

Link do produktu: <https://www.it7.pl/fight-night-round-2-p-7811.html>

FIGHT NIGHT ROUND 2

Cena brutto	25,00 zł
Cena netto	25,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	XCLA-GU0041
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Gdy w roku 2004 decydenci z Electronic Arts postanowili reanimować pod nową nazwą serię gier bokserskich (wcześniej znaną jako „Knockout Kings”), nie spodziewali się zapewne aż takiego sukcesu. Pierwszy „Fight Night” okazał się krokiem milowym w rozwoju gatunku i w krótkim czasie przez wielu miłośników boksu okrzyknięty został najlepszym symulatorem tego sportu w dziejach gier wideo. Rok później firma poszła więc za ciosem, przygotowując kolejną odsłonę cyklu, oczywiście znów zapowiadaną jako przełom.

Zmian jest rzeczywiście sporo. W warstwie wizualnej podwojono liczbę wielokątów i tekstur, z jakich zbudowane są modele graficzne prezentowanych bokserów. Ich twarze są przy tym bardziej realistyczne i ekspresyjne, a i pozostałe mięśnie ciała zostały szczegółowo odwzorowane. Nawet sposób wizualizacji kontuzji czy też krwawienia jest uzależniony od budowy fizycznej i odporności danego zawodnika oraz, rzecz jasna, miejsca, precyzji i siły trafienia.

Ruchy pięściarzy stały się szybsze i o wiele bardziej dynamiczne. Premiowane też jest wszechstronne wyszkolenie, a kolejne walki poprzedza trening. Jeśli zlekceważymy te zajęcia, nasz bokser zacznie tyć, stopniowo tracąc technikę i umiejętności. Jeżeli jednak przeforsujemy go zbyt intensywnym wysiłkiem, stanie się powolny i podczas głównego pojedynku szybko będzie się męczyć.

Prawdziwą jednak innowacją stanowi bezpośrednia obsługa przez grającego ekipy narożnika w przerwach pojedynku. W tej nietypowej minigrze należy podjąć wszelkie działania, by przywrócić zawodnikowi choć część energii i uchronić go od dyskwalifikacji z powodów zdrowotnych. Ten przepis o nokaucie technicznym wprowadzono zresztą na prośbę graczy.

Poboksować możemy samemu bądź z innymi ludźmi w rozbudowanym trybie on-line. Spotkamy, a nawet pokierujemy karierą, kilkunastu gwiazdorów zawodowego ringu, w tym po raz pierwszy: Miguela Cotto, Floyda Mayweathera lub Jermaine Taylora. A gdyby i tego było mało, do dyspozycji gracza oddany zostaje edytor postaci, w którym przy pomocy technologii morfinu będzie sobie można wykreować herosa o dowolnej posturze, masie, muskulaturze czy też wyglądzie (włącznie z fryzurą, budową nosa, rozstawem oczu, kształtem szczęki, itd.).