Dane aktualne na dzień: 16-11-2026 01:53

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/neuroshima-nowy-jork-p-6369.html



NEUROSHIMA Nowy Jork

Cena	**37,00 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**802027**
Producent	**Portal Games**

Opis produktu

Wszystko, co wiedziałeś o NY, to bajki. Pół Ameryki wie, że jesteśmy wielką, pieprzoną, odbudowaną metropolią. Że mamy prezydenta, prawo, konstytucję i inne pierdoły. Że jest tu armia, co chroni i służy. Odbudowane dzielnice czekające na pracowitych przybyszów. Że u nas nie wypatroszą cię za kolor skóry, wyznanie albo śmieszny akcent, bo zabrania tego konstytucja. Niektórzy nawet mówią, że tu nikomu nie przeszkadza, jak jesteś zmutowany, dopóki masz w sercu amerykański sen! I że tylko czekamy, aż Collins da zielone światło, żeby ruszyć do boju i rozpieprzyć Molocha w drobny mak.

No i tarabani się jeden z drugim przez pół kontynentu, wbija się do miasta i sru! Rzeczywistość przypieprza w niego z siłą tira wypakowanego cementem.

Zanim wpakujemy się na Manhattan, daj sobie powiedzieć jedną ważną rzecz. Wszystko, co wydaje ci się, że wiesz o Nadgniłym Jabłku, to bzdury. Nie mówię tego dlatego, że mam cię za frajera, bo nie mam. Mówię to, bo bardzo nie lubię tracić kumpli, a w Nowym Jorku niewiedza zabija szybciej, niż działko Juggernauta."

Nowy Jork to 19. dodatek do gry fabularnej Neuroshima, a zarazem trzeci po Detroit i Miami nationbook rozwijający jedno z głównych miejsc w postapokaliptycznym świecie Neuroshimy.

- Sprawdź, jakim państwem jest Nowy Jork prezydenta Collinsa!
- Poznaj dziesiątki ludzkich enklaw rozłożonych na gruzach megametropolii!
- Stwórz nowych bohaterów z Nowego Jorku dzięki dodatkowym Profesjom i opcjom!
- Odwiedź miasto i zgarnij nowe możliwości rozwoju swojej postaci!
- Sięgnij do olbrzymiego zbioru pomysłów na przygody i kampanie!

Na 128 stronach dodatku znajdziesz między innymi:

- gmach Stalowego Domu, czyli siedzibę Prezydenta i Sztabu Generalnego nowojorskiej armii
- trzy departamenty policji ze wsparciem dla rozgrywających przygody postaciami policjantów
- nowojorską armię i misje dla graczy na żołdzie Prezydenta
- prawa i zasady prezydenckich enklaw wraz z profesją Przemytnika
- ruch oporu, misje i Profesję dla bohaterów walczących o wolne miasto

- kulisy władzy, konkurentów i sojuszników prezydenta Collinsa
- dzielnice nowego, odbudowanego porządku i takie, które wciąż nie podniosły się z gruzów
- Uniwersytet Columbia, samotną wyspę wiedzy w morzu barbarzyństwa
- potężne gildie realizujące swą politykę w cieniu władzy Collinsa
- śmiercionośne szczeliny – źródło skażenia i anomalii zmieniające życie w mieście w nieustanną walkę o przetrwanie
- opis sztucznej inteligencji ALTAR i jej motywacji
- sekrety nowojorskich mutantów i inteligentnych szczurów
- i wiele wiele więcej!