



TITANFALL 2

Cena	20,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0086
Producent	Brak

Opis produktu

Jedną z ciekawszych gier, które ujrzały światło dzienne w początkowym okresie życia konsoli Xbox One była strzelanka [Titanfall](#) z 2014 roku. Produkcja studia Respawn Entertainment, założonego przez byłych pracowników Infinity Ward, przeznaczona była tylko do multiplayera i oferowała widowiskowe starcia futurystycznych żołnierzy korzystających z potężnych meków. Tytuł spotkał się z ciepłym przyjęciem graczy i w 2016 roku doczekał się kontynuacji, za którą odpowiada ta sama ekipa. Projekt powstał we współpracy z firmą Electronic Arts, wydawcą takich serii [FIFA](#), [Need for Speed](#), [The Sims](#) oraz [Battlefield](#).

Gra została w znacznym stopniu rozbudowana, m.in. poprzez dodanie pełnoprawnego singleplayera, a dodatkowo ukazała się na konkurencyjnej konsoli PlayStation 4 oraz PC-tach. **Pomiędzy poszczególnymi wydaniem nie ma jednak żadnych wielkich różnic, ponieważ sprowadzają się one właściwie tylko do kwestii związanych ze sterowaniem oraz niuansów graficznych.**

Fabula

Produkcja, w odróżnieniu od pierwszego Titanfalla, oferuje pełnoprawną kampanię fabularną. W *Titanfall 2* wcielamy się w Jacka Coopera, strzelca ruchu oporu, który marzy o karierze Pilotą. Los sprawia, że kapitan Lastimosa, właściciel jednego z Tytanów klasy Vanguard, ginie podczas misji, lecz przed śmiercią przekazuje kontrolę nad BT-7274 protagonistę. Niecodzienna para bohaterów musi teraz dokończyć zadanie, choć wymaga to zmierzenia się z przeważającymi siłami wroga.

Mechanika

Zabawa dla wielu graczy polega na sterowaniu żołnierzami przyszłości, którzy – w odróżnieniu od zwykłych wojaków – potrafią wspinać się po budynkach i chodzić po ścianach, wykonywać podwójne skoki, ale przede wszystkim przyzywać podczas walki [roboty bojowe](#) – tytułowe Tytany. Gracze, zasiadając za ich sterami, zyskują większą siłę ognia, jednak to samo mogą robić inne osoby, dzięki czemu rozgrywka jest wyrównana.

Względem pierwszej części twórcy wprowadzili szereg zmian, które nie wywracają rozgrywki do góry nogami, ale i tak mają na nią poważny wpływ. **Oprócz wspomnianej już kampanii fabularnej, w Titanfall 2 na Xbox One pojawiły się także wielkie miecze, z których korzystają Tytany. Mechy są także nieco zwinniejsze i potrafią wykonywać bardziej widowiskowe ataki.** Uzbrojenie Tytanów jest częściowo predefiniowane, dzięki czemu można mówić o ich systemie klasowym. Sami piloci również zyskali większy arsenał: oprócz kolejnych modeli broni i gadżetów (np. granatu grawitacyjnego) pojawiła się także linka, pozwalająca przyciągać znajdujących się dalej przeciwników czy też pomagająca przy wspinaczce.

Dostaliśmy również sześć nowych Tytanów. Wszystkie oczywiście różnią się od siebie możliwościami i np. Spopielacz do walki wykorzystuje wyrzutnię termitu T-203, podpalającą wszystko w zasięgu rażenia, a Kationa strzela gwałtownymi salwami energii z broni zwanej „rozzszczepiacz”.

Kwestie techniczne

Oprawa graficzna *Titanfall 2* na Xbox One została utrzymana w podobnym stylu, co część pierwsza, ale oczywiście gra jest jeszcze ładniejsza, animacje bardziej płynne, a lokacje zróżnicowane. Kolejna gra od Respawn Entertainment ponownie korzysta z silnika Source.

Inne

Titanfall 2 to gra nastawiona przede wszystkim na zabawę w multiplayerze, dlatego też deweloper i wydawca zdecydowali, że

wszystkie mapy i tryby ukazujące się w aktualizacjach popremierowych są udostępniane za darmo.