

Link do produktu: <https://www.it7.pl/red-dead-redemption-2-p-6601.html>

RED DEAD REDEMPTION 2

Cena	70,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0222
Producent	Brak

Opis produktu

Red Dead Redemption II jest trzecią odsłoną westernowego cyklu Red Dead, którego pierwsza część, zatytułowana **Red Dead Revolver**, zadebiutowała w 2004 roku. Prawdziwej sławy seria doczekała się jednak dopiero sześć lat później, po premierze **Red Dead Redemption**, czyli **gry akcji**z otwartym światem, która przez wielu została ochrzczone mianem jednej z najlepszych produkcji wydanych na platformach z siódmej generacji – Xboksie 360 i PlayStation 3. Kontynuacja tego tytułu została wydana przez firmę Rockstar Games (znaną przede wszystkim dzięki cyklowi **Grand Theft Auto**, ale odpowiedzialną także za marki **Midnight Club** i **Manhunt**, kontrowersyjne **Bully** oraz **Max Payne 3**), a trafiła ona na konsole PlayStation 4 i Xbox One.

Fabula

Akcja **Red Dead Redemption II** została osadzona w roku 1899, w czasach poprzedzających wydarzenia z poprzedniej części serii. Znany z **Red Dead Redemption** gang Dutcha van der Lindego radzi sobie dobrze aż do momentu wpadki. **Kiedy napad w mieście Blackwater kończy się fiaskiem, przestępcy zostają zmuszeni do ucieczki przed stróżami prawa i łowcami nagród**, a w konsekwencji – do walki o przetrwanie.

W toku zmagani protagonistą – Arthur Morgan, prawa ręka Dutcha van der Lindego – często musi wybierać pomiędzy lojalnością wobec swoich przyjaciół a własnymi ideałami. Ponadto wpływ na przebieg opowieści mają podejmowane przez nas decyzje i reputacja Morgana w danym regionie. Nie bez znaczenia pozostają również relacje z pozostałymi członkami gangu, z którymi dzielimy obóz – dokonywane przez nas wybory determinują ich stosunek do bohatera.

Mechanika

W **Red Dead Redemption II** akcję ukazano zza pleców protagonisty (TPP). **Produkcja oddaje do naszej dyspozycji rozległy, otwarty świat: składają się na niego skaliste tereny górskie, doliny pokryte siecią rzek, malownicze prerie, gęsto zalesione obszary, a także miasta**, których mieszkańcy prowadzą własne życie, podporządkowane indywidualnym harmonogramom. Naszą bazę wypadową stanowi wyżej wspomniany obóz – w trakcie zabawy musimy troszczyć się o zapasy, jednocześnie dbając o morale zespołu. Warto odnotować, że nie jest to wyłącznie obowiązek Morgana – jego koledzy również wyruszają na poszukiwania, jeśli czegoś (w zależności od pełnionej przez nich roli, może to być na przykład drewno, jedzenie lub pieniądze) zaczyna brakować.

Twórcy dołożyli starań, by przedstawiony świat sprawiał wrażenie żywego, toteż **postacie neutralne** dynamicznie reagują na nasze poczynania w zależności od reputacji, wyglądu czy poprzednich dokonań. Na pustkowiach można spotkać dziką zwierzynę. **Obszerną mapę przemierzamy tak na piechotę, jak i na grzbiecie jednego z wierzchowców reprezentujących odmienne gatunki**; te zróżnicowano pod kątem zachowań i umiejętności radzenia sobie na trudnym terenie. Co ważne, **Morgan może nawiązać ze swoim koniem swoistą więź** – jeśli uda mu się zdobyć jego zaufanie, zwierzę może na przykład nie wpadać w panikę w trakcie strzelanin lub przy spotkaniu z drapieżnikiem.

Arthur ma w trakcie swoich wojaży ręce pełne roboty – oprócz zadań fabularnych i misji pobocznych czekają tu na niego wydarzenia losowe. Warto odnotować, że dostęp do wielu z nich zależy od rozmaitych czynników, na czele z reputacją protagonisty i porą dnia. Ważną rolę odgrywają też napady na banki, przed którymi musimy opracować dokładną strategię. Poza tym **nic nie stoi na przeszkodzie, by w wolnej chwili udać się na polowanie, a zwierzynę sprzedawać**. Z tym jednak warto się spieszyć, gdyż truchła po jakimś czasie zaczynają gnić, przez co stają się nieprzydatne.

Morgan ma do dyspozycji przede wszystkim rewolwery i strzelby, które można szczegółowo personalizować. Bohater korzysta też z łuku, przydatnego między innymi w trakcie polowań – strzały uszkadzają zdobycz w znacznie mniejszym stopniu niż pociski. W grze powraca tryb Dead Eye, po którego aktywacji czas zwalnia, a my możemy zaznaczyć kilka celów przeznaczonych do błyskawicznej eliminacji. Nie brakuje tu również pojedynków w samo południe, podczas których należy wykazać się refleksem i celnością.

Tryby gry

Oprócz rozbudowanego trybu dla pojedynczego gracza *Red Dead Redemption II* posiada także równie złożony wariant rozgrywki wieloosobowej, [Red Dead Online](#), udostępniony przez twórców po premierze głównej fabuły.

Kwestie techniczne

Red Dead Redemption II działa w oparciu o technologię, która napędzała piątą część serii *Grand Theft Auto*. **Na potrzeby opisywanej produkcji, będącej pierwszym projektem Rockstar Games powstającym wyłącznie na konsole ósmej generacji, autorzy znacząco udoskonaili jednak swój silnik**, dzięki czemu grafika prezentuje bardzo wysoką jakość. Jako ciekawostkę należy dodać, że w grze zaimplementowano efekt slow-motion, automatycznie aktywowany przy szczególnie efektownych zabójstwach. Poza tym twórcy pozwalają nam na dostosowanie [interfejsu](#) do indywidualnych preferencji – nic nie stoi na przeszkodzie, by na przykład zrezygnować z [minimapy](#) czy celownika.