
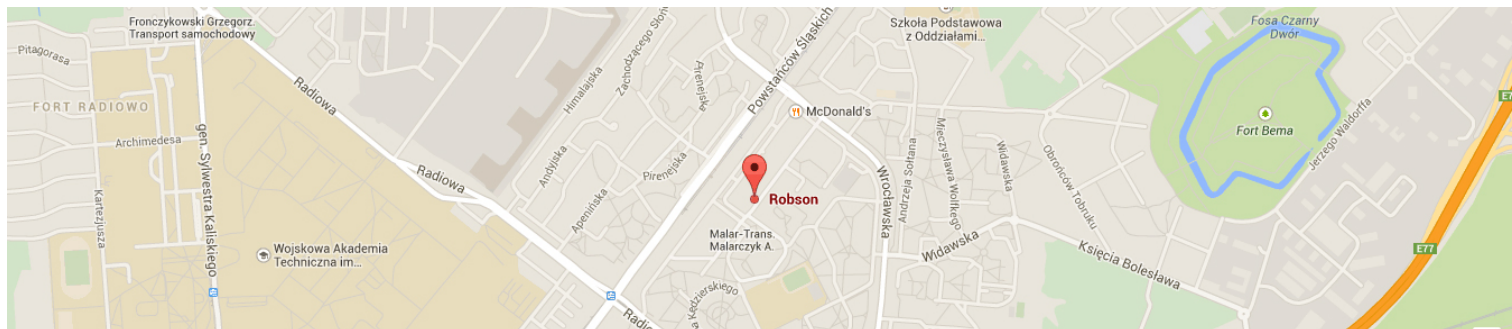




PLAYSTATION CAMERA V2 + 2X MOVE

cena	575 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	PlayStation 4
odnośnik	robson.pl/produkt,19400,playstation_camera_v2__2x_move.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		



PLAYSTATION CAMERA V2

Oglądaj, słuchaj, baw się i udostępniaj. Komunikuj się z przyjaciółmi i przypominaj rywalom, że depczesz im po piętach. Cokolwiek chcesz zrobić podczas gry, kamera PlayStation zapewni krystalicznie czysty obraz i wysokiej jakości dźwięk. A dzięki możliwości rozpoznawania twarzy i funkcji głosowego przekazywania poleceń PS4 jest naprawdę do Twojej dyspozycji.

- Kamera PlayStation monitoruje pasek świetlny kontrolera bezprzewodowego DUALSHOCK 4. Precyzyjne sterowanie nawet najsubtelniejszymi ruchami.
- Cztery wbudowane mikrofony słyszą Cię w każdym zakątku pokoju. Niezależnie od tego, z kim przebywasz, kamera PlayStation rozpozna Twoje polecenia głosowe.
- Rozmawiaj ze znajomym podczas gry, a Twoja twarz pojawi się w oknie na jego ekranie, i vice versa. Kontroluj swoje postępy i poczynania konkurencji

DWA KONTROLERY PS MOVE PS4 / PS3

PlayStation Move to unikatowy controller przeznaczony wyłącznie do konsol PlayStation 3 oraz PlayStation 4. Jak sama nazwa wskazuje, urządzenie skupia się na grach, w których gracz musi pozostawać w ruchu. Co ważne, wyświetlany na ekranie obraz dostępny jest w jakości High Definition. Kontroler został wyposażony w zaawansowane czujniki ruchu i powstał po to, by zapewnić graczom niespotykaną dotąd precyzję w sterowaniu.

Urządzenia pozwalają na zwiększenie swojej skuteczności w grach, dzięki możliwości precyzyjnego wykrywania ruchów, kąta i pozycji w trójwymiarowej przestrzeni. Bez problemu odczytuje ono zarówno dynamiczne, jak i subtelne ruchy gracza (uderzenia rakiętą tenisową czy też pociągnięcie pędzlem).