

Portal 2



Marca: Valve

Codice del prodotto: pspot2

Disponibilità: 1

Peso: 0.09kg

Dimensioni: 13.50cm x 17.00cm x 1.50cm

Prezzo: 39,90?€

Imponibile: 32,70?€

Short Description

Inizia a pensare in termini di portali !

Descrizione

Le vicende del gioco si svolgono dopo vent'anni dalla fine del primo capitolo. Chell, già protagonista del primo episodio, si risveglia in una stanza dove è rimasta addormentata in uno stato di sonno criogenico[5]. È accolta dal buffo e logorroico Wheatley, un nucleo di personalità addetto alla sorveglianza dei soggetti del test, che promette di aiutarla a uscire dai laboratori Aperture. Chell viene così reintrodotta all'interno delle camere di test progettate da GLaDOS, e durante il percorso il giocatore si rende conto che la struttura, pur trovandosi in uno stato di degrado e abbandono, conserva ancora tutte le sue apparecchiature perfettamente funzionanti. Dopo aver superato alcune camere, Wheatley conduce Chell in una postazione computerizzata, da cui si può attivare una "capsula di fuga"; Wheatley però sbaglia a impartire i comandi e in realtà riattiva GLaDOS, che desiderosa di vendetta nei confronti di Chell, la reimmette in un percorso di test, in cui compaiono nuove apparecchiature rispetto al primo capitolo, come i raggi laser e delle pedane che imprimono una spinta quando ci si salta sopra, ferendola anche emotivamente. Wheatley riesce tuttavia a seguire Chell, e, alla fine, sfonda la parete di una delle camere di test e la fa fuggire. Ciò nonostante GLaDOS sembra staccare la corrente per bloccarli. Wheatley tuttavia riesce a usare il suo occhio come torcia potendo così guidare Chell nel loro tragitto. Wheatley accenna improvvisamente che non aveva mai provato ad usare il suo occhio come torcia in quanto gli scienziati gli dissero che se ci avesse provato sarebbe potuto morire. Ma oltre a questo gli dissero la stessa cosa anche per tutto il resto, lasciandolo alquanto confuso in quanto non comprende il perché gli scienziati non volessero che facesse niente. Guidata da Wheatley, Chell sabotava sia

l'impianto di produzione delle neurotossine che quello delle torrette mitragliatrici, entrambe armi di GLaDOS; tuttavia, in ambo i casi Wheatley si dimostra incapace e imbranato, e solo l'intervento di Chell permette di risolvere la situazione. Ritornati nella stanza di GLaDOS, i due riescono a toglierle il controllo dei laboratori e Chell riesce a mettere Wheatley a capo dell'impianto.

Specifiche

Videogiochi	
Età suggerita per giocare	12+
Giocatori	2
Lingua gioco	Italiano
Lingua manuale	Italiano
Pegi	Violenza - Linguaggio scurrile
Stato	Nuovo