

Link do produktu: <https://www.it7.pl/dying-light-2-stay-human-p-7387.html>



DYING LIGHT 2 STAY HUMAN

Cena	85,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0426
Producent	Brak

Opis produktu

Dying Light 2 to pierwszoosobowa gra akcji z otwartym światem, w której przemierzamy miasto opanowane przez zombie. Produkcja jest kontynuacją hitowego *Dying Light* z 2015 roku. Znajdziemy w niej zarówno fabularny tryb jednoosobowy, jak i multiplayer. Za jej stworzenie odpowiada polskie studio Techland, znane m.in. z *Dead Island* czy strzelanek z serii *Call of Juarez*.

Fabula

Akcja *Dying Light 2* toczy się dwadzieścia lat po zakończeniu pierwszej części, w 2034 roku. Opowiada nową opowieść i znajomość fabuły pierwszej części nie jest wymagana do zrozumienia fabuły sequela. Po opanowaniu epidemii zombie w mieście Harran, rządowi i korporacyjni naukowcy zaczęli badać zmutowany szczep wścieklizny, który wywołał tragedię. Szukano dla niego zastosowań komercyjnych i militarnych w celach zarobkowych. Pościg za pieniądzem prowadzi jednak do katastrofy i pod koniec 2021 roku wirus wydostaje się z genewskiego laboratorium badawczego. Niezwykle zaraźliwa choroba doprowadza do globalnej pandemii, anarchii i upadku cywilizacji. W przeciągu dwóch lat prawie cała populacja Ziemi zostaje zarażona. Na świecie pozostaje tylko kilka osad oraz jedno miasto - Villedor, w którym toczy się akcja gry.

Głównym bohaterem *Dying Light 2* jest Aiden Caldwell, zastępujący znanego z poprzedniej odsłony Kyle'a Crane'a. Aiden jest Pielgrzymem, osobą przemierzającą postapokaliptyczne pustkowia, nosząc przesылki między ludzkimi osiedlami. Do Villedor trafia w poszukiwaniu siostry. W mieście wplątuje się on w wojnę o wpływy między frakcjami pragnącymi kontroli nad miastem. W przeciwieństwie do poprzedniej części, historia *Dying Light 2* jest nieliniowa. Aiden może podejmować decyzje, wspierać określone frakcje, zawierać sojusze z różnymi ludźmi i narobić sobie wrogów w zależności od naszych wyborów.

Mechanika

Rozgrywka w *Dying Light 2* nie różni się znacząco od swojego poprzednika. W grze eksplorujemy rozległe miasto wypełnione nieumarłymi oraz wrogo nastawionymi ludźmi. Świat jest czterokrotnie większy od tego znanego z pierwszej części. Tak jak poprzedniczka, produkcja ma rozbudowany system walki wręcz, umożliwiającą m.in. rozczłonkowanie przeciwników. W grze mamy także dostęp do broni palnej, ale podstawą rozgrywki jest walka wręcz. Aiden może walczyć różnym orężem, używać pułapek środowiskowych, zrzucić wrogów z dachów oraz dobijać powalonych przeciwników potężnym kopnięciem. Tytuł zawiera złożoną mechanikę rzemiosła. Eksplorując miasto zbieramy rozmaite surowce, które możemy zużyć na przydatne przedmioty, takie jak apteczki lub koktajle Mołotowa. Możemy także zmodyfikować nimi naszą broń, zwiększając jej siłę lub nadając jej dodatkowe właściwości.

Omawiany tytuł odznacza się również bogatymi możliwościami ruchu w stylu parkour, które są uzależnione od paska wytrzymałości naszego bohatera (wszystkie działania jej wymagają - nawet trzymanie się krawędzi dachu). W „dwójce” znalazło się dwa razy więcej animacji związanych ze skakaniem, bieganiem i innymi karkołomnymi manewrami. Aiden otrzymał także kilka nowych ruchów, takich jak zeskok z wysokości połączony ze złagodzeniem upadku ciałem wroga lub bieganie po ścianach. Dostępna jest także lotnia, dzięki której szybujemy pomiędzy budynkami.

Nowym elementem rozgrywki jest możliwość skradania się i eliminowania wrogów z zaskoczenia. Twórcy zadbali także o zagadki środowiskowe oparte o akrobacje, wymagające odpowiedniego zaplanowania trasy. Deweloperzy poprawili również SI przeciwników, którzy potrafią teraz zmieniać styl walki w trakcie starcia.

Podobnie do poprzednika *Dying Light 2* zawiera cykl dnia i nocy, który wpływa na zachowanie i siłę wrogów. Za dnia będziemy stawiać czoła głównie ludziom oraz słabym nieumarłym. Po zachodzie słońca ludzie wracają do bezpiecznych schronów, a ulice Villedoru zalewają hordy zombie. Ulice stają się niezwykle niebezpieczne, lecz ryzyko wiąże się z obfitymi nagrodami. Na mapach znajdują się gniazda nieumarłych, które pustoszeją, gdy zombie wychodzą nocą na żer. Infiltrując

gniazda możemy odnaleźć potężną broń i przydatne przedmioty.

Największym nowym elementem *Dying Light 2* jest system frakcji. Niektóre dzielnice miasta są pozbawione wody i elektryczności. **Jeżeli na nowo uruchomimy generatory w dzielnicach, będziemy mogli oddać ją pod kontrolę jednego z dostępnych ugrupowań w zamian za wpływy.** W zależności od kontrolującej ją frakcji, dzielnica zmienia się. Zostają w niej także umieszczone inne obiekty otoczenia, na przykład wybuchające samochody-pułapki, tyrolki lub trampoliny.

Tryby gry

W *Dying Light 2* możemy grać samotnie albo w towarzystwie innych graczy. **Kampanię gry można przejść w płynnej, czteroosobowej kooperacji.** Nie brakuje także tradycyjnego multiplayera opartego na rywalizacji.

Kwestie techniczne

Dying Light 2 działa w oparciu o zmodernizowaną wersję silnika Chrome Engine, nazwaną C-Engine. **Tym samym gra posiada bardzo atrakcyjną trójwymiarową oprawę graficzną - zarówno miasto, jak i modele postaci czy potworów zostały przygotowane z dużą dbałością o szczegóły, a widoki ze szczytów wysokich budynków mogą zapierać dech w piersiach.** Świetne wrażenie robią również realistyczne cienie i oświetlenie.