



GEARS OF WAR

Cena brutto	25,00 zł
Cena netto	25,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	X360-GU0018
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Gears of War jest kolejnym elektroniczno-rozrywkowym przedsięwzięciem twórców bestsellerowej serii *Unreal*. W odróżnieniu od marki *Unreal Tournament* i *Unreal Championship* developerzy postanowili skupić się na trybie zabawy jednoosobowej, chociaż nie zaniedbanorównież opcji multiplayer, oferującej przykładowo interesujący system kooperacji z drużyną komandosów.

Niniejszy produkt łączy najlepsze cechy gier akcji z elementami gatunku survival horror, a zatem w pewnym sensie przypomina *Doom 3* i pamiętny cykl *System Shock*, aczkolwiek bieg wydarzeń ukazano z perspektywy trzeciej osoby. Dość istotne są także wątki taktyczne, ponieważ trzeba umiejętnie przemieszczać się po wirtualnym polu walki i stosunkowo często wykorzystywać rozmaite osłony (istnieje nawet możliwość przewracania stołów lub filarów, celem tworzenia barier ochronnych i prowadzenia z nich tzw. ślepego ognia). Natomiast całość utrzymano w futurystycznym klimacie (akcja toczy się na planecie Sera, bardzo przypominającej Ziemię), chociaż dostępny arsenał broni jawi się, jako zdecydowanie konwencjonalny (karabin, strzelba, granaty etc.).

Główny bohater, czyli Marcus Fenix, jest wyposażony w ciężki pancerz bojowy, a zatem nie porusza się niczym sprinter na dystansie. Nie może sobie więc pozwolić na frontalne atakowanie wrogów i nieustanne bieganie wokół nich. Bezpośredni kontakt z oponentem pozwala jednak na użycie siły fizycznej do walki w zwarciu. Rywalizacja z przeciwnikami odbywa się zarówno w porze dziennej, jak i nocnej – dlatego też należy w odpowiednich momentach kryć się w cieniu i stamtąd przeprowadzać zaskakujące akcje ofensywne.

Jeśli chodzi o techniczną stronę *Gears of War*, to szczególną uwagę zwraca trójwymiarowa oprawa wizualna, wykorzystująca technologię Unreal Engine trzeciej generacji (videm.in. *Huxley*). Silnik doskonale radzi sobie nie tylko z generowaniem zamkniętych pomieszczeń, ale także z renderowaniem w czasie rzeczywistym rozległych przestrzeni otwartych. Dodatkowo bardzo dobrze prezentują się algorytmy, odpowiedzialne za funkcjonowanie Sztucznej Inteligencji nieprzyjaciół i towarzyszy broni.

Film: <http://www.youtube.com/v/ASdZIVW4ehE%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja językowa: **ANGIELSKA**

Multiplayer: **2-8**