



2 x Move + PS Eye + LITTLE BIG PLANET 2

cena	349 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	PlayStation 3
odnośnik	robson.pl/produkt,15426,2_x_move__ps_eye__little_big_planet_2.html

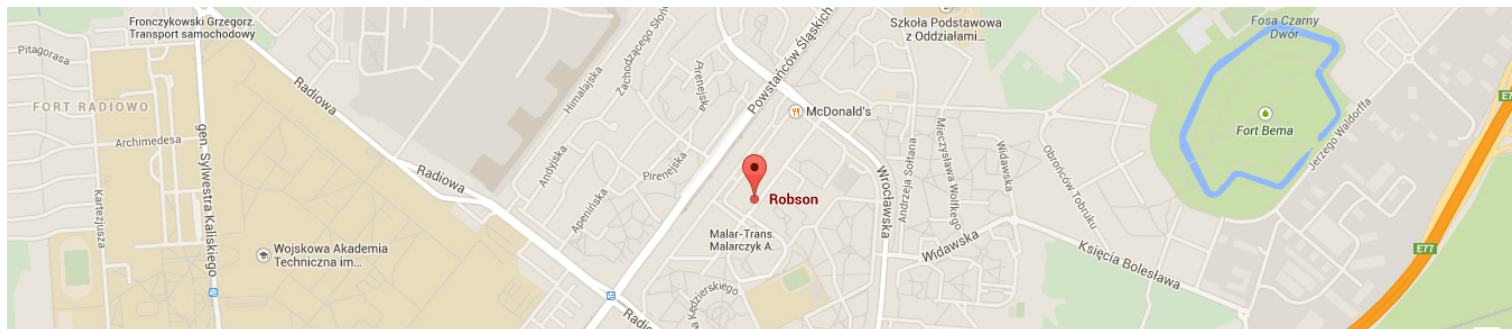
Adres ul.Powstańców Śląskich 106D/200 01-466 Warszawa

Nr konta  25 1140 2004 0000 3702 4553 9550

Nr telefonów
tel. 224096600
tel. 224361966

Godziny otwarcia poniedziałek-piątek w godz. 9-17
sobota w godz. 10-15

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



W zestawie:

- DWA KONTROLERY RUCHU MOVE
- KAMERA PS3 EYE
- ŁADOWNICA SONY DO KONTROLERÓW RUCHU
- LITTLE BIG PLANET 2

Pełny pakiet PlayStation Move, obejmujący kontroler ruchu, kontroler pomocniczy oraz kamerę PlayStation Eye, połączony z ofertą gier najwyższej jakości, zapewnią graczom innowacyjne, wciągające wrażenia z grania w systemie PS3.

Połączenie systemu PS3 z kamerą PlayStation Eye pozwala na precyzyjne wykrywanie ruchów, kąta i pozycji absolutnej kontrolera ruchu PlayStation Move w trójwymiarowej przestrzeni, przez co gracze mogą poruszać się w grach tak intuicyjnie, jakby sami się w nich znajdowali.

Kontroler ruchu PlayStation Move zapewnia niezrównaną dokładność dzięki zaawansowanym technologicznie czujnikom ruchu, obejmującym trójosiowy żyroskop, trójosiowy akcelerometr oraz czujnik ziemskiego pola magnetycznego, a także zmieniającą kolor kulę, śledzoną przez kamerę PlayStation Eye.

Kontroler PlayStation Move wykrywa zarówno szybkie jak i subtelne ruchy gracza, takie jak uderzenie rakiety tenisową czy pociągnięcia pędzlem. Korzystając z kontrolera ruchu PlayStation Move, użytkownicy mogą bezpośrednio wykonywać czynności za pomocą przycisków akcji oraz spustu

analogowego, odczuwając jednocześnie drgania wynikające z funkcji wibracji urządzenia oraz wrażenia kolorystyczne zapewniane przez kulę wyświetlającą rozmaite kolory. Co więcej, kamera PlayStation Eye rejestruje głos i wizerunek gracza, zapewniając wrażenia wynikające z rzeczywistości rozszerzonej (Augmented Reality).

Kolejna zaprezentowana nowość, kontroler pomocniczy PlayStation Move, jest obsługiwany jedną ręką, a stworzono go z myślą o rozszerzeniu opcji rozgrywki oferowanych przez gry obsługujące pakiet PlayStation Move. Kontroler pomocniczy PlayStation Move ma elegancki, łukowaty kształt, zgrany z wyglądem kontrolera ruchu, i jest wyposażony w drążek analogowy oraz przyciski kierunkowe, które umożliwiają graczowi proste sterowanie ruchem postaci lub wybieraniem kierunku w grze.

Tak jak pozostałe kontrolery bezprzewodowe dla systemu PS3, również kontroler ruchu zasilany jest przez wbudowany akumulator litowo-jonowy, wyposażono go też w technologię Bluetooth, która pozwala na bezprzewodowe przesyłanie informacji do systemu PS3.

wa lata po premierze LittleBigPlanet (2008 rok) twórcy podjęli próbę poprawienia gry uznawanej za niemal doskonałą. „Kontynuacja” nie jest w tym przypadku najlepszym słowem. LittleBigPlanet 2 to bardziej ewolucja pomysłów z pierwszej części. Gra platformowa stała się w pełni funkcjonalną platformą do projektowania gier.

W porównaniu z pierwowzorem fabuła głównej kampanii wLBP2 została znacznie poszerzona. Tym razem Sackboy przeżywa przygody nie tylko na tytułowej MałejWielkiejPlanecie, ale w całej Galaktyce. Główny bohater zassany zostaje przez nadprzestrzenny, międzywymiarowy 1800-watowy odkurzacz. Z pomocą przychodzi mu jednak Larry Da Vinci, stojący na czele „Sojuszu” - na poły tajnej, na poły zorganizowanej grupy próbującej ocalić wszechświat przed zassaniem w trzewia maszyny. W LBP2 Sackboy poznaje nowych przyjaciół i zyskuje cały zestaw przydanych akcesoriów, jak chociażby lina z hakiem, umożliwiającą poruszanie się na wzór bohatera Bionic Commando.

Zaimplementowana kampania to jednak zaledwie wisienka na torcie, który w LittleBigPlanet2 stanowią nowe i udoskonalone narzędzia do tworzenia własnych poziomów, a w zasadzie całych gier. Druga częśćMałejWielkiejPlanety pozwala bowiem opracować niemal dowolną dwuwymiarową grę - od wyścigów, poprzez strzelaninę, platformówkę, a na symulatorze kuchennym skończywszy.

Każdy z tworzonych poziomów może być zasiedlony Sackbotami, czyli bohaterami niezależnymi. Ich wygląd, kształt czy rozmiar można dostosować według uznania. Podobnie jest z zachowaniem. Sackboty mogą być przeciwnikami albo sprzymierzeńcami graczy.

Nowością w LBP2 jest możliwość tworzenia inteligentnych maszyn, pojazdów a nawet łamigłówek w oparciu o płytki drukowane, na których mogą być montowane różne przełączniki. Po podłączeniu do maszyny, kieruje się ona zaprogramowaną logiką. Płytki drukowane mają zresztą szersze zastosowanie. Dzięki narzędziu Direct Control Seat mogą one modyfikować działanie kontrolera.

Ciekawą opcją jest możliwość tworzenia filmowych przerywników, teledysków a nawet całych filmów z wykorzystaniem zaopatrzonych w kamery Sackbotów.

Największy atut serii LittleBigPlanet stanowi niezwykle kreatywna społeczność graczy. W ciągu dwóch lat od premiery pierwszej części gry stworzyli oni ponad 2 mln poziomów.

Twórcy drugiej odsłony serii zadbali też, by publikowanie poziomów opracowanych przez fanów gry było jeszcze łatwiejsze. Nowością jest na przykład funkcja Activity Stream, pozwalająca na bieżąco śledzić dokonania znajomych i ulubionych autorów. Całkowicie przebudowany został też mechanizm wyszukiwania interesujących poziomów stworzonych przez graczy. Z wybranych gier tworzyć można własne playlisty. Każdy autor i stworzony przez niego poziom już na starcie zyskują własną stronę internetową.

LittleBigPlanet to seria, dla której wiele osób decyduje się kupić konsolę PlayStation 3. Druga część przygód Sackboya z poprawioną oprawą audiowizualną, ciekawą kampanią i całą paletą narzędzi do tworzenia własnych poziomów to kolejna próba zacierania granic pomiędzy graczami i twórcami gier.

Elegancka, Nowa, firmowa podstawka SONY do ładowania PlayStation Move.

Pomieści 2 controllery move, lub jeden controller move i jeden navigation stick.

Dzięki oddzielnemu zasilaniu odciążasz swoją konsolę.