



BODYCOUNT

Cena brutto	25,00 zł
Cena netto	25,00 zł
Numer katalogowy	X360-GU0317
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Bodycount to kolejny tytuł z gatunku FPS przygotowany przez firmę Codemasters. W odróżnieniu od *Operation Flashpoint: Dragon Rising* gra kładzie mniejszy nacisk na realizm rozgrywki i założenia taktyczne, koncentrując się przede wszystkim na efektownej i emocjonującej destrukcji.

Nie bez powodu *Bodycount* uważa się za duchowego następcę innej strzelaniny z widokiem z perspektywy pierwszej osoby – *Black*. Produkcji gry podjęło się wewnętrzne studio Codemasters zlokalizowane w Guilford, a na czele zespołu projektantów stanął Stuart Black. Był on jednym z głównych autorów *Black* i swego czasu rozpoczął nawet prace nad kontynuacją wydanej w 2006 roku produkcji Criterion Studios. Projekt został jednak zarzucony, a Blacka oraz kilku innych weteranów branży zwerbowała firma Codemasters.

Ideą, jaka przyświecała twórcom *Bodycount* było odejście od schematów powielanych przez większość współcześnie wydawanych FPS-ów. Postanowiono więc dać miłośnikom tego gatunku coś nieskomplikowanego i jednocześnie świeżego. Zamiast rozbudowanej fabuły i drzewka misji do wykonania, graczom oddano do dyspozycji potężny arsenał broni oraz proste zadanie zlikwidowania wszystkich celów na planszy. Dużo dynamicznej akcji, niemal nieskrępowane możliwości destrukcji otoczenia i spektakularne strzelaniny – to istota całej zabawy.

Wątki fabularne ograniczone zostały do minimum. Oto gracze stają do walki w toczącym się potajemnym konflikcie, którego żaden naoczny świadek nie powinien pozostać przy życiu.

Jak na FPS-a z prawdziwego zdarzenia przystało, poza opcją rozgrywki solo, gracze mogą liczyć na rozbudowany tryb multiplayer.

Stuart Black i jego zespół zakładają, że *Bodycount* spowoduje taką samą rewolucję w gatunku pierwszoosobowych strzelanin, jaką w grach wyścigowych wywołało pojawienie się *Race Driver: GRID*.

Wspomniane tytuły mają zresztą więcej wspólnego ze sobą. *Bodycount* wykorzystuje platformę technologiczną EGO Game, która stanowi rozwinięcie silnika graficznego EGO Engine znanego m.in. z *Race Driver: GRID* oraz *Operation Flashpoint: Dragon Rising*. Technologia ta może nie jest już pierwszej świeżości, ale zapewnia przyzwoitą jakość i wydajność.

Film: <http://www.youtube.com/v/gxJDgwU63Io%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**

Ilość Graczy: **1.**

Wersja Językowa: **ANGIELSKI**

Multiplayer: **TAK**