



## BATTLEFIELD 4

|                  |                   |
|------------------|-------------------|
| Cena             | <b>30,00 zł</b>   |
| Dostępność       | <b>Dostępny</b>   |
| Czas wysyłki     | <b>24 godziny</b> |
| Numer katalogowy | <b>PS3-GU0403</b> |
| Producent        | <b>Brak</b>       |

### Opis produktu

*Battlefield 4* to strzelanka pierwszoosobowa stworzona przez szwedzkie studio EA DICE. Deweloper ma na koncie poprzednie odsłony serii *Battlefield* oraz parę innych tytułów (np. *Mirror's Edge*, *Pinball Dreams*). DICE jest znane nie tylko ze świetnych gier, ale też zaawansowanych silników graficznych (Frostbite).

Główną atrakcją *Battlefielda 4* jest tryb multiplayer, ale gra zawiera także kampanię solową. Jej fabuła osadzona jest w 2020 roku. Wcielamy się w rolę Reckera, członka amerykańskiej jednostki specjalnej nazywanej Tombstone. Razem z nami w „Kamieniu nagrobnym” znajdują się również sierżant Dunn, gość o pseudonimie „Irish”, medyk „Pac” oraz Ruger. W rolę Irisha wcielił się aktor Michael K. Williams, znany szerszej publiczności jako gangster Omar White z serialu *The Wire*. Większość kampanii rozgrywa się na terytorium Chińskiej Republiki Ludowej, a głównym celem jest uratowanie kilku VIP-ów znajdujących się w Szanghaju. Z powodu dość poważnych tarć politycznych pomiędzy Rosją, Stanami Zjednoczonymi i Chinami nie jest to jednak proste i prowadzi do wywołania przez Tombstone globalnego konfliktu.

Kampania składa się z kilku misji rozgrywających się w różnych lokacjach. Twórcy starali się zróżnicować rozgrywkę poprzez wprowadzenie zadań z pojazdami i dynamicznych scen (np. ucieczki przed helikopterem). Istotne jest to, że gracz może sam dobrać sprzęt i czasem otrzymuje namiastkę swobody działania - zostaje rzucony na większe pole bitwy wypełnione przeciwnikami. Mimo tego, gra jest dość liniowa i opiera się na skryptach. Małym dodatkiem jest możliwość wydawania kompanom prostego rozkazu ataku.

W *Battlefield 4* nie występuje tryb kooperacji, który w poprzedniej odsłonie serii w ogóle się nie sprawdził. Tym razem deweloperzy postanowili z niego zrezygnować i skoncentrowali się na stworzeniu grywalnej i wymagającej kampanii oraz satysfakcjonującego trybu wieloosobowego.

Jedną z najważniejszych kwestii dotyczących multiplayera jest powrót trybu dowódcy, który poprzednio pojawił się w *Battlefield 2142*. Osoba, która wciela się w tę rolę, ma duży wpływ na poczynania swojej drużyny, ponieważ wyznacza jej członkom cele oraz zarządza dostępnymi zasobami. Wśród nich znajdują się między innymi pojazdy oraz specjalne nagrody, przyznawane za osiągnięcia zdobyte podczas rozgrywki. W ten sposób dowódca może wspomóc swoich kolegów na przykład za pomocą precyzyjnego ostrzału pociskami kierowanymi. Rozgrywka w roli dowódcy przypomina nieco grę strategiczną. Do dyspozycji komendanta jest bowiem oddana mapa, za pomocą której może on śledzić wszystko to, co dzieje się na obszarze całego pola bitwy. W ten sposób w *Battlefielda 4* można grać za pomocą tabletu.

W grze występują trzy grywalne frakcje: Stany Zjednoczone, Rosja i Chiny i można wcielić się w przedstawiciela jednej z czterech klas postaci: szturmowca, inżyniera, zwiadowcę lub specjalistę od wsparcia. Do dyspozycji inżyniera oddano wyrzutnię rakiet przeciwpancernych oraz miny, co sprawia, że jest on niezbędny w trakcie starć z wrogimi pojazdami. Tych zaś występuje w *Battlefield 4* całe mnóstwo. Poczynając od helikopterów i samolotów, poprzez czołgi i pojazdy opancerzone, na łodziach zaś kończąc. Dodatkowo można dowolnie modyfikować ich wygląd oraz ulepszenia, wybierając broń główną i opcjonalną, kamuflaż oraz szeroko pojęte inne „ulepszenia”.

Starcia toczą się na mapach o rozmiarach porównywalnych do poprzedniej odsłony serii, których scenerię można podczas rozgrywki niszczyć. Zapewnia to *Battlefield 4* jeszcze większą niż w poprzednich odsłonach serii taktyczną głębię i dynamikę rozgrywki. Podkreśla ją dodatkowo możliwość zabawy w aż 64 osoby naraz.

Silnik graficzny Frostbite 3 zastosowany w *Battlefield 4* charakteryzuje się bardzo dokładną grafiką i realistyczną fizyką. Ta druga sprawia, że kołysanie się drzew pod wpływem wirtualnego wiatru lub uderzanie o burty łodzi fal zostało oddane z zachowaniem daleko idącego realizmu. Wpływa to na przebieg samej rozgrywki - wzburzone morze utrudnia celowanie, a silny wiatr powoduje, że wymiana ognia na większe odległości okazuje się nieefektywna.

---

Interesująco przedstawia się sieciowa symulacja wody. Oznacza ona, że wszelkie akweny wodne charakteryzują się ustalaną w czasie rzeczywistym tą samą fizyką dla wszystkich uczestników zabawy. Jeżeli jeden z graczy swoimi działaniami wzburza spokojną taflę wody, zmianę tę odczuwają wszyscy. W ten sposób podczas bitew morskich przeprowadzanych z wykorzystaniem łodzi można sprawić, że akwen staje się jednym z elementów taktycznych. Wzbudzenie wysokiej fali pozwala bowiem ukryć się przed ostrzałem wroga, a konieczność walczenia z wartkim nurtem ogranicza manewrowość pojazdów wodnych.

Najbardziej charakterystyczną cechą silnika Frostbite 3 jest jednak efektowa destrukcja otoczenia. „Levolution”, bo o nim tutaj mowa, oznacza dynamiczną transformację map pod wpływem działań podejmowanych przez graczy. Niech za najlepszy tego przykład posłuży możliwość zrównania z ziemią całego budynku.

Film: <http://www.youtube.com/watch?v=U8HVQXkeU8U>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja Językowa: **P**

Multiplayer: **2-24**