



RAGE 2

Cena	40,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0224
Producent	Brak

Opis produktu

RAGE 2 to **kontynuacja postapokaliptycznego FPS-a** opracowanego przez zespół id Software i wydanego przez firmę Bethesda Softworks **w 2011 roku**. W przypadku „dwójki” **większość prac wykonała ekipa Avalanche Studios** (znana przede wszystkim dzięki serii *Just Cause* oraz grze *Mad Max*), a studio id Software głównie sprawowało nad nią nadzór i czasami podsuwało własne rozwiązania. Wydawcą pozostała spółka Bethesda Softworks.

Fabula

Podobnie jak poprzednia odsłona cyklu, *RAGE 2* zabiera nas w podróż na postapokaliptyczną Ziemię zrujnowaną w wyniku uderzenia asteroidy. **Sequel rozpoczyna się 30 lat po wydarzeniach ukazanych w pierwszej części i bezpośrednio je kontynuuje**. Powstanie przeciwko Władzy zakończyło się sukcesem, ale złowroga dyktatura, zepchnięta do podziemia, w ciągu kilku dekad odbudowała dawną potęgę i znów szykuje się do opanowania całych pustkowi pod wodzą generała Crossa.

Gracz wciela się w Walkera (lub Walker – można wybrać płeć postaci), tj. ostatniego przedstawiciela frakcji Strażników z Vineland, której zadaniem jest ochrona wolnych ludzi przed mutantami, bandytami i innymi zagrożeniami. Korzystając z technologii pochodzącej z Ark – kapsuł, w których zahibernowano ludzi specjalnie wyszkolonych na rzecz odbudowy cywilizacji po apokalipsie – **bohater(ka) staje do kolejnej walki z Władzą**, podejmując próbę zniszczenia jej raz na zawsze.

Mechanika

RAGE 2 oddaje do naszej dyspozycji **rozległy otwarty świat**, na który składają się nie tylko charakterystyczne dla pierwszej części skaliste kaniony i piaszczyste bezdroża usiane szczątkami ludzkiej cywilizacji, ale również m.in. obszary porośnięte dżunglą i bagienne. Podobnie jak poprzednio, **po mapie przemieszczamy się głównie uzbrojonymi pojazdami**, odwiedzając m.in. miasta handlowe, posterunki bandytów, leża mutantów, areny czy tory wyścigowe, gdzie na gracza czeka szeroki wachlarz opcjonalnych atrakcji.

W gruncie rzeczy eksploracja stanowi tylko dodatek do mechaniki pierwszoosobowej strzelanki, która przypomina nieco serię *Doom* – jest bardzo **dynamiczna, efektowna i krwawa**. W walce korzystamy z kilku zróżnicowanych odmian broni (m.in. strzelba, wyrzutnia rakiet, hiperdziało, miotacz grawitrzałek; wszystkie nosimy ze sobą i stopniowo ulepszamy w toku rozgrywki), a ich uzupełnienie stanowią gadżety – przede wszystkim znany z pierwszego *RAGE* śmiglik (ang. wingstick) – oraz nanotrytowe moce. Te ostatnie pozwalają graczowi wykonywać takie sztuczki jak podwójny skok, telekinetyczne pchnięcie, tworzenie wiru obezwładniającego wrogów czy błyskawiczny odskok (ang. dash).

Istotną rolę w zabawie odgrywa stopniowe **ulepszanie umiejętności i ekwipunku** bohatera. Służą temu rozmaite punkty i zasoby zdobywane w toku przetrząsania lokacji rozsianych po otwartym świecie. Dzięki temu gruntownie zwiększamy możliwości postaci, czyniąc z niej niepowstrzymaną maszynę do zabijania. Modyfikacjom podlegają również pojazdy, choć mają one w rozgrywce drugorzędne znaczenie w stosunku do „pieszych” strzelanin.

Multiplayer

RAGE 2 zawiera **wyłącznie tryb dla pojedynczego gracza – nie ma możliwości przechodzenia kampanii w trybie coop**. Został w nim jednak umieszczony komponent sieciowy, pozwalający np. walczyć z innymi graczami o miejsca w internetowych rankingach w ramach rozmaitych konkurencji. Ponadto gra była po premierze regularnie aktualizowana, otrzymując zmieniające się co tydzień wyzwania.

***RAGE 2* działa w oparciu o technologię Apex Engine**, którą studio Avalanche wykorzystało w swoich wcześniejszych

projektach, z grami z serii *Just Cause* na czele. Zdecydowano się na ten silnik zamiast id Tech (który napędzał pierwsze *RAGE*) z racji jego przystosowania do generowania rozległych i szczegółowych otwartych światów.