



Kinect + Kinect Sports Ultimate Collection + Kinect Star Wars + Dance Central 2

cena	525 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	Xbox 360
odnośnik	robson.pl/produkt,15421,kinect__kinect_sports_ultimate_collection__kinect.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:

- KINECT w wersji OEM
- KINECT SPORTS ULTIMATE COLLECTION PL
- KINECT STAR WARS PL
- DANCE CENTRAL 2
- ZASILACZ

KINECT to urządzenie przeznaczone do konsoli Xbox 360, pozwalające na sterowanie grami przy wykorzystaniu własnego ciała

(skacząc, biegając w miejscu, kopiąc, rzucając, łapiąc, etc).

Zostało ono wyposażone w specjalny czujnik, w skład którego wchodzi kamera, mikrofon oraz przestrzenny sensor ruchu oraz procesor.

Dzięki temu możliwe jest odczytywanie ruchów gracza znajdującego się przed telewizorem i przenoszenie ich na ekran w czasie rzeczywistym.

Oprócz tego w trakcie rozgrywki można wydawać rozmaite komendy (w kilku dostępnych językach)

w ten sposób następujące interakcja z postaciami widocznymi na ekranie.

Z kontrolera można skorzystać już przy logowaniu się do Xboksa 360, a także w trakcie przeglądania jej zasobów

- nic nie staje na przeszkodzie temu, by uruchomić grę korzystając z komendy głosu.

Dlatego też na potrzeby Kinecta została przygotowana odświeżona wersja dashboarda (interfejsu konsoli).

Kinect Star Wars to produkcja rozgrywająca się w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Gra została przygotowana z myślą o urządzeniu Kinect, czyli bezdotykowym kontrolerze dla konsoli Xbox 360. Za opracowanie tytułu odpowiada firma LucasArts, znana z wielu innych hitów o rycerzach Jedi i wojownikach Sith (np. Star Wars: The Force Unleashed).

W grze wcielamy się w rycerzy Jedi i inne postacie znane z Gwiezdnych Wojen. Rozgrywka została podzielona na różne tryby zabawy, podczas których walczymy z przeciwnikami przy użyciu miecza świetlnego, zasiadamy za sterami X-Winga i używamy mocy. Postaciami i pojazdami sterujemy za pomocą odpowiednich gestów oraz ruchów, wychwytywanych i interpretowanych przez czujniki Kinecta

Łącznie gry zawierają 13 sportów: koszykówka, piłka nożna, football amerykański, kręgle, siatkówkę plażową, tenis stołowy, boks, golf, tenis ziemny, narciarstwo, baseball, rzutki jazdy na nartach nocą, 9 dodatkowych dołków golfowych, wyznania koszykarskie, wyzwania do wszystkich gier z sezonu drugiego

Kontrola głosowa: przemieszczanie się po menu za pomocą głosu, zgłaszanie sprzeciwu np. w tenisie

Kinect Sports to kompilacja gier sportowych, stworzonych z myślą o Kinect – kontrolerze ruchu dedykowanym Xboksovi 360, angażującym do zabawy całe ciało człowieka. Produkcja została opracowana przez firmę Microsoft oraz studio Rare.

Kinect Sports dzieli się na sześć głównych dyscyplin sportowych.

Znajdziemy wśród nich:

boks (rywalizacja ze sztuczną inteligencją lub drugim graczem),

kręgle (rywalizacja z komputerem lub maksymalnie trzema innymi graczami, podejmowanie specjalnych wyzwań),

siatkówkę plażową (rywalizacja ze sztuczną inteligencją, drugim graczem lub kooperacja przeciwko drużynie sterowanej przez konsolę),

lekkoatletykę

(podział na sprint, bieg przez płotki, skok w dal, rzut oszczepem oraz dyskiem – rywalizacja ze sztuczną inteligencją, a także innymi graczami),

piłkę nożną (rywalizacja ze sztuczną inteligencją, drugim graczem, kooperacja, specjalne wyzwania),

tenis stołowy (gra pojedyncza, debel, specjalne wyzwania).

Kinect Sports: Season Two to kontynuacja jednego z pierwszych tytułów dedykowanych kontrolerowi Kinect. Jest to zestaw gier sportowych angażujących do zabawy całe ciało człowieka. Gra sprawdza się świetnie na domowych imprezach, gdyż do rozgrywki może przystąpić nawet osoba nie mająca wcześniej do czynienia z elektroniczną rozrywką. Możliwości sterowania znane z pierwowzoru zostały rozbudowane o opcję komunikacji głosowej, która jeszcze bardziej pomaga wczuć się w rolę uczestnika danego wydarzenia sportowego. Przez całą karierę towarzyszą nam fani, a ich ilość uzależniona jest od naszych dokonań. W każdej chwili możemy porównywać swoje osiągnięcia ze znajomymi, wrzucać zdjęcia i filmy z gry na dedykowany portal, a na Facebooku informować innych o sukcesach.

Tym razem oddano nam do dyspozycji takie dyscypliny jak

tenis

golf

futbol amerykański

baseball

rzutki

jazdę na nartach

Dance Central 2 to kontynuacja popularnej gry tanecznej, wydanej jako jeden z tytułów startowych dla kontrolera Kinect. Część druga nie wprowadza zbyt wielu rewolucyjnych zmian do rozgrywki i nadal bazuje na sprawdzonych pomysłach, ale nie brakuje w niej kilku usprawnień, których domagali się fani. Za stworzenie produkcji po raz kolejny odpowiada studio Harmonix, które na rynku gier muzycznych ma duże doświadczenie – wcześniej stworzyło takie tytuły jak Amplitude, Frequency, czy serię Rock Band.

W grze zawarto ponad 40 nowych piosenek, wzbogaconych o kilkadziesiąt utworów dostępnych za pośrednictwem dodatków DLC. Możliwe jest także przeniesienie wszystkich kawałków z pierwowzoru, wiąże się to jednak z koniecznością uiszczenia niewielkiej opłaty. Różnorodność gatunkowa jest bardzo duża, więc coś dla siebie znajdą zarówno fani hip hopu lub rapu, jak i popu czy R&B. W czasie zabawy gracz stara się odtworzyć figury, których symbole przez cały czas wyświetlane są w rogu ekranu. Jeśli udaje się bezbłędnie wykonywać daną choreografię, system nagradza odpowiednio dużą liczbą punktów.

Z myślą o początkujących usprawniono opcję Break It Down, pełniącą funkcję samouczka. Wcześniej mogliśmy w tym miejscu na spokojnie przetestować poszczególne figury, by następnie jak najlepiej je wykonywać. Teraz gra na bieżąco pokazuje popełniane błędy i sugeruje poprawne wykonanie danej sekwencji. Dzięki temu szybko można nauczyć się poprawnego tańczenia i na podstawie udzielanych wskazówek doskonalić tę sztukę.

Niezwykle oczekiwaną nowością w stosunku do poprzedniczki jest pełnoprawny tryb multiplayer. Wprawdzie poprzednio wspólna zabawa także była możliwa, ale gracze musieli na zmianę bawić się przed telewizorem. Teraz możliwe są pojedynki dwóch osób jednocześnie, co jeszcze bardziej wzmacnia element rywalizacji i na bieżąco pozwala porównywać swoje dokonania ze znajomym. Co ciekawe, druga osoba może dołączyć nawet w środku trwania piosenki, a Kinect nie ma żadnych problemów z odpowiednim interpretowaniem ruchów.