



CALL OF DUTY WWII

Cena	120,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0107
Producent	Brak

Opis produktu

Seria [Call of Duty](#) narodziła się w 2003 roku; od tamtej pory w ręce graczy trafiło kilkadziesiąt tytułów reprezentujących tę markę. **Choć kilka pierwszych odsłon cyklu zabierało graczy na drugowojenne pola bitew** (co stało się niejako jego znakiem rozpoznawczym), **z czasem deweloperzy zaczęli odchodzić od tej koncepcji**, tworząc opowieści o współczesnych konfliktach zbrojnych, by wreszcie przenieść się w konwencję science fiction. Z uwagi na mieszane opinie dotyczące tego zabiegu, a także ze względu na powstanie silnej konkurencji w postaci stawiającej na realia historyczne gry [Battlefield 1](#), firma Activision Blizzard dała zespołowi Sledgehammer Games zielone światło na stworzenie tytułu, którego akcja na powrót zostanie osadzona w czasach II wojny światowej. W ten oto sposób narodziło się *Call of Duty: WWII*, wydane między innymi na Xboksie One.

Fabula

Jak sugeruje tytuł, akcja *Call of Duty: WWII* została osadzona w czasach II wojny światowej. **W trakcie fabularnej kampanii gracze mogą prześledzić losy niewielkiego oddziału wchodzącego w skład słynnej 1 Dywizji Piechoty** (ang. Big Red One, czyli Wielka Czerwona Jedyńska), w którym służy „Red” Daniels – młody żołnierz z Teksasu. Scenarzyści kładą nacisk nie tylko na ukazanie jego relacji z poszczególnymi członkami zespołu, lecz także na zaprezentowanie współpracy z innymi ugrupowaniami walczącymi z niemieckimi agresorami. Zgodnie z hasłem, że na wojnie nikt nie walczy sam, w toku przygody przychodzi nam wspomagać francuski ruch oporu oraz połączyć siły z brytyjskimi żołnierzami sił specjalnych. **Na przestrzeni szeregu misji produkcja pozwala graczom wziąć udział nie tylko w kluczowych bitwach zachodniego frontu konfliktu**, na czele z lądowaniem w Normandii, wyzwoleniem Paryża i ofensywą w Ardenach, ale i dotrzeć do niemieckiego obozu koncentracyjnego.

Mechanika

Podobnie jak we wcześniejszych grach spod znaku *Call of Duty*, w wydanym na platformę Xbox One *Call of Duty: WWII* akcja prezentowana jest z perspektywy pierwszej osoby (FPP). **Podczas zabawy tocimy krwawe boje w różnorodnych sceneriach** – od gęstych lasów, aż po uliczki francuskich i niemieckich miast; oczywiście nie brakuje tu wyżej wymienionych bitew na trochę większą skalę. **Na osobną wzmiankę zasługuje rozbudowany arsenał, którego poszczególne elementy odtworzono z dbałością o detale** – w toku rozgrywki przychodzi nam wykorzystać zarówno pistolety i karabiny maszynowe, jak i bardziej zaawansowaną broń pokroju miotaczy ognia.

Należy odnotować, że tym razem twórcy zdecydowali się na wprowadzenie szeregu zmian i usprawnień w mechanice rozgrywki. Przede wszystkim koledzy głównego bohatera odgrywają o wiele większą rolę, aniżeli miało to miejsce wcześniej – dość powiedzieć, że **nie uświadczymy tu automatycznej regeneracji zdrowia** (która, jak mogłoby się wydawać, zagościła w serii na stałe), **a o każdą apteczkę lub zapasową amunicję musimy prosić towarzyszy broni**.

Tryby gry

Oprócz kampanii fabularnej dla pojedynczego gracza *Call of Duty: WWII* oferuje szeroki wachlarz wieloosobowych wariantów rozgrywki. **Wśród nich bryluje nowy tryb Wojna, w ramach którego gracze stają do walki o kilka następujących po sobie, kluczowych punktów mapy**. Poza tym w grze zaimplementowano swoiste centrum społecznościowe, zwane Kwaterą Główną, gdzie możemy spotkać się z innymi osobami z dala od wojennej wrzawy. Ponadto klasy zastąpiono tu dywizjami (nasz wojak może być na przykład żołnierzem górskim z karabinem snajperskim, spadochroniarzem walczącym po cichu lub standardowym piechurzem), a wygląd i wyposażenie prowadzonej do boju postaci możemy dostosować do indywidualnych preferencji.

Uzupełnieniem tego wszystkiego jest kolejne wcielenie trybu Zombie, w którym przychodzi nam stanąć oko w oko z nazistowskimi truposzami w konwencji przywodzącej na myśl horrory klasy B i w kooperacji przejść minikampanię fabularną z ogromną ilością zagadek środowiskowych.

Kwestie techniczne

Seria *Call of Duty* zdążyła już przyzwyczaić graczy do wysokiej jakości oprawy graficznej – **nie inaczej mają się sprawy w przypadku opisywanego tutaj *Call of Duty: WWII***. Modele postaci zachwycają bogactwem detali, podobnie jak towarzyszące starciom efekty wizualne i cząsteczkowe, a i na elementach otoczenia można zawiesić oko. Zmaganiom towarzyszą realistyczne odgłosy pola bitwy oraz specjalnie skomponowana muzyka budująca sugestywny klimat.