

Link do produktu: <https://www.it7.pl/divinity-ii-ego-draconis-p-5417.html>



DIVINITY II: EGO DRACONIS

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Numer katalogowy	X360-GU0494
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Divinity II: Ego Draconis to kolejna odsłona serii gier cRPG, wyprodukowanych w latach 2002 i 2004 przez zespół Larian Studios. W odróżnieniu od *Divine Divinity* oraz *Beyond Divinity*, opisywany tytuł przedstawiony został w całkowicie trójwymiarowej oprawie i oprócz komputerów osobistych odwiedził także platformę Xbox 360.

Divinity II: Ego Draconis opowiada historię, która na powrót przenosi nas do krainy Rivellon, do okresu na 50 do 100 lat po wydarzeniach znanych z *Beyond Divinity*. W grze wcielamy się w pogromcę smoków, który wraz z biegiem wydarzeń zostając Dragon Knight sam jest w stanie przemienić się w smoka. W smoczej postaci możemy latać, a także wykorzystywać nowe umiejętności.

Bohater gry decyduje się na wyprawę w najodleglejsze rejony magicznego świata fantasy, który wyglądem nasuwa skojarzenia ze Średniowieczem (masywne budowle), jednak o jego wyjątkowości świadczy obecność całej gamy potworów (goblinów, zjaw czy skrzydlatych, piekielnych istot) oraz klimatyczna ścieżka dźwiękowa, skomponowana przez Kirilla Pokrovsky'ego, autora muzyki do wcześniejszych produkcji Larian Studios.

Kluczowa dla rozwoju akcji walka z przeciwnikami wymaga umiejętności posługiwania się bronią białą (mieczami, toporami), łukami oraz zaklęciami. Starcia z oponentami nie są jednak jedynym elementem *Ego Draconis*. Spora część rozgrywki opiera się na dialogach z napotkanymi postaciami oraz wykonywaniu misji pobocznych. Rozbudowane wątki fabularne i drzewko questów to mocna strona gry. Niektóre z zadań nie wymagają używania przemocy – przykładowo: otrzymując zlecenie, jakim jest dostarczenie listu niewiernej małżonki do jej kochanka, możemy zdecydować, czy zrobimy to, o co prosiła czy też zniszczymy wiadomość, lub co gorsza dostarczymy ją zdrażanemu mężowi. Nasze wybory wpływają na kształt fabuły i definiują sposób, w jaki postrzegają nas inni bohaterowie. Dobre relacje z przedstawicielami poszczególnych zawodów (np. z kowalem) pozwalają negocjować korzystne ceny towarów i tym samym taniej wyposażać naszego bohatera w przedmioty, które pomogą mu dojść do finału całej przygody.

Film: <https://www.youtube.com/watch?v=svOu4OAsUhw>

Stan: **UŻYWANA**

Ilość Graczy: **1**

Wersja Językowa: **A**

Multiplayer: **NIE**