

Link do produktu: <https://www.it7.pl/steel-battalion-heavy-armor-p-4885.html>

STEEL BATTALION HEAVY ARMOR

Cena brutto	35,00 zł
Cena netto	35,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	X360-GU0387
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Steel Battalion: Heavy Armor to kontynuacja najbardziej zaawansowanego konsolowego symulatora robotów bojowych, wydanego oryginalnie w 2002 roku na konsolę Xbox. Produkcja robi użytek z Kinecta, zastępującego niesamowicie drogi kontroler znany posiadaczom części pierwszej, który składał się z czterdziestu przycisków, pedałów, a także dwóch manetek. *Steel Battalion: Heavy Armor* zostało opracowane wspólnymi siłami przez firmy Capcom oraz From Software. Głównym producentem jest Keiji Inafune, znany z takich serii jak *Onimusha* czy *Dead Rising*.

Akcja gry toczy się w roku 2082, ponad 60 lat po tym, jak pożerające silikon mikroby zniszczyły wszystkie procesory, pozbawiając ludzkość dostępu do większości zdobyczy współczesnej techniki. Nie zniechęciło to jednak państw do prowadzenia wojen o surowce naturalne. Konflikty te przypominają zmagania z czasów II wojny światowej, z jedną ważną różnicą – do powszechnego użytku weszły potężne pionowe czołgi (Vertical Tank – w skrócie VT) i to w pilota jednej z tych maszyn wciela się gracz. Opowieść zaczyna się, gdy amerykańska armia ląduje na Manhattanie i rozpoczyna walkę o wyzwolenie Nowego Jorku spod jarzma chińskich okupantów.

Steel Battalion: Heavy Armor to uproszczony symulator. Kierowana przez nas maszyna jest powolna, a sterowanie jej ruchami wymaga opanowania sporej ilości przyrządów pokładowych. Poprzednie odsłony serii korzystały olbrzymiego kontrolera, wyposażonego w dwa joysticki i kilkadziesiąt przycisków. W przypadku *Heavy Armor* urządzenie to zostało zastąpione przez Kinecta, który służy do kontrolowania ruchów postaci w kokpicie. Pozwala on na intuicyjnie rozglądanie się i własnoręczne przełączanie przycisków umiejscowionych we wnętrzu kroczącej maszyny. Natomiast tradycyjny pad wykorzystujemy do poruszania maszyną oraz celowania i strzelania. Ten hybrydowy interfejs umożliwił stworzenie gry, która z jednej strony oferuje immersję typową dla produkcji korzystających z Kinecta, a jednocześnie nie upraszcza symulacyjnego systemu sterowania mechem.

Zabawa nie ogranicza się jedynie do spektakularnych bitew. Równie ważną rolę odgrywają więzi emocjonalnej z wirtualnymi postaciami i podejmowane przez nas decyzje. Poległych podwładnych nie da się później wskrzesić, więc każda strata jest wyjątkowo bolesna. Żołnierze są również tylko ludźmi – w sytuacji stresowej mogą spanikować i zdezerterować. Naszym zadaniem jest wtedy zmuszenie ich do pozostania w drużynie, nawet jeśli wymagać to będzie zastosowania wobec nich przemocy. Regularnie pojawiają się również sekcje, w których musimy opuścić kokpit, np. po to, aby zdobyć wodę dla członków załogi lub przeszukać pozostawione na polu bitwy ciała poległych. Dbanie o dobre stosunki członkami batalionu jest kluczowym elementem rozgrywki, ponieważ kształt tych relacji wpłynie na ostateczny wynik całej wojny.

Film: http://www.youtube.com/watch?v=T0cSwsM_HRoStan: **UŻYWANA**Wersja językowa: **A**Multiplayer: **1-4**