



WATCH DOGS 2

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0077
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Wraz ze wzrostem popularności serii [Grand Theft Auto](#), ambicją wielu liczących się twórców gier stało się stworzenie własnej sandboksowej gry akcji z otwartym światem, która byłaby w stanie dorównać legendarnej marce firmy Rockstar Games. Jedną z takich produkcji miała być wydana w maju 2014 roku gra [Watch Dogs](#), której cechą wyróżniającą uczyniono możliwość **wykorzystania hakerskich umiejętności bohatera do kontrolowania miejskiej infrastruktury i rozmaitych urządzeń elektronicznych**.

I choć dzieło studia Ubisoft Montreal trudno uznać za pogromcę serii *Grand Theft Auto*, było niemal pewne, że produkcja doczeka się kontynuacji. Będąca nią gra *Watch Dogs 2* została zapowiedziana 8 czerwca 2016 roku, a więc nieco ponad dwa lata po premierze pierwowzoru. Tytuł ukazał się 15 listopada na konsolach ósmej generacji. Za powstanie gry odpowiada ta sama ekipa deweloperska, mająca na swoim koncie tak uznane marki, jak [Far Cry](#), [Assassin's Creed](#), [Prince of Persia](#), [Tom Clancy's Splinter Cell](#) czy ostatnie odsłony cyklu [Tom Clancy's Rainbow Six](#).

Fabula

W porównaniu do poważnej i dosyć ponurej fabuły pierwszego *Watch Dogs*, druga część cyklu podchodzi do tematu na większym luzie. **Akcja gry przeniesiona została do zupełnie nowego miasta, jakim jest San Francisco, a podczas zabawy wcielamy się w niejakiego Marcusa Hollowaya, należącego do lokalnej grupy hakerskiej o nazwie Dedsec.** Jej członkowie stawiają sobie za cel nie tylko walkę z Centralnym Systemem Operacyjnym (ctOS), ale przede wszystkim... dobrą zabawę. Dzięki temu rozgrywka w *Watch Dogs 2* odznacza się znacznie lżejszym klimatem niż poprzedniczka, w której oglądaliśmy świat gry oczami ponurego mściciela.

Mechanika

Ogólne założenia rozgrywki w *Watch Dogs 2* nie uległy zmianie. Otrzymujemy więc ponownie rozgrywającą się w otwartym świecie, trzecioosobową grę akcji, która pod względem mechaniki dość mocno przypomina wspomnianą serię *Grand Theft Auto*. **Głównym elementem odróżniającym cykl *Watch Dogs* od konkurencji jest jednak możliwość hakowania otoczenia za pomocą całej masy gadżetów i ten aspekt rozgrywki został w kontynuacji dość wyraźnie rozwinięty.** Podczas zabawy możemy bowiem manipulować zarówno pojazdami, jak i innymi elementami otoczenia na większą liczbę sposobów. Prócz tego w grze pojawia się możliwość tzw. masowego hakowania, pozwalającego przejąć kontrolę nad wieloma urządzeniami naraz (np. smartfonami wszystkich przechodniów).

W *Watch Dogs 2* Marcus Holloway ma do swojej dyspozycji kilka całkiem nowych zabawek, takich jak quadkopter (latający dron) służący przede wszystkim do rekonesansu, oraz skoczek, czyli zdalnie sterowany pojazd umożliwiający hakowanie elementów wymagających fizycznej interakcji. Dodatkowo, broń w grze jest tworzona przy użyciu drukarki 3D znajdującej się w siedzibie Dedsec. **Twórcy postarali się o jeszcze większą swobodę w zaliczaniu kolejnych zadań fabularnych - w zależności od preferencji graczy, przechodzić je można na kilka sposobów** (np. skradając się lub angażując w otwartą walkę). Zmieniono też model jazdy samochodami oraz sposób poruszania się bohatera, któremu nieobca jest także efektowna sztuka parkour.

Tryby gry

Kluczowym elementem wydanego na platformie PlayStation 4 *Watch Dogs 2* jest oczywiście rozbudowana kampania single player, w której oprócz misji związanych z głównym wątkiem fabularnym, na graczy czeka także cała masa aktywności pobocznych. **W grze nie zabrakło jednak również opcji rozgrywki multiplayer, zgodnie z najnowszymi trendami zintegrowanej z trybem dla jednego gracza.** Dzięki temu nawet podczas przechodzenia kampanii możemy dołączyć do gry z przyjaciółmi i w każdej chwili wspólnie podejmować liczne aktywności dodatkowe, pozwalające na zabawę w trybie kooperacji lub rywalizacji.

Kwestie techniczne

W porównaniu do wydanej ponad dwa lata wcześniej poprzedniczki, *Watch Dogs 2* tworzone było od początku z myślą o najnowszych pecetach oraz konsolach ósmej generacji, co pozwoliło twórcom na rozwinięcie skrzydeł w kwestii oprawy wizualnej. W efekcie grafika uległa znaczącej poprawie, a otwarty świat San Francisco wydaje się jeszcze żywszy. Ulepszono też sztuczną inteligencję postaci niezależnych, które w trakcie zabawy potrafią wchodzić ze sobą w bardziej złożone interakcje.