

Link do produktu: <https://www.it7.pl/brothers-in-arms-hells-highway-p-665.html>

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Cena brutto	25,00 zł
Cena netto	25,00 zł
Numer katalogowy	X360-GU0167
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Brothers in Arms: Hell's Highway to trzecia wersja rozwojowa znanej serii taktycznych strzelanin FPS. Podobnie jak poprzednie części, także *Hell's Highway* cofa graczy do 1944 roku, rzucając ich w wir najznamienitszych bitew II wojny światowej. W tym przypadku mamy okazję samodzielnie przekonać się o skali tragizmu jednej z najsłynniejszych operacji przeprowadzonych przez Aliantów – Market Garden. Głównymi postaciami najnowszej odsłony *Brothers in Arms* są znani z poprzednich części żołnierze, czyli Joe Hartsock oraz Matt Baker, przy czym przejmujemy kontrolę tylko nad tą drugą postacią.

Celem operacji Market Garden było przejęcie i utrzymanie mostów na Renie, co znacząco przyspieszyłoby postępy alianckich wojsk, a co za tym idzie – zakończenie wojny. Jak zapewne wiemy (bądź nie), plan ten, mimo początkowych sukcesów (opanowanie mostu Waal w holenderskiej miejscowości Nijmegen), zakończył się ogólnym niepowodzeniem (nigdy nie udało się zdobyć i utrzymać najważniejszego mostu na Renie, usytuowanego w mieście Arnhem), a biorąca w nim udział brytyjska 1 Dywizja Powietrznodesantowa (w skład której wchodziła także polska 1 Samodzielna Brygada Spadochronowa) została okrążona i doszczętnie zniszczona przez niemiecką kontrofensywę. Nie powinniśmy jednak się tym specjalnie przejmować – wtedy Alianci nie mogli przecież liczyć na zaangażowanie i umiejętności graczy komputerowych.

Nasi bohaterowie zostali przydzieleni do jednostki rozpoznawczej i wysłani wprost na front. Dowodzimy maksymalnie trzema drużynami piechoty, a w zależności od przydzielonego nam zadania otrzymujemy wsparcie wyspecjalizowanych grup uderzeniowych, wyposażonych np. w karabiny maszynowe czy wyrzutnie niekierowanych rakiet przeciwpancernych (popularne M9 Bazooka). Oczywiście, tak rozszerzony wachlarz opcji taktycznych fundamentalnie zmienia sposób prowadzenia walki. Możemy na przykład nakazać grupie „moździerzców” zasypanie nazistów pociskami ołamkowymi, albo wykorzystać sekcję karabinów maszynowych do prowadzenia ciągłego ostrzału pozycji przeciwnika, znacząco ograniczając pole manewru wroga piechocie. Tak potężna broń posiada wielkie możliwości modyfikowania i zubażania elementów okolicznego krajobrazu – wszelkie żywopłoty, murki i palisady mogą zostać odstrzelone, rozerwane i unicestwione kilkoma celnymi strzałami z ww. uzbrojenia.

Naturalną konsekwencją zwiększenia liczby naszych podkomendnych było znaczące rozszerzenie obszarów, na których przychodzi nam ścierać się z nazistowską opozycją. Programiści mieli ułatwić zadanie, gdyż tereny operacji Market Garden były w 1944 roku intensywnie obserwowane i fotografowane przez lotnictwo rozpoznawcze i szpiegowskie, wiele z tych materiałów zachowało się do dzisiaj. Na podstawie tychże fotografii z niemal stuprocentową dokładnością udało się odwzorować teren walk oraz przygotować zwiększone pola bitew aniżeli miało to miejsce w obu poprzednich częściach *Brothers in Arms*. Kardynalnie potęguje to swobodę działania, zarówno na szczeblu operacyjnym, jak i taktycznym. Dżentelmeni z Gearbox popracowali również nad optymalizacją kodu, skracając długość wczytywania się kolejnych map.

Kolejnym podrasowanym elementem najnowszej odsłony *Brothers in Arms* jest sztuczna inteligencja żołnierzy, tak sojuszników, jak i przeciwników. Wprowadzono kompletnie nowy, czterostopniowy system czujności żołdaków, aktywnie zmieniający się w zależności od nadanych rozkazów oraz aktualnej sytuacji na polu bitwy. Na najniższym stopniu czuwania ('relaxed state') podkomendni Bakera są raczej spokojni, trzymają broń na ramieniu i umilają sobie czas na konwersacjach, także z głównym bohaterem. Dla kontrastu, będący w podobnym stanie żołnierze niemieccy skupiają się raczej na czyszczeniu broni, doglądaniu ekwipunku czy jedzeniu. Następny poziom czujności (patrolowy) utrzymuje dzielnych wojaków w zadawalającej gotowości bojowej – żołnierze aktywnie lustrują otoczenie w poszukiwaniu wrogów, gotowi sprawnie otworzyć ogień w razie jakiegokolwiek zagrożenia. Kolejny stopień AI to 'ukrywanie się' (stealth) – pozostawieni w takim stanie piechociarze starają się pozostać zakamuflowani i zminimalizować ryzyko bycia wykrytym przez wroga. Ukrywający się sprzymierzeńcy zaczną strzelać tylko w trzech przypadkach: gdy zostaną ostrzelani, gdy dostaną rozkaz do ataku lub gdy sam gracz otworzy ogień. Ostatni, czwarty poziom czujności ('combat state') utrzymuje żołnierza w pełnej koncentracji i gotowości bojowej. Całość daje nam znacznie większą kontrolę nad podwładnymi, czyniąc całość znacznie bardziej intuicyjną.

Dużo czasu i energii poświęcono również na przygotowanie przerywników fabularnych. Tutaj także witamy nowy system, nazwany przez twórców Brotherhood Moments, w skrócie Bromos. Ma on za zadanie wyeksponować najciekawsze lub kluczowe dla fabuły momenty gry (przeżycia bohaterów, sposób na wyjście z dramatycznej sytuacji czy elementy humorystyczne),

korzystając z różnego rodzaju technik (np. spowolnienia, zbliżenia itp.), które miało można nazwać "filmowymi". Wszystko to ma na celu jeszcze lepsze i bardziej realistyczne ukazanie wojny, dobitne oddanie najcięższych przeżyć, jakie towarzyszą żołnierzom na polu bitwy, kiedy to niemal bez przerwy oscylują na cienkiej linii życia i śmierci.

Film: <http://www.youtube.com/v/5jyKWTE7IMY%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**

Ilość Graczy: **1.**

Wersja Językowa: **A**

Multiplayer: **2-20**