



CALL OF DUTY 2

Cena	40,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	X360-GU0094
Producent	Brak

Opis produktu

Call of Duty 2 to pełnoprawny sequel wydanej na PC pod koniec 2003 roku strzelanki pierwszoosobowej (gry akcji/FPS), z fabułą osadzoną w realiach II Wojny Światowej, która zdobyła mnóstwo nagród i uznanie graczy na całym świecie.

Call of Duty 2 to pełnoprawny sequel wydanej na PC pod koniec 2003 roku strzelanki pierwszoosobowej (gry akcji/FPS), z fabułą osadzoną w realiach II Wojny Światowej, która zdobyła mnóstwo nagród i uznanie graczy na całym świecie. Za przygotowanie drugiej części ponownie odpowiada studio developerskie **Infinity Ward**, w skład którego wchodzi między innymi osoba pracująca w przeszłości nad *Medal of Honor: Allied Assault*.

Gracze po raz kolejny dostali do przejścia trzy kampanie, historycznie nawiązujące do lat 1941-1945. Jako amerykański spadochroniarz walczymy głównie w Europie Zachodniej (lądowanie w Normandii i późniejsze bitwy mające na celu wyparcie Niemców z terenów Francji, Belgii czy Holandii), wybierając rolę brytyjskiego komandosa przenosimy się do Afryki Północnej (Tunezja, itp.) a następnie pomagamy Amerykanom w walkach we Francji. Z kolei decydując się na grę rosyjskim piechurym trafiamy pod Stalingrad oraz prowadzimy działania na froncie wschodnim. Nowością jest tutaj możliwość przełączania się pomiędzy poszczególnymi kampaniami, tak aby przykładowo przechodzić je w kolejności chronologicznej. Po wcześniejszym odblokowaniu, grający może praktycznie dowolnie wybierać poziom, jaki pragnie przejść.

Wirtualne zmagania jeszcze bardziej symulują prawdziwą bitwę. Na planszach pojawia się większa ilość żołnierzy, zarówno naszych sojuszników jak i wrogów, w tle słychać odgłosy wystrzałów (starcie nie toczy się wyłącznie przed naszymi oczami), nie sposób nie wspomnieć również o wprowadzeniu około 20,000 linii wypowiedzi żołnierzy (okrzyki w stylu „przeładowuję broń!”, „osłaniaj mnie!”, „padnij!” są na porządku dziennym, zwiększając tym samym realizm rozgrywki). Liczne wymiany ognia wpływają na otoczenie. Budynki niszczą się, podobnie zresztą jak wybrane obiekty, w ziemi pozostają ślady po ciężkich ostrzałach z moździerzy czy dział artyleryjskich, dym po wybuchach ogranicza widoczność, wszędzie widać ciała poległych, ślady po kulach itd. Oprócz szeregu broni z tamtego okresu, jakie używane są podczas regularnych potyczek (karabiny, pistolety, granaty, etc.), osoby zasiadające przed monitorem komputera mogą także korzystać z kilku rodzajów pojazdów (np. czołgów).

W porównaniu z oryginałem, wydłużono czas potrzebny na ukończenie całej gry. Twórcy postarali się o kilka ścieżek/możliwości pokonywania poszczególnych scenariuszy, tak aby zmniejszyć poczucie liniowości rozgrywki (przygotowane mapy są zaś kilka razy większe aniżeli były w *Call of Duty*). W dalszym ciągu gracze mają z góry ustalone zadania do wykonania, jednak teraz dowolnie wybierają kolejność ich wypełniania, z wyraźnym zaznaczeniem, że wpływa ona na rozwój danej misji (zniszczenie posterunku wroga na samym początku zmniejszy liczebność przeciwników i ułatwi późniejsze działania, gdy zaś wybierzemy na starcie inny cel do wykonania - konieczna będzie wzmożona obrona przez szturmującymi zewsząd oponentami itd.).

W *Call of Duty 2* wykorzystano mocno zmodyfikowany silnik graficzny *Quake 3*, usprawniony pod kątem możliwości sprzętowych konsoli Xbox 360. Interfejs gry nie zmienił się w dużym stopniu w porównaniu z „jedyńką”. Z łatwością jednak można dostrzec inne usprawnienia wizualne - większe dopracowanie szczegółów, ładniejsze tekstury, nowe modele postaci czy animacje ich poruszania się. Bardzo dobrze wypadają też efekty cieniowania, wybuchów, wystrzałów czy unoszącego się dymu. Nie zapomniano również o zaimplementowaniu nowych algorytmów odpowiedzialnych za inteligencję komputerowego przeciwnika, jak i trybie multiplayer (oprócz standardowych opcji rozgrywki wieloosobowej w stylu Deathmatch czy Capture the Flag, pojawia się też kilka nowych).

Film: http://www.youtube.com/watch?v=XRy_w-JQl0Y

Stan: **UŻYWANA**

Ilość Graczy: **1-4.**

Wersja Językowa: **ANGIELSKI**

Multiplayer: **TAK**