

Link do produktu: <https://www.it7.pl/medal-of-honor-airborne-p-422.html>

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Cena brutto	70,00 zł
Cena netto	70,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	X360-GU0007
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Medal of Honor: Airborne jest następnym produktem z gatunku FPS, należącym do popularnej serii, zapoczątkowanej u schyłku lat dziewięćdziesiątych XX wieku – wówczas niniejszy cykl obecny był jedynie na platformie PlayStation pierwszej generacji. Natomiast wraz z omawianą pozycją korporacja Electronic Arts wprowadza markę *MoH* w świat nowoczesnych konsol (PlayStation 3 i Xbox 360). Nie zabrakło także wersji na PC. Początkowo planowano również wydanie *Medal of Honor: Airborne* na PlayStation 2 i Xbox, jednak ostatecznie z nich zrezygnowano.

Ponownie przenosimy się do burzliwego okresu II Wojny Światowej, aby tym razem wziąć udział w konflikcie zbrojnym jako spadochroniarz. Wcielamy się w postać amerykańskiego żołnierza Boyda Taversa z 82 Dywizji Powietrznodesantowej. Każdą spośród zaimplementowanych sześciu kampanii rozpoczynamy na pokładzie transportowego samolotu i aktywnie uczestniczymy w zrzucie – na komendę wyskakujemy z maszyny, swobodnie opadamy, otwieramy spadochron i wreszcie lądujemy. Warto zaznaczyć, że właściwie tylko od naszej decyzji zależy, gdzie dokładnie wystartujemy z naziemną eksploracją pola bitwy (na stałym gruncie czy na przykład na dachu któregoś z budynków). Wszystkie wirtualne zadania zostały umiejscowione na obszarze kontynentu europejskiego. Trafiamy między innymi do Sycylii, Normandii, Holandii, czy Niemiec (lata 1943-1945).

Podczas walki z żołnierzami wroga dysponujemy szeregiem autentycznych typów broni i jeśli jakiegoś konkretnego rodzaju używany wystarczająco często, to nie ma problemu z poddawaniem go stopniowym ulepszeniom (np. pistolet maszynowy Thompson możemy wyposażać w pojemniejszy magazynek bębnowy, dodatkowy uchwyt poprawiający celność przy stosowaniu ognia ciągłego etc.). *Medal of Honor: Airborne* wykorzystuje popularny silnik graficzny Unreal Engine 3. Developerzy wprowadzili ponadto sugestywną mimikę twarzy ludzkich – tzw. systemy U-Cap i E-Cap, wykorzystujące przetworzone cyfrowo ruchy prawdziwych aktorów i odpowiadające także za realistyczną animację postaci w wymiarze ogólnym. Całość uzupełnia tryb zabawy wieloosobowej dla dwunastu graczy, oferujący m.in. internetową kooperację drużynową.

Film: <http://www.youtube.com/v/D9XiUYz-yn8%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja Językowa: **ANGIELSKA**

Multiplayer: **NIE**