



HALO REACH

Cena brutto	30,00 zł
Cena netto	30,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	X360-GU0177
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Halo: Reach to kolejna, czwartą już odsłona bestsellerowej serii *Halo*, będąca prequelem w stosunku do części pierwszej – *Halo: Combat Evolved*. Produkcja została ponownie opracowana przez studio deweloperskie Bungie. Aktywny udział w pracach brała ekipa Microsoft Game Studios.

Produkcja przenosi nas na planetę Reach, która stoi w obliczu zagłady wobec pojawienia się rasy obcych – Covenant. Gracz wciela się w członka oddziału Noble Team, złożonego głównie ze Spartan trzeciej generacji i specjalizującego się w podejmowaniu samobójczych misji. Do walki ruszamy w towarzystwie przywódcy Cartera-259, jego zastępczyni Kat-320, specjalisty od broni ciężkich Jorge-052, milczącego Emile-239 i snajpera Jun-266.

W poszczególnych misjach przemierzamy powierzchnię planety, zwiedzając pustkowia, kolonie, bazy wojskowe i poznając lokalną kulturę oraz obyczaje. Oczywiście szybko dochodzi do kontaktu z rasą obcych, którzy teraz dysponują nowymi siłami, w tym między innymi atakującymi grupami Skirmisherami. Na szczęście do naszej dyspozycji oddano nowe elementy arsenału, jak np. karabin pół-snajperski DMR i Needle Rifle.

Chociaż w grze pojawia się wiele charakterystycznych elementów dla uniwersum *Halo*, czyli przykładowo dobrze znanych broni (miecz, pistolet plazmowy) oraz przeciwników (Elite), to sama rozgrywka uległa pewnym modyfikacjom. Przede wszystkim, walki rozgrywane są na znacznie większą skalę – niejednokrotnie obserwujemy zmagania kilkudziesięciu postaci i pojazdów, co znacznie urozmaica zabawę. Wśród innych zmian warto odnotować uклон w stronę *Halo: Combat Evolved*. W grze pojawia się bowiem pasek życia, który uzupełniamy znajdując apteczki. Ciekawostką jest natomiast system umiejętności przypisanych do zbroi – każdy żołnierz może mieć w danym momencie tylko jedną z nich (np. sprint, czy kamuflaż).

W grze nie mogło zabraknąć trybu sieciowego, który pozwala zmierzyć się fanom *Halo* z całego świata. Ekipa z Bungie postawiła również na znaczną poprawę strony wizualnej tytułu, modyfikując w dużym stopniu silnik graficzny. Pozwala on teraz na wyświetlanie większej ilości postaci i obiektów oraz operuje udoskonalonym oświetleniem. W produkcji wykorzystano też motion capture i system mimiki twarzy opracowany przez ImageMetrics.

Film: http://www.youtube.com/v/5iWyoxv_V8o%26hl=en%26fs=

Stan: **UŻYWANA**

Wersja językowa: **Angielska**

Multiplayer: **TAK**