

Link do produktu: <https://www.it7.pl/call-of-juarez-p-501.html>



## CALL OF JUAREZ

|                  |                    |
|------------------|--------------------|
| Cena             | <b>35,00 zł</b>    |
| Czas wysyłki     | <b>24 godziny</b>  |
| Numer katalogowy | <b>X360-GU0080</b> |
| Producent        | <b>Brak</b>        |

### Opis produktu

*Call of Juarez* to rozbudowana strzelanka pierwszoosobowa (gra akcji/FPS), za której developing odpowiada polska firma Techland. W wielu aspektach przypomina ona *Gun*. Przenosimy się w niebezpieczny, brutalny oraz bezwzględny świat Dzikiego Zachodu i możemy uczestniczyć w przygodach dwóch grywalnych postaci: Billy'ego, mężczyzny niesłusznie oskarżonego o popełnienie przestępstwa oraz Ray'a, byłego rewolwerowca, a obecnie pastora. Każda z nich jest inna, posiada różne cechy i umiejętności, a także oferuje odmienny przebieg rozgrywki. Ray jest gwarantem licznych pojedynków rewolwerowych „oko w oko”, zaś Billy preferuje dyskretne przekradanie się pod nosami oponentów.

Gra oferuje szereg zróżnicowanych misji doprzejsia. Uczestniczymy w licznych pościgach konnych, strzelaninach w miastach, tropimy zbiegów itd. W czasie zabawy możemy wykorzystywać spory arsenał ówczesnych broni, rewolwerów i strzelb. Istnieje również możliwość używania dwóch różnych broni jednocześnie. Warto zaznaczyć, iż podczas rozgrywki możemy także spotkać wiele postaci znanych z książek czy filmów o Dzikim Zachodzie, co tylko dodatkowo podnosi jej atrakcyjność.

*Call of Juarez* wykorzystuje ulepszony engine znany z gry *Chrome*. Wspiera on wszystkie nowoczesne efekty wizualne (realistyczny dym, ogień, cieniowanie, oświetlenie, wsparcie technologii Shader Model 3.0, dynamiczne efekty atmosferyczne etc.) oraz wiernie symuluje oddziaływania fizyczne (m.in.: interaktywne otoczenie, flora i fauna, efekt „Ragdoll”). Gra posiada też klimatyczną ścieżkę dźwiękową.

Film: <http://www.youtube.com/v/QmhczxUogq0%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**

Ilość Graczy: **1.**

Wersja Językowa: **ANGIELSKI**

Multiplayer: **TAK**