



## KNACK II

|                  |                            |
|------------------|----------------------------|
| Cena brutto      | <b>120,00 zł</b>           |
| Cena netto       | <b>120,00 zł</b>           |
| Numer katalogowy | <b>PS4-GU0141</b>          |
| Producent        | <b>IT7 Mateusz Szultka</b> |

### Opis produktu

*Knack 2* jest bezpośrednią kontynuacją trójwymiarowej platformówki o tym samym tytule, która towarzyszyła premierze konsoli PlayStation 4. **Pierwsza odsłona cyklu nie zdobyła uznania graczy i recenzentów** – deweloperzy z japońskiego oddziału firmy Sony Interactive Entertainment wzięli sobie do serca ich uwagi i wprowadzili szereg zmian oraz usprawnień, których celem było przede wszystkim uczynienie rozgrywki ciekawszą i bardziej różnorodną.

### Fabula

Akcja *Knack 2* rozpoczyna się niedługo po wydarzeniach przedstawionych w pierwszej części serii. Zadaniem, jakie spoczęło na barkach tytułowego bohatera i jego towarzyszy, jest stawienie czoła nowemu zagrożeniu. **Niebezpieczeństwo dla Ziemi i jej mieszkańców stanowią gobliny, które wieku temu bezskutecznie próbowały podporządkować sobie ludzkość. Adwersarze powrócili i za wszelką cenę starają się zrealizować swoje zamiary.**

Kolejne wątki opowieści poznajemy przechodząc piętnaście zróżnicowanych poziomów. Jako ciekawostkę należy dodać, że zaprezentowana historia została opracowana przez Marianne Krawczyk, której gracie zawdzięczają między innymi scenariusze do gier z serii *God of War*.

### Mechanika

Podobnie jak miało to miejsce we wcześniejszej pozycji, rozgrywka w wydany na platformie PlayStation 4 *Knack 2* nie odbiega zbyt od gatunkowego schematu. Akcję po raz kolejny obserwujemy więc z perspektywy trzeciej osoby (TPP), a kontrolowany przez nas bohater potrafi absorbować rozmaite elementy otoczenia i tym samym zwiększać swoje rozmiary, w efekcie przeobrażając się w potężnego golema.

W trakcie zabawy eksplorujemy zróżnicowane lokacje (na odwiedzenie czekają między innymi gęste lasy, kompleksy przemysłowe czy współczesne miasto), skaczemy po platformach i unikamy pułapek oraz innych niebezpieczeństw, rozwiązujemy rozmaite zagadki środowiskowe i walczymy z napotkanymi przeciwnikami. O ile same łamigłówki opierają się na zasadach przywodzących na myśl te z pierwszego *Knacka* (bohater musi na przykład kurczyć się, by przechodzić przez wąskie korytarze i dostawać się w trudno dostępne miejsca), o tyle ostatni z wyżej wymienionych aspektów rozgrywki poddano gruntownej przebudowie.

**Knack może teraz wyprowadzać ponad dwadzieścia rodzajów ataków**, na których liście pojawiają się zarówno kopniaki i ciosy pięścią, jak i mocarne uderzenia całym ciałem oraz ataki dystansowe; ponadto nic nie stoi na przeszkodzie, by w razie potrzeby heros stworzył sobie tarczę i parował ciosy wykonywane przez wrogów, a także ogłuszał ich w trakcie walki czy rzucał w nich z bezpiecznej odległości bumerangami tworzonymi z własnych części. **Dodatkowym urozmaicheniem są pojazdy, za których sterami zasiadamy od czasu do czasu, zyskując tym samym przewagę na polu bitwy.** W grze znalazło się również miejsce na proste elementy RPG – w toku zmagania możemy wzmacniać poszczególne zdolności protagonisty.

### Tryby gry

W *Knack 2* można grać w pojedynkę lub w towarzystwie drugiego gracza. **W trakcie zabawy w dowolnym momencie może do nas dołączyć jeszcze jedna osoba, która kontroluje swego rodzaju „klona” głównego bohatera.** Warto odnotować, że na potrzeby trybu współpracy autorzy przygotowali szereg specjalnych kombinacji ruchów – istnieje również możliwość podkradania sojusznikowi jego części.

### Kwestie techniczne

---

Pomimo że pod względem jakości oprawy graficznej *Knack 2* nie może się równać z tuzami gatunku, **sfera wizualna tego tytułu prezentuje się przyjemnie dla oka**. Podobać się może zwłaszcza bogato animowany główny bohater, który po osiągnięciu swego maksymalnego rozmiaru jest zbudowany z setek mniejszych elementów.