



DISHONORED 2

Cena	40,00 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0118
Producent	Brak

Opis produktu

Dishonored 2 to sequel **Dishonored** - jednej z najbardziej uznanych produkcji (i największych niespodzianek) roku 2012, stanowiącej połączenie skradanki i gry akcji w perspektywie pierwszoosobowej. Tak jak poprzedniczka, część druga rozgrywa się w fikcyjnym świecie, który na pierwszy rzut oka przypomina zachodnią Europę z czasów rewolucji przemysłowej, ale na industrialną estetykę nakłada grubą warstwę elementów steampunkowych i nieco lovecraftowskiego horroru. Nie inaczej niż poprzednio, gra w wersji na platformę PlayStation 4 jest dziełem Arkane Studios - zespołu, który dał nam również taki hit jak **Dark Messiah of Might & Magic** - a wydana została przez firmę Bethesda Softworks, do której należą marki pokroju **The Elder Scrolls** czy **Fallout**.

Edycja na platformę PlayStation 4 pod względem grafiki nie ustępuje znacząco wersji pecetowej (głównie z uwagi na estetykę oprawy wizualnej), ale cechuje się, jak to zwykle bywa w przypadku konsol, ograniczeniami w kwestii płynności animacji i rozdzielczości ekranu.

Fabula

Akcja Dishonored 2 toczy się 15 lat po wydarzeniach przedstawionych w pierwszej odsłonie serii. Corvo Attano wraca w roli głównego bohatera, ale dołącza do niego również Emily Kaldwin, prawowita spadkobierczyni cesarskiego tronu i prywatnie córka Attano. **Historia nie rozgrywa się już wyłącznie w znanym z poprzedniczki Dunwall - stolicy wyspiarskiego Cesarstwa rządzonego przez ród Kaldwinów - lecz na ciepłym południu, w mieście Karnaka**, siedzibie diuka wyspy Serkonos. Protagonisci trafiają tam, zmuszeni do ucieczki daleko od Dunwall po tym, jak Emily zostaje podstępnie pozbawiona korony przez wiedźmę Delilę (znaną z dwóch wydanych do **Dishonored** DLC). Dotarłszy do Karnaki, bohaterowie zaczynają rozpracowywać siatkę spiskowców oraz szukać sposobu na przywrócenie tronu młodej cesarzowej.

Mechanika

W prologu **musimy dokonać wyboru, czy chcemy rozpocząć zabawę jako młoda władczyni, czy wolimy wskoczyć ponownie w buty protagonisty z pierwszego Dishonored - Corvo Attano**. Choć dla obu postaci historia ma z grubsza taki sam przebieg (rozbieżności są naprawdę niewielkie), decyzja jest o tyle istotna, że nie ma możliwości jej zmiany - drugi bohater zostaje uwięziony w Dunwall, a wcielić się w niego można dopiero przy kolejnym podejściu do kampanii. Każdą postacią gra się trochę inaczej z uwagi na odmienny zestaw dostępnych mocy magicznych oraz inne kwestie dialogowe (tym razem Corvo otrzymał aktora głosowego, Stephena Russella, znanego głównie jako Garrett ze starszych części serii **Thief**).

Sama formuła rozgrywki nie uległa większym zmianom względem poprzedniej odsłony serii. W **Dishonored 2** na platformę PlayStation 4 zabawa nadal sprowadza się do wykonywania kolejnych misji, których struktura przywodzi nieco na myśl gry ze wspomnianego cyklu **Thief**. Jesteśmy stawiani przed różnymi celami, wśród których często przewija się dokonywanie skrytobójstw, ale sposób ich realizacji zależy wyłącznie od nas - mamy bardzo dużą swobodę w decydowaniu, jaką ścieżką dostaniemy się we wskazane miejsce w rozległej lokacji, radzeniu sobie ze strażnikami (zabijanie ich w otwartej walce, ciche morderstwo, ogłuszanie, omijanie etc.), szukaniu dodatkowych informacji, zajmowaniu się opcjonalnymi wytycznymi, a także w tym, czy nasze ofiary zamordujemy, czy pozbedziemy się ich w bezkrawny sposób. Grę można ukończyć, nie zabijając nikogo - łącznie ze spiskowcami wyznaczonymi do odstrzału. **Gra szczególnie promuje eksplorację** - myszczowanie po zakamarkach obszernych lokacji pozwala nie tylko odkryć alternatywne metody zrealizowania misji fabularnych, ale też odblokować poboczne zlecenia i odkryć poukrywane przez twórców smaczki, nawiązujące do historii z pierwszego **Dishonored**.

Zamiast silić się na rewolucję i wywracanie do góry nogami powszechnie cenionych rozwiązań z poprzedniczki, **twórcy dokonali jedynie ewolucji znanych już mechanizmów**. W **Dishonored 2** odwiedzane lokacje stały się wyraźnie większe i bogatsze w możliwości, a system chaosu (oceniający agresywność działań gracza) został poprawiony tak, aby precyzyjniej monitorował uczynki bohatera i na więcej sposobów ustalał ich konsekwencje (wpływa to przede wszystkim na kwestie dialogowe

protagonistów oraz ogólny klimat i zakończenie przygody). Ponadto rozbudowie uległa mechanika rozwijania mocy bohaterów oraz arsenał dostępnego wyposażenia (m.in. naboje zakłócające działanie mechanicznych strażników czy bełty zmuszające cel do ucieczki), pozwalając użytkownikowi głębiej spersonalizować swoje podejście do zabawy.

Tryby gry

Podobnie jak poprzedniczka, *Dishonored 2* oferuje wyłącznie kampanię dla jednego gracza – nie zawarto tu trybu kooperacji. Istnieje jednak spora możliwość dostosowywania poziomu trudności zmagañ. Oprócz czterech stopni określających to, jak czujni i morderczy są wrogowie, gra oferuje także formę rozgrywki bez możliwości użycia nadludzkich mocy. Otrzymujemy taką opcję po ukończeniu prologu.

Kwestie techniczne

***Dishonored 2* na platformie PlayStation 4 prezentuje styl wizualny zbliżony do swojej poprzedniczki**, choć z uwagi na fakt, że było tworzone z myślą o ósmej generacji konsol oraz nowoczesnych komputerach, **grafika została wyraźnie podrasowana**. Poprawiono też sztuczną inteligencję, co objawiło się przede wszystkim sprytniejszym zachowaniem strażników. Potrafią oni teraz np. zauważyć, że ich kompani zeszli ze swoich stanowisk, lub zwrócić uwagę na zniknięcie cennego przedmiotu, i rozpocząć poszukiwania.

Pozostałe informacje

Twórcy wyszli naprzeciw graczom, którzy narzekali, że pierwsza część była zbyt łatwa, i wprowadzili rozwiązanie na wzór [Thief](#)a z 2014 roku – w *Dishonored 2* dostępnych jest wiele dodatkowych modyfikatorów rozgrywki, którymi można precyzyjnie dostosować zabawę tak, by stanowiła odpowiednie wyzwanie. Dotyczą one m.in. pola widzenia i czujności wartowników, a także widoczności znaczników celu i innych elementów interfejsu.