

Link do produktu: <https://www.it7.pl/call-of-duty-black-ops-ii-p-5372.html>



CALL OF DUTY BLACK OPS II

Cena	45,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	X360-GU0482
Producent	Brak

Opis produktu

Call of Duty: Black Ops II to wojenna gra FPS będąca kolejną, dziewiątą już odsłoną najpopularniejszej serii gier tego typu. Za produkcję odpowiada doświadczone studio Treyarch, czyli ten sam zespół, który stał za *Call of Duty 3*, *Call of Duty: World at War* oraz *Call of Duty: Black Ops*.

Call of Duty: Black Ops II przedstawia niecodzienne dla serii okoliczności. W 2025 roku wybucha nowa zimna wojna, w której po przeciwnych stronach barykady stają Stany Zjednoczone oraz Chiny. Gra toczy się o tzw. metale ziem rzadkich, a więc surowce niezbędne do produkcji drogiej elektroniki, czy też do wykorzystania alternatywnych źródeł energii. Głównym bohaterem gry jest David Mason (potomek znanego z pierwszej części *Black Ops* Alexa Masona), a jego nemezis zostaje Nikaraguańczyk Raul Menendez. Gra jest bezpośrednim sequelem *Call of Duty: Black Ops*, dlatego znajdziemy w niej liczne retrospekcje wydarzeń z lat 80-tych ubiegłego wieku, a także bohaterów znanych z przeszłości. Poza Alexem Masonem powraca także Frank Woods.

Z racji umiejscawiania akcji *Call of Duty: Black Ops II* w przyszłości, w czasie rozgrywki spotykamy się z zaawansowanymi, futurystycznymi rodzajami broni i rozwiązaniami, które obecnie są dopiero nieśmiało testowane w laboratoriach wojskowych. Dzięki temu korzystamy ze snajperów z celownikami pozwalającymi zobaczyć przeciwników chowających się za przeszkodami oraz broni wykorzystującej ładunki elektryczne, zamiast tradycyjnego prochu. Do tego dochodzą przydatne gadżety, jak usprawnione celowniki czy komputer wbudowany w mundur – to dzięki niemu w przewidzianych przez grę momentach wezwiemy wsparcie lotnicze.

Twórcy przygotowali dla graczy szereg atrakcji. Poza mocno oskryptowaną dawką akcji, podczas której prawie nie zdejmujemy palca ze spustu, możemy zasiadać za sterami zaawansowanych maszyn, jak myśliwiec F-38 czy futurystyczne helikoptery. *Black Ops II* pozwala na manewrowanie pojazdami na niespotykaną dotąd w serii skalę, zapewniając spórą swobodę w sterowaniu – fragmenty z wykorzystaniem pojazdów nie przypominają typowej dla *CoD-ów* „jazdy po szynach”.

Do znanego modelu rozgrywki zostały dołączone nowe pomysły, jak decyzje o sposobie wykonania pewnych działań podczas misji. Na przykład możemy zdecydować, czy wolimy osłaniać kolegów z dystansu za pomocą karabinu snajperskiego, czy też zjeżdżając po linie wziąć udział w bezpośrednim starciu. Wybory te wprowadzają do gry dodatkową dynamikę i możliwość personalizacji preferowanego stylu rozgrywki. Pozwalają też obejrzeć wydarzenie z nieco innej perspektywy.

Zupełną nowością w *Call of Duty: Black Ops II* jest tryb Strike Force Operations, czyli nieobowiązkowe misje przedstawione w formie uproszczonej strategii czasu rzeczywistego. W każdej chwili można powieść się w szeregowego żołnierza pod naszą komendą, ale i zasiąść za sterami drona czy koordynować całą akcję z powietrza. Co ciekawe, porażki w tym trybie nie oznaczają końca gry, ale pogarszają sytuację na arenie międzynarodowej. Nasze dokonania (tak zwycięstwa, jak i przegrane) decydują o zakończeniu przygody.

Call of Duty: Black Ops II to również rozbudowany i udoskonalony w stosunku do poprzednich części tryb multiplayer. We wprowadzonym systemie rozwoju postaci, Pick 10, gracz dostaje do dyspozycji 10 punktów, które może wymienić na dziesięć dowolnych usprawnień, z możliwością pomijania pewnych kategorii celem dopakowywania innych. System ten wprowadza także tzw. „dziłkie karty”, które niejako łamią powyższe zasady i pozwalają na wybór konkretnego elementu dwukrotnie, np. dwóch broni dodatkowych zamiast jednej. Ponadto do naszej dyspozycji zostały oddane zaawansowane śmiertelne narzędzia, jak chociażby wspomniane wcześniej drony czy działko mikrofalowe. Twórcy zadbałi o różnorodność przygotowanych lokacji, dlatego kilkanaście dostępnych map pozwala powalczyć w różnych sceneriach, w tym w zniszczonym Los Angeles (mapa Aftermath) lub opuszczonej wiosce (mapa Yemen). Całość wykorzystuje sprawdzone acz nieco usprawnione rozwiązania z *Black Ops* oraz *Modern Warfare 3* i jest ściśle powiązana z mediami społecznościowymi.

W *Black Ops II* nie mogło zabraknąć osławionego trybu Zombie, który towarzyszy serii w każdej grze studia Treyarch od czasu wypuszczenia *World at War*. Tym razem dzieli się on na trzy różne opcje zabawy – począwszy od Tranzytu z otwartym światem, gdzie w kooperacji do maksymalnie czterech graczy walczymy i uciekamy przed zastępami nieumarłych, przez klasyczny i

znany z poprzednich odsłon Survival, rozgrywany na ograniczonych i dużo mniejszych lokacjach oraz Grief, w którym z armią zombie ścierają się dwie przeciwne sobie drużyny (pierwsza która da się zjeść, przegrywa). W kreowaniu wszystkich powyższych trybów spory wkład mieli sami fani.

Silnik graficzny gry to mocno zmodyfikowana technologia z *Call of Duty: World at War* oraz *Call of Duty: Black Ops*. Autorzy starali się wprowadzić lepszą fizykę i ograniczoną destrukcję otoczenia oraz stworzyć niezwykle szczegółowe lokacje. Jednocześnie twórcy zachowali jedną z cech rozpoznawczych serii – płynną animację w 60 klatkach na sekundę. Program obsługuje DirectX 11.

Film: http://www.youtube.com/watch?v=4wIZp_E2CxQ

Stan: **UŻYWANA**

Ilość Graczy: **1-4**

Wersja Językowa: **P**

Multiplayer: **2-18**