



Monster Energy Supercross The Official Videogame

cena	68 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	PlayStation 4
odnośnik	robson.pl/produkt,19024,monster_energy_supercross_the_official_videogame.html

Adres	ul.Powstańców Śląskich 106D/200 01-466 Warszawa	Godziny otwarcia	poniedziałek-piątek w godz. 9-17 sobota w godz. 10-15
Nr konta	 25 1140 2004 0000 3702 4553 9550	Adres e-mail	Oferta sklepu : sklep@robson.pl Pytania techniczne : robson@robson.pl Serwis : serwis@robson.pl Zamówienia : zamowienia@robson.pl Wymiana gier : wymiana@robson.pl
Nr telefonów	tel. 224096600 tel. 224361966		



Monster Energy Supercross: The Official Videogame to wydana na platformę PlayStation 4 motocyklowa gra wyścigowa. Produkcję opracowało włoskie studio Milestone, mające na koncie takie serie jak MotoGP, RIDE, MXGP czy WRC: FIA World Rally Championship.

Zgodnie z tytułem, gra koncentruje się na zawodach supercross, rozgrywanych na zamkniętych stadionach, na torach wypełnionych utrudniającymi jazdę muldami, progami i dołkami. Produkcja oferuje dosyć wysoki poziom realizmu, dzięki czemu osiąganie sukcesów wymaga sporo treningu. Autorzy uzyskali pełną licencję Monster Energy Supercross z sezonu 2017, więc otrzymaliśmy rzeczywiste lokacje (w tym słynną Daytonę), marki i maszyny. Gracze mogą startować w dwóch klasach: 250SX oraz 450SX.

Autorzy zapewнили nam pełną swobodę konfiguracji wyglądu zawodnika i możemy wybierać z ponad 300 przedmiotów produkowanych przez ponad 80 marek. Gra pozwala także na daleko idące modyfikowanie motocykli. Dodatkową atrakcją jest także edytor tras, pozwalający na łatwe tworzenie własnych torów i dzielenie się nimi z resztą społeczności.

W wydanej na platformę PlayStation 4 Monster Energy Supercross: The Official Videogame możemy bawić się samotnie podczas pojedynczych wyścigów lub w trybie kariery, jak również zmierzyć się z innymi graczami w multiplayerze.

Gra powstała na bazie silnika Unreal Engine 4 i oferuje wysoką jakość oprawy graficznej. Co ciekawe, modele twarzy zawodników opracowano, wykorzystując technologię skanowania 3D. Technika ta pomagała autorom również przy konstruowaniu tras.