



## MotoGP '07

|                  |                        |
|------------------|------------------------|
| Cena             | <b>130,00 zł</b>       |
| Dostępność       | <b>Dostępny</b>        |
| Czas wysyłki     | <b>Dwa dni robocze</b> |
| Numer katalogowy | <b>5907610716824</b>   |
| Kod producenta   | <b>5907610716824</b>   |
| Kod EAN          | <b>5907610716824</b>   |
| Producent        | <b>THQ</b>             |

### Opis produktu

*Moto GP'07* to kolejna odsłona bardzo popularnej serii wyścigów motocyklowych. Najczęściej w przypadku kontynuacji dobrze przyjętego i cenionego produktu mamy do czynienia z aktualizacją stałych opcji i dodaniem kilku nowych elementów. Nie inaczej postąpili programiści ze studia developerskiego Climax.

Nie zmieniła się oczywiście główna zasada – w dalszym ciągu rywalizujemy w motocyklowym Grand Prix. Jako że startujemy w nowym sezonie nie mogło zabraknąć całego mnóstwa aktualizacji. Pojawia się odświeżona lista autentycznych zawodników (włącznie ze światową czołówką), maszyn i oczywiście torów (np. tor Misano). Dla maniaków dłubania przy szczegółach przeznaczono rozszerzone opcje pozwalające modyfikować parametry motocykli i prowadzących je kierowców. Trzeba też wspomnieć o absolutnym debiucie – po raz pierwszy w historii serii Moto GP pojawia się nowa kategoria maszyn o pojemności 800 centymetrów sześciennych.

Spore zmiany zaszły także w zakresie rozwiązań graficznych. Najnowsza odsłona imponuje wyglądem, niejednokrotnie twórcom udaje się uzyskać specyficzny klimat (na przykład podczas jazdy o zmroku, przy przyciemnionych światłach). W *Moto GP'07* mamy także do czynienia z trójwymiarową publicznością. Co więcej, obserwatorzy wyścigów są interaktywni w większym stopniu niż miało to miejsce w poprzednich odsłonach. Możemy więc zaobserwować kibiców, którzy przyjaźnie machają rękami, z kolei inni mogą nas oślepić fleszem aparatu fotograficznego.

Koniecznym jest też wspomnieć o reakcji twórców tytułu na krytykę ze strony graczy. Wiele osób narzekało na zbyt wysoki poziom trudności (szczególnie dotyczy to mniej zaawansowanych osób, które często kończyły wyścig kraksą). Programiści z Climax obniżyli nieco wymagania dotyczące prowadzenia maszyny, co skutkuje na przykład łatwiejszym wchodzeniem w zakręty. Inaczej też zachowują się kierowani przez sztuczną inteligencję rywale: starają się unikać kolizji z nami i nie poruszają się tak agresywnie jak dotychczas.