



Nazwa [Red Dead Redemption II 2 PL](#)

wydawca : **Cenega**

Cena: **249.90 zł**

Ameryka, rok 1899. Czasy Dzikiego Zachodu zmierzają ku końcowi – niedobitki wyjętych spod prawa gangów są bezlitośnie tropione a tych, którzy nie oddają się w ręce sprawiedliwości z własnej woli, czeka śmierć. Po nieudanym napadzie rabunkowym w miasteczku Blackwater, Arthur Morgan wraz z gangiem Van der Linde zmuszeni są do szaleńczej ucieczki. Depczący im po piętach agenci federalni i najlepsi łowcy nagród w okolicy są już na ich tropie. Gang nie ma innego wyboru, jak tylko napadać, kraść i wyciąć sobie drogę przez niegościnne serce Ameryki. Cel? Przetrzeć. Narastające w grupie podziały wymuszają na Arthurze trudny wybór: pozostać wiernym swoim ideałom czy wciąż trzymać z bandą, która od zawsze jest mu jak rodzina? Red Dead Redemption 2 to epicka opowieść o życiu w Ameryce u schyłku epoki Dzikiego Zachodu, pochodząca od mistrzów gatunku, odpowiedzialnych m.in. za serię Grand Theft Auto i pierwszą odsłonę Red Dead Redemption. Cechy gry: Dzikie Zachód jak żywy – gra oferuje ogromny, żyjący świat Dzikiego Zachodu, w którym poczujesz się jak prawdziwy kowboj. Moc detali – Red Dead Redemption 2 to pokaz sztuki twórców w dziedzinie dopracowania szczegółów. W świecie gry spotkasz ponad 200 gatunków zwierząt, od użytej w polowaniu broni zależeć będzie stan zebranego mięsa i skór, a napotkane postacie reagować będą na takie szczegóły, jak stan ubioru bohatera. Ekscytująca historia – opowieść w Red Dead Redemption 2 stanowi trzon rozgrywki, pozwalając graczom na przeżycie niesamowitych przygód i poznanie wielu zapadających w pamięć postaci niezależnych. Red Dead Online – podobnie jak w serii Grand Theft Auto, najnowsza odsłona Red Dead Redemption doczeka się własnego trybu sieciowego, bazującego na tym, co twórcom udało się stworzyć przy okazji poprzedniej odsłony, a jednocześnie zawierającego wiele usprawnień i dodatkowych możliwości. Red Dead Online Red Dead Online przekształca olbrzymie i szczegółowo odwzorowane krajobrazy, miasta, osady i ekosystemy Red Dead Redemption 2 w nowy, żyjący świat sieciowej rozgrywki, który można współdzielić z innymi graczami. Gracze wybierają własny styl gry, ofensywny lub defensywny; dobierają swoje umiejętności i atrybuty; tworzą własne bandy lub dołączają do nich, aby podróżować wspólnie w nawet siedmioosobowej grupie; wykonują misje i rozmawiają ze znanymi postaciami z pięciu stanów; odwiedzają gwarne miasteczka; grają w pokera; walczą z wrogimi gangami i atakują ich kryjówki; polują i łowią ryby; szukają skarbów; walczą z innymi bandytami w spontanicznych potyczkach lub zorganizowanych meczach; rywalizują z innymi graczami lub całymi bandami w wyzwaniach otwartego świata i angażują się w inne działania. Więcej szczegółów poniżej. Podobnie jak świat, który dzieli z fabułą Red Dead Redemption 2, Red Dead Online zaprojektowano w taki sposób, aby gracze mogli z czasem w pełni wczuć się w swoje postacie, stworzyć głębszą więź ze światem, wierzchowcem i uzbrojeniem oraz decydować o własnym losie w krainie bezprawia. Przyszłe aktualizacje otworzą przed graczami nowe możliwości wczucia się w swoją postać podczas przeżywania przygód i kształtowania własnej roli na Dzikim Zachodzie – tropienia przestępców w charakterze łowcy nagród, szukania skarbów jako kolekcjoner, prowadzenia działalności handlowej jako handlarz i nie tylko. Prawo Red Dead Online zaprojektowano w taki sposób, aby wszyscy gracze mogli się dobrze bawić – od osób lubiących zagłębiać się w świat gry, polując i łowiąc ryby, do śmiałków rzucających wyzwanie każdemu, kto jest dość nierozważny, aby stanąć im na drodze. Oprócz tradycyjnego systemu prawa z wymiarem sprawiedliwości sterowanym przez SI i łowcami nagród gra zawiera także system wrogości rozpoznający nieprzyjaznych graczy, zdolność do

paktowania i ścierania się z innymi bandami i graczami w celu rozwiązania zatargów oraz możliwość wyboru własnego stylu gry, aby minimalizować skutki negatywnych interakcji z wrogimi graczami. Honor: Podobnie jak w Red Dead Redemption 2, w Red Dead Online honor także stanowi bardzo ważny element rozgrywki. Wybory gracza – np. zabijanie lub ratowanie mieszkańców i innych graczy czy naturalne interakcje w postaci dbania o konia – wpływają na poziom honoru, od którego uzależnione są możliwości oferowane graczowi przez świat.

Wrogość: Wrogość zależy od zachowania gracza i wprowadza kary za antagonistyczne działania oraz wyrównuje rozgrywkę: Znaczniki graczy zmieniają kolor, od ciemnoniebieskiego (niska wrogość) do jasnoczerwonego (wysoka wrogość), a znaczniki agresywnych graczy są widoczne z większej odległości. Im wyższy poziom wrogości, tym dalej znajdować się będzie punkt odrodzenia gracza. Na przykład gracz z najwyższym poziomem wrogości odrodzi się w innym regionie. Działania zwiększające wrogość to m.in. morderstwo, łapanie na łąso i pętanie innych graczy, a zabicie kogoś używającego stylu defensywnego niesie dodatkową karę. Poziom wrogości z czasem osłabnie, ale tylko jeśli gracz zaprzestanie wrogich działań i minie dostateczna ilość czasu.

Zabijanie graczy ze znacznikiem wroga lub zachowujących się wrogo nie zwiększy poziomu wrogości. Jeśli ktoś zostanie zaatakowany przez innego gracza, nie musi obawiać się sankcji za samoobronę, bo znacznik agresora (lub jego bandy) stanie się dla niego znacznikiem wroga. Wrogość nie zwiększa się wskutek zorganizowanych wydarzeń w stylu wydarzeń gry swobodnej, misji gry swobodnej, konfrontacji i wyścigów. Rywalizacja z innymi graczami w ramach misji gry swobodnej nie zwiększy wrogości, ale atakowanie innych poza tymi wydarzeniami już tak.

Swój poziom wrogości można sprawdzić w menu gracza. Rozejmy i starcia: Zatargi z innymi graczami można zmienić po jednym zabójstwie w krótkotrwałe minideathmatche w postaci starć, a rywalizacja może toczyć się przeciw pojedynczym rywalom, jak i ich bandom. Jest też inna możliwość w postaci tymczasowego zawieszenia broni, zawarcie którego ułatwi system rozejmów.

Prawo i łowcy nagród: Pełnienie przestępstw zwiększa grzywnę i szansę na wizytę łowców nagród szukających zarobku. Gracze zabici z zimną krwią dostaną też możliwość wymierzenia sprawiedliwości za pomocą opcji Postaw zarzuty, która dodatkowo zwiększy poziom wrogości wroga i nagrodę za jego głowę. Dodatkowo graczom z dużą grzywną (ponad 10 \$) stopniowo coraz bardziej grozi spotkanie z łowcami nagród, którego przeżycie umożliwi uniknięcie płacenia całej grzywny. Im wyższa grzywna, tym bardziej zawzięci będą łowcy.

Style gry: Style gry pozwalają graczom pokojowo współistnieć obok siebie i wykonywać różne cele bez zaburzania imersji

imersji

Dostępne style gry: Ofensywny (domyślny) – podobnie jak w tradycyjnej grze swobodnej pozwala walczyć z przeciwnikami i innymi graczami bez specjalnych zabezpieczeń.

Defensywny – rozwinięta wersja trybu pasywnego, która pozwala głębiej zaangażować się w życie otaczającego świata Red Dead Online. Styl defensywny zapewnia elastyczność w interakcji z otoczeniem i równocześnie minimalizuje wpływ wrogich działań ze strony innych graczy. Defensywni gracze są oznaczeni symbolem tarczy unoszącym się nad nimi, gdy ktoś w nich celuje. Styl defensywny może przypaść do gustu graczom zainteresowanym głównie polowaniami, poszukiwaniem skarbów czy poznawaniem świata. Wybranie opcji defensywnej niesie za sobą zmiany pasujące do mniej konfrontacyjnego podejścia. Na przykład graczy defensywnych nie można złapać na łąso. Z kolei jeśli gracz defensywny sam złapie kogoś na łąso, automatycznie przejdzie w styl ofensywny i znacząco zwiększy się jego wrogość. Gracze defensywni tracą możliwość namierzania innych, ale w zamian też nie można ich namierzyć. Gracze defensywni mogą celować w trybie celowania swobodnego i być brani na cel, ale nie zadają obrażeń krytycznych i nie można im ich zadać – gracz defensywny przeżyje trafienie w głowę i będzie mógł uciec, pozostając w stylu defensywnym. Tacy gracze będą również niemożliwi do automatycznego namierzenia w misjach typu PvP (gracz kontra gracz), takich jak Zabójstwo gracza. Ci, którzy zaatakują graczy używających stylu defensywnego otrzymają znaczące kary poprzez system wrogości. Gracze defensywni, którzy zdecydują się rozpocząć konflikt zostaną przełączeni na styl ofensywny i otrzymają podobne kary. Istnieje też kilka innych rozwiązań związanych ze stylem defensywnym, które płynnie wpasowują się w system wrogości i grzywien, dzięki czemu wszyscy gracze mogą czuć się głęboko związani ze światem.

Zajęcia w Red Dead Online Przygoda z Red Dead Online rozpoczyna się w więzieniu Sisika, gdzie gracze tworzą i personalizują swoją

postać, dopasowują jej wygląd i atrybuty oraz wyruszają w podróż po Dzikim Zachodzie pełnym interaktywnych zajęć, wyborów i wolności. Gracze z niewielką pomocą osób trzecich zdobywają konia i rozbijają obóz, aby eksplorować świat i spotykać innych graczy; polują, łowią ryby i szukają skarbów; biorą udział w misjach gry swobodnej i poznają inne postacie, które wciągną graczy w opowieść o prawdzie, zemście i honorze. Red Dead Online zawiera także wiele trybów do rywalizacji oraz wydarzeń trybu swobodnego, w których gracze mogą uczestniczyć podczas przemierzania świata, oraz wyścigi z punktu do punktu, z okrążeniami i nieliniowe, które rozsiane są po mapie. A to jeszcze nie wszystko. Kraina możliwości: Kraina możliwości to kooperacyjne zadania dla dwóch do czterech graczy składające się z wieloczęściowych misji fabularnych, podczas których gracze pomagają niedawno owdowiałej Jessice LeClerk i jej prawej ręce Horleyowi zemścić się na zabójcy jej męża. Gracze będą musieli dokonywać wyborów, które wpłyną na ich honor i od których zależeć będą dalsze możliwości i misje. Po ukończeniu misje te można wykonać ponownie, aby doświadczyć honorowej i niehonorowej wersji tej historii. Misje gry swobodnej: Gracze i ich bandy mogą odwiedzać różne postacie, aby wykonywać misje dla znanych jak i nowych ludzi. Podejrzana para z hodowli świń w Aberdeen ciągle coś kombinuje, a kapitan łodzi z Lagras, poławiacz raków Thomas potrzebuje pomocy w trudnych czasach. Wydarzenia gry swobodnej: Wydarzenia gry swobodnej są szybkim i łatwym sposobem na rywalizację z innymi oraz zarobienie dodatkowych PD i pieniędzy. Można je rozgrywać samotnie lub w ramach band. Wyzwania rywalizacji: Walczcie z innymi graczami o dominację w losowo wybranym wyzwaniu – może to być wszystko od likwidacji rywali z konia lub za pomocą broni długiej, do łowienia ryb czy polowania. Złoto głupców: Walczcie z innymi graczami o prawo do założenia złotej zbroi, która zapewni punkty za likwidowanie innych. Zabicie rywala noszącego tę zbroję także jest premiowane punktami i pozwala podnieść upuszczony pancerz. Do upadłego: Walczcie o jak najdłuższe panowanie nad celem. Kurier: Bandy rywalizują o jak najszybsze dostarczenie konia do wskazanych miejsc. Król zamku: Rywalizujcie o przeżycie na terenie zamku i tym samym utrzymanie nad nim kontroli – zwycięży ten, kto łącznie będzie nad nim panował najdłużej. Łucznictwo: Rywalizujcie, aby zdobyć najwięcej punktów, celnie strzelając do celów w ograniczonym czasie. (już od 4.06) Król torów: Wyjątkowa odmiana Króla wzgórz, w której gracze rywalizują o panowanie nad częścią jadącego pociągu. Zwycięża drużyna, która najdłużej kontrolować będzie „zamek” w ciągu 10-minutowej rundy. Tryby serii konfrontacji: Spór o ziemię (nowy): Gracze zajmują terytorium i walczą o panowanie nad mapą. • Poszło z dymem: Drużynowy tryb dla 8-16 graczy. Wszyscy gracze zaczynają z paczką, którą trzeba dostarczyć do obozu wroga. Drużyna, która dostarczy najwięcej paczek lub wszystkie, wygrywa. Łupy wojenne: Drużynowy tryb oparty na zdobywaniu dla 2-16 graczy, w którym należy bronić swoich zapasów i rabować wroga. Każda drużyna musi kraść łupy przeciwników i dostarczać je do swojej bazy, nie dopuszczając rywali do swojego składu. Wygra ten, kto ukradnie najwięcej. Grabież: Dla 2-4 drużyn i maksymalnie 16 graczy. Zgarnijcie jak najwięcej zapasów ze środka mapy i dostarczcie je do swojej bazy. Zapasów trzeba pilnować nawet po dostarczeniu, bo rywale mogą je wykraść w dowolnym momencie. Wygrywa drużyna z największą liczbą zapasów. Gorączka soplów i Gorączka soplów (drużynowo): Starcie battle royale w westernowym stylu dla maksymalnie 32 graczy, które można rozgrywać w drużynach lub każdy na każdego. Gracze rywalizują na coraz mniejszym terenie i mają do dyspozycji konie, których użycie wiąże się jednak z ryzykiem. Strzelanina i Strzelanina (drużynowo): Klasyczna walka strzelecka z nieskończonymi żywymi. Rywalizujcie o zebranie największej liczby zabójstw w określonym czasie. W przypadku remisu rozpocznie się dogrywka, w której wygrywa pierwsze zabójstwo. • Poszukiwani: Taktyczna bitwa na szczycie. Każde zabójstwo zbliża do szczytu tabeli, ale uwaga: im wyżej jesteście, tym więcej punktów inni dostaną za zabicie was. Przejęcie terytorium: Walczcie w drużynach o teren. Zajęcie terytorium rozpocznie naliczanie punktów: wygrywa drużyna z największą ich liczbą. Wygrać można też zajęciem wszystkich terytoriów. Doborowy arsenał i Doborowy arsenał (drużynowo): Pokażcie swoją specjalność w tym starciu drużyn lub każdy na każdego: im trudniejszej broni użyjecie do zabójstwa, tym więcej zdobędziecie punktów. Wyścigi i wyścigi z celami: Wyścigi: Wyścigi z punktu do punktu, z okrążeniami i nieliniowe rozsiane po całej mapie. Wyścigi z celami: Ścigajcie się konno i trafiajcie cele szybko i skutecznie. Precyzyjne strzelanie z łuku zapewni przewagę, ale pamiętajcie też o podnoszeniu broni i wytrzymałości konia oraz ograniczonej amunicji,

którą można albo zaliczać cele, albo atakować rywali.

Wyciągi nieliniowe: Gracze mogą zaliczać punkty kontrolne w dowolnej kolejności, a zwycięży ten, kto przejedzie przez wszystkie jako pierwszy.

Wyciągi nieliniowe z celami: Ścigajcie się konno z innymi i trafiajcie cele w dowolnej kolejności, aby zaliczyć je wszystkie przed rywalami.

Online

Poker: Usiądźcie do pokerowego stolika w miastach i osadach, aby wyzwać swoich znajomych do prywatnej gry na zaproszenie na zasadach Hold 'Em. Możecie też przysiąść się do publicznego stołu, gdzie stawki wejściowe i nagrody są jeszcze wyższe. Wszystkie stoły pokerowe mieszczą do 6 graczy i są dostępne w 5 miejscach: Blackwater, Saint Denis, Tumbleweed, Valentine i stacji Flatneck.

Wyzwania dnia: Seria zróżnicowanych, zmiennych zadań polegających na różnych zajęciach, od skórowania zwierząt do szukania skarbów, wygrywania starć i nie tyko.

rywalizują między sobą lub z konkurencyjną bandą w różnych zawodach: od strzelania do ptaków do łowienia ryb i zbierania ziół.

Personalizacja postaci w Red Dead Online Podobnie jak w Red Dead Redemption 2, gracze mogą stworzyć głęboką więź ze swoją postacią również w Red Dead Online, a służy do tego cały wachlarz możliwości personalizacji m.in. wyglądu, zdolności, gestów, broni, stylu chodzenia postaci, a także szeroki zestaw odzieży i uzbrojenia dostępny w katalogu Wheeler, Rawson and Co.

Karty umiejętności: W Red Dead Online umiejętności otrzymuje się za pośrednictwem kart umiejętności, które występują w wariantach Zabójczej precyzji i pasywnych – każda karta ma trzy poziomy z inną siłą umiejętności, a zestaw kart można zmienić w dowolnym momencie. Menu kart umiejętności można wywołać za pomocą menu pauzy lub koła wyboru broni. Gracze mogą wykorzystywać różne kategorie kart umiejętności (bojowe, regeneracyjne i obronne), aby przetrwać na Dzikim Zachodzie.

Początek: Pierwsze miejsce na kartę umiejętności, jakie odblokują gracze w Red Dead Online, pozwoli wybrać, w jaki sposób działać będzie Zabójcza precyzja: do oznaczania celów, do zadawania większych obrażeń czy regeneracji zdrowia.

Umiejętności pasywne: Wraz z awansami gracze otrzymają dostęp do łącznie trzech miejsc na karty umiejętności pasywnych, które mogą wspierać walkę, regenerację i obronę, aby każdy mógł dopasować zestaw kart do swojego stylu gry.

Zestaw: Gracze mogą dopasować zestaw kart do zadań, jakie zamierzają wykonać. Umiejętności bojowe przydadzą się w walce, a obronne podczas misji eskortowych.

Awansowanie: Im częściej gracz korzysta z kart umiejętności, tym szybciej odblokuje kolejne ich poziomy. Aby zobaczyć korzyści z odblokowania kolejnych poziomów karty, wystarczy nacisnąć przycisk ulepszenia w menu karty umiejętności.

Gesty i style chodzenia: Gesty mają kilka zastosowań w Red Dead Online, służą do komunikacji z innymi postaciami i graczami, a używa się ich za pomocą funkcji L2/LT znanej z Red Dead Redemption 2. Gesty dodają warstwę osobowości postaciom, można je łatwo personalizować i podobnie jak styl chodzenia można je zmieniać w menu postaci.

Gdy postać ma schowaną broń, aby wywołać listę gestów, należy przytrzymać L2/LT i nacisnąć R1/RB. Gdy postać porusza się pieszo, naciśnięcie lub przytrzymanie danego przycisku wykona szybki gest, a podwójne naciśnięcie wykona pełniejszą wersję danego gestu. Dodatkowe gesty można znaleźć w menu gracza po wybraniu opcji Online.

Aby zmienić styl chodzenia, gracze mogą nacisnąć strzałkę w lewo na padzie kierunkowym, wybrać Opcje online, a następnie Styl chodu.

Katalog Wheeler, Rawson and Co: Przenośna wersja katalogu jest szybkim sposobem na robienie zakupów, a wywołuje się ją, przytrzymując strzałkę w lewo na padzie kierunkowym. Zakupiona broń zostanie wysłana na konia postaci; konie i rzędy trafią do stajni; odzież będzie czekać w garderobie. Inne towary będą do odebrania w dowolnej placówce pocztowej lub w obozowej skrytce.

Już tego lata w Red Dead Online: role Jako że podstawy Red Dead Online już okrzepły, kolejne aktualizacje będą mogły zaoferować nowe sposoby odgrywania swojej postaci w różnych rolach i tworzenia własnej ścieżki na Dzikim Zachodzie.

Już tego lata gracze będą mogli podjąć się jednej z trzech nowych ról: łowcy nagród tropiącego ściganych bandytów, kolekcjonera szukającego skarbów i egzotycznych przedmiotów oraz handlarza rozwijającego swoją działalność w obozie. I nie tylko.

Każda nowa rola wprowadzi wyjątkowe sposoby rozgrywki oraz cały zestaw strojów, uzbrojenia i innych nagród. Gracze będą mogli skupić się na konkretnej roli, żeby szybko awansować i odblokować unikatowe dla niej cechy. Można też rozwijać wiele ról naraz podczas normalnej rozgrywki, aby stworzyć własną, wyjątkową ścieżkę postaci w świecie Red Dead Online.

Więcej informacji o Red Dead Online można znaleźć na

RockstarGames.com/RedDeadOnline.

Tytuł główny nagłówka

podtytuł nagłówka

Nazwa	Wartość
Wydawca	Cenega S.A.
Producent	Rockstar Games
Data premiery	26.10.2018
Tryb gry	Single / Multiplayer
Kategoria wiekowa	18+
Wersja językowa	PL (napisy)
Wymagania sprzętowe	Konsola Xbox One
Format	Blu-Ray