

Link do produktu: <https://www.it7.pl/castlevania-curse-of-darkness-p-8922.html>

CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS

Cena brutto	320,00 zł
Cena netto	320,00 zł
Numer katalogowy	PS2-GU0957
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Kolejna część wampirycznej sagi dziejąca się trzy lata po wydarzeniach z części trzeciej - Dracula's Curse (NES). W odróżnieniu od poprzednich Castlevanii, które koncentrowały się na walkach pomiędzy klanem Drakuli i Belmont, tym razem gramy zupełnie nowym bohaterem - Hectorem.

Kolejna część wampirycznej sagi dziejąca się trzy lata po wydarzeniach z części trzeciej - Dracula's Curse (NES). W odróżnieniu od poprzednich Castlevanii, które koncentrowały się na walkach pomiędzy klanem Drakuli i Belmont, tym razem gramy zupełnie nowym bohaterem - Hectorem. Młodzian ów jest jednym z dwóch Mistrzów Kuźni Demonów i szkoli się pod okiem samego hrabiego Drakuli. Po dość krótkim okresie służby Hector buntuje się przeciwko swojemu panu i odchodzi, by prowadzić "normalne" życie, jednocześnie osłabiając hrabiego w jego walce przeciwko klanowi Belmont. W chwili swej śmierci Drakula rzuca klątwę, która wprowadza chaos w całej Europie. Jakby mało było zarazy i szerzącej się herezji, pojawia się drugi z Mistrzów Kuźni Demonów - Isaak, który obwiniając za śmierć Drakuli właśnie Hectora, wikła jego ukochaną w proces o czary kończący się dla niej śmiercią. Pełen żądzy zemsty, nasz renegat wyrusza do swojego byłego domu, a zarazem nowej siedziby Isaaka - zamku Drakuli.

Gra zawiera więcej elementów przygodowych i zagadek niż wcześniejsze Lament of the Innocence, a także bardziej zawikłaną fabułę, co ma stanowić niejako powrót do klimatu Symphony of the Night, znanej jeszcze z PSX i uznawanych za jedną z lepszych części Castlevanii. Zdecydowanej poprawie uległa też grafika i animacja, wciąż rzuca się w oczy charakterystyczny design bohaterów i stylizacja graficzna. Niewątpliwie najciekawszym dodatkiem jest możliwość przywoływania do pomocy demonów. Ponad trzydzieści różnych sojuszników (zwanych "Niewinnymi Diabłami") do wezwania, niezastąpionych jest nie tylko w walce - przy ich pomocy Hector może rozwiązywać rozmaite zadania: przenosić ciężkie głazy, wyważać drzwi, a nawet latać. Co ciekawe, każdy z takich demonów rozwija się i dodatkowo zdobywa nowe umiejętności, niektóre mogą nawet ewoluować w zupełnie inne formy, jeśli spełnione są odpowiednie kryteria. Gra ma wiele smaczków, które poznamy dopiero po jej przejściu. Zróżnicowaniu uległy potwory i pojawiają się nowi, interesujący przeciwnicy. Do dyspozycji mamy też cały wachlarz różnorodnych broni i przedmiotów do znalezienia, a ciężar rozgrywki z ciągłej walki przeniósł się wyraźnie w stronę rozwoju bohatera (w oparciu o zdobywane doświadczenie) i rozwiązywania zagadek. Zwiedzać będziemy ogromne przestrzenie zarówno wewnątrz zamku Drakuli, jak i tereny go otaczające. Fanów serii ucieszy fakt, że gościnnie pojawiają się postacie z poprzednich części.