarzyszący jej królik Oswald posługuje się za to pilotem, którym wprawia w ruch różne urządzenia elektryczne. Z racji na ciągłą współpracę dwóch postaci, twórcy zdecydowali się zaimplementować tryb kooperacji. Pozwala on w każdym momencie dołączyć drugiej osobie do rozgrywki lub natychmiast ją opuścić – wtedy kontrolę nad uszatym zwierzątkiem przejmuje sztuczna inteligencja. Obaj protagoniści często muszą pomóc sobie, aby pokonać jakąś przeszkodę. Dla przykładu przerzucają się nawzajem nad przepaścią, łączą swoje ataki, czy wspólnie przeskakują na dalsze odległości.

Oprawa graficzna została poprawiona z wiadomego powodu – pierwowzór ukazał się tylko na Wii, a teraz mamy do czynienia również z wersjami na silniejsze platformy sprzętowe w postaci PlayStation 3 oraz Xboksa 360. Pozwoliło to uczynić kolejne etapy jeszcze bardziej atrakcyjnymi wizualnie i naładować je większą ilością szczegółów. Dodatkowo ulepszono pracę kamery, która była jednym ze słabszych elementów pierwowzoru. Dzięki temu nie musimy przez cały czas martwić się o ustawienie perspektywy, a oprócz tego tradycyjnie możemy ją korygować manualnie. Na PlayStation 3 oraz Wii możliwe jest sterowanie dedykowanymi kontrolerami ruchowymi.

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 przedstawiać, 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 panelów 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 tekstury i naklejki, korzystając ze zdjęć zrobionych przez kamerę konsolki.

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.

Cykl Killzone znany jest użytkownikom konsol PlayStation 2, PlayStation 3 oraz PlayStation Portable. Killzone Mercenary to pierwsza odsłona serii przygotowana przez ekipę deweloperską Guerrilla Cambridge z myślą o technicznych możliwościach konsoli PlayStation Vita.

Akcja gry osadzona została w świecie przyszłości, w którym toczy się wojna pomiędzy galaktycznym sojuszem ISA a Imperium Helghan. Gracz wciela się w rolę najemnika, świadczącego usługi dla obu stron konfliktu. Jego zadaniem jest wykonywanie misji (kontraktów), za które otrzymuje wynagrodzenie.

Rozgrywka w Killzone Mercenary polega przede wszystkim na planowaniu (wybór uzbrojenia, dobór zespołu itp.), a następnie przeprowadzaniu akcji. Ważnym elementem zabawy są pieniądze zdobywane za każdego zabitego przeciwnika oraz wykonane zadania. Pozwalają one na zakup nowych rodzajów broni czy wynajęcie bardziej utalentowanych najemników.

Sposób prezentacji wydarzeń stanowi wyraźne nawiązanie do wcześniejszych odsłon serii Killzone. Gracz ogląda wydarzenia z perspektywy pierwszej osoby (FPP). W walce posługuje się zarówno bronią dystansową jak i przeznaczoną do walki wręcz. W tym ostatnim przypadku jej użycie wymaga skorzystania z dotykowego ekranu konsoli.

100% oryginalna karta pamięci dla PS Vita. Na niej będziesz mógł zapisać savy gier, jak również filmy, muzykę, czy obrazy.

Pojemność tej karty to 32GB.

24 MIESIĘCZNA GWARANCJA SONY Z DOŁĄCZONYM DOWODEM ZAKUPU