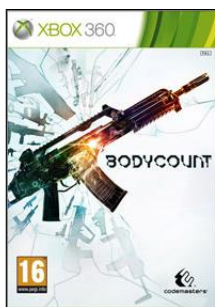


Bodycount (X360)



Cena : 39,00 zł

Stan magazynowy : **poniżej średniego**

Średnia ocena : **brak recenzji**

Bodycount to kolejny tytuł z gatunku FPS przygotowany przez firmę Codemasters. W odróżnieniu od Operation Flashpoint: Dragon Rising gra kładzie mniejszy nacisk na realizm rozgrywki i założenia taktyczne, koncentrując się przede wszystkim na efektownej i emocjonującej destrukcji. Nie bez powodu Bodycount uważa się za duchowego następcę innej strzelaniny z widokiem z perspektywy pierwszej osoby – Black. Produkcji gry podjęło się wewnętrzne studio Codemasters zlokalizowane w Guilford, a na czele zespołu projektantów stanął Stuart Black. Był on jednym z głównych autorów Black i swego czasu rozpoczął nawet prace nad kontynuacją wydanej w 2006 roku produkcji Criterion Studios. Projekt został jednak zarzucony, a Blacka oraz kilku innych weteranów branży zwerbowała firma Codemasters. Ideą, jaka przyświecała twórcom Bodycount było odejście od schematów powielanych przez większość współcześnie wydawanych FPS-ów. Postanowiono więc dać miłośnikom tego gatunku coś nieskomplikowanego i jednocześnie świeżego. Zamiast rozbudowanej fabuły i drzewka misji do wykonania, graczom oddano do dyspozycji potężny arsenał broni oraz proste zadanie zlikwidowania wszystkich celów na planszy. Dużo dynamicznej akcji, niemal nieskrępowane możliwości destrukcji otoczenia i spektakularne strzelaniny – to istota całej zabawy. Wątki fabularne ograniczone zostały do minimum. Oto gracze stają do walki w toczącym się potajemnym konflikcie, którego żaden naoczny świadek nie powinien pozostać przy życiu. Jak na FPS-a z prawdziwego zdarzenia przystało, poza opcją rozgrywki solo, gracze mogą liczyć na rozbudowany tryb multiplayer. Stuart Black i jego zespół zakładają, że Bodycount spowoduje taką samą rewolucję w gatunku pierwszoosobowych strzelanin, jaką w grach wyścigowych wywołało pojawienie się Race Driver: GRID. Wspomniane tytuły mają zresztą więcej wspólnego ze sobą. Bodycount wykorzystuje platformę technologiczną EGO Game, która stanowi rozwinięcie silnika graficznego EGO Engine znanego m.in. z Race Driver: GRID oraz Operation Flashpoint: Dragon Rising. Technologia ta może nie jest już pierwszej świeżości, ale zapewnia przyzwoitą jakość i wydajność.

Źródło: <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=14756>

www.grajto.com