



GEARS OF WAR 4

Cena brutto	25,00 zł
Cena netto	25,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0105
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Gears of War 4 na konsolę Xbox One jest kolejną odsłoną legendarnego cyklu strzelanek z perspektywy **trzeciej osoby (TPS)**, których akcja rozgrywa się w oryginalnym uniwersum science fiction. Za produkcję gry odpowiada kanadyjskie studio The Coalition (wcześniej znane jako Black Tusk), które wcześniej stworzyło *Gears of War: Ultimate Edition*, czyli ulepszoną wersję pierwszej części serii. Deweloper przejął pieczę nad serią od firmy Epic Games, która w 2014 roku sprzedała Microsoftowi prawa do marki. Co ważne, szefem studia jest Rod Fergusson – jeden z głównych twórców *Gears of War*.

Czwórka w wersji na Xboksa Ona oferuje to samo, co wydanie PC-towe, ale **posiada nieco gorszą oprawę graficzną w porównaniu do komputerowej edycji uruchomionej na odpowiednio mocnym komputerze**. *Gears of War 4* jest jednym z projektów dostępnych w programie Xbox Play Anywhere, co oznacza, że nabywając cyfrowe wydanie na konsoli, otrzymuje się wersję na Windowsa 10 w gratisie i na odwrót. Ponadto postępy i osiągnięcia dla obu wydań są wspólne, a gra przypisywana jest do jednego konta, więc można zacząć zabawę na XOne, ale dokończyć ją na komputerze.

Fabula

Akcja *Gears of War 4* na Xbox One rozgrywa się na planecie Sera 25 lat po wydarzeniach ukazanych w *Gears of War 3*. W wyniku wojny z Locustami glob zmienił się diametralnie i zaczęły na nim szaleć potężne burze. W związku z tym ludzie mieszkają teraz w specjalnych miastach-twierdzach, chroniących ich przed niebezpiecznymi warunkami pogodowymi i stworami zamieszkującymi planetę. **Historia opowiada o przygodach trzech postaci: syna Marcusa Feniksa - JD Feniksa, Kait Diaz oraz Delmonta „Dela” Walkera.** Pierwszy wstąpił do COG, gdzie służył wraz z ostatnim z wymienionych, ale w wyniku pewnej sytuacji obaj musieli opuścić szeregi organizacji i udać się do tak zwanych Outsiderów, czyli swego rodzaju partyzanckiego odłamu COG, stacjonującego poza murami miast, skąd wywodzi się Kait. Teraz grupka młodych żołnierzy musi stawić czoła wielkiemu niebezpieczeństwu.

Co ciekawe, w produkcji pojawiają się także starzy bohaterowie, w tym główny heros oryginalnej trylogii Marcus Feniks oraz jego towarzysz Augustus Cole.

Mechanika

***Gears of War 4* na Xbox One to trzecioosobowa strzelanka z systemem osłon, która w dużym stopniu przypomina to, z czym mieliśmy do czynienia we wcześniejszych odsłonach cyklu.** Deweloperzy zatroszczyli się jednak i pewne usprawnienia, w tym lepszy i bardziej dynamiczny system osłon, pozwalający m.in. na wykorzystywanie elementów otoczenia podczas walki (można np. przeciwnikowi znajdującemu się za przeszkodą strącić na głowę fragment sufitu) czy też atakowanie wrogów nożem. Największe nowości związane są jednak z systemem pogodowym. Szalejące na Serze burze podzielone są na cztery kategorie, z czego dwie ostatnie w dużym stopniu wpływają na przebieg walki. **Silny wiatr potrafi np. zwiększyć zasięg lotu pocisku albo zmienić jego kierunek.** Z kolei najsilniejsze wichury zmuszają nas do walki o przetrwanie, gdyż z nieba zaczynają strzelać błyskawice, których należy unikać itd.

Tryby gry

Produkcja studia The Coalition oferuje nie tylko kampanię dla jednego gracza, ale także tryby multiplayer. Choć już wcześniejsze odsłony cyklu stawiały na zabawę wieloosobową, to dopiero w tej części przyłożono się do niej w równie dużym stopniu co do trybu single player. Oprócz wariantu versus, *Gears of War 4* oferuje również dwuosobowy lokalny co-op.

Ważnym elementem produkcji są zmagania w trybie Hordy. Ta forma rozgrywki znana jest fanom serii od dłuższego czasu, ale w trójce wprowadzono specjalne przenośne bazy. Umożliwiają one wytwarzanie rozmaitych elementów, jak np. metalowych kolców do rozsypania na podłożu, mogących ułatwić walkę z nacierającymi falami przeciwników (łącznie do zaliczenia jest 50 rund). Wykupuje się je za części wypadające z pokonanych wrogów.

Kwestie techniczne

Gears of War 4 na Xbox One napędzane jest przez silnik Unreal Engine 4. Technologia ta pozwoliła deweloperom ze studia The Coalition na wygenerowanie wysokiej jakości oprawy graficznej, która w trybie dla jednego gracza działa w rozdzielczości 1080p i 30 klatkach na sekundę (wersja na XOne – na PC nie ma ograniczeń), a w multiplayerze w 60 klatkach, ale w tym przypadku gra nie jest już tak efektowna (brak burz, skryptów itd.).

Inne

W główne postacie wcielili się Liam McIntyre (znany z serialu telewizyjnego *Spartacus*), któremu przypadła rola JD. Laura Bailey (Olympia Vale z *Halo 5: Guardians*) to Kait, a Eugene Byrd (Marcus Boone z *Battlefield: Hardline*) odegrał Dela.