



KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Cena	20,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS2-GU0797
Producent	Brak

Opis produktu

Knights of the Temple II to konsolowa konwersja sequeła gry *Knights of the Temple: Infernal Crusader*, która trafiła na komputery klasy PC w marcu 2004 roku i która była zaliczana do gatunku action-adventure (hack-and-slash). Za przygotowanie tej produkcji odpowiada studio developerskie Starbreeze (twórcy m.in. dwóch części serii *Enclave*, czy hitu *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay*).

W *Knights of the Temple II* graczom ponownie przypada rola Paula de Raque'a, znanego z pierwszej odsłony rycerza zakonu Templariuszy, uwikłanego w odwieczną walkę z demonicznymi siłami Piekła atakującymi ludzkość. Po raz kolejny przenosimy się w realia średniowiecznej Europy (XIII wiek), na drodze Paula staje mnóstwo wysłanników zła (na przykład hordy nieumarłych, atakujące spokojne, północne części kontynentu), których należy pokonać w szeregu efektownych pojedynków. W czasie zmagania trafiamy do kilkadziesiąt różnych lokacji, m.in. do zapomnianego, rzymskiego miasta, podziemi pozostawionych po imperium Saracenów, ruin, katakumb, czy nawet antycznej, podwodnej fortecy.

Twórcy postarali się o zminimalizowanie wrażenia liniowości rozgrywki. Możemy dowolnie przemierzać dostępny teren, kolejne questy wykonujemy w dowolnej kolejności, każde ukończone zadanie wpływa zaś na późniejsze, etc. Nie zabrakło 18 misji pobocznych, których wypełnianie w żaden sposób nie oddziałuje na główny wątek fabularny, ale pozwala na odkrycie nowych obszarów, zyskanie ciekawych przedmiotów, czy spotkanie nowych bohaterów niezależnych (NPC-tów). W przypadku tych ostatnich istotny okazuje się również nowy, interaktywny system prowadzenia dialogów - sposób prowadzenia rozmowy wpływa na to, ile informacji napotkany bohater niezależny udzieli grającym - im okażą mu więcej zrozumienia, tym więcej szczegółów od niego „wyciągną”.

Warto również wspomnieć o opcji handlu (sprzedaż, kupno lub naprawa przedmiotów, broni czy zbroi), dodaniu szeregu elementów role-playing (nowe zdolności dla prowadzonego herosa) oraz dopracowanej oprawy audio-wizualnej (szczegółowe i bogate w detale modele postaci, wygląd otoczenia stylizowany na średniowiecze, broń z tamtego okresu, itd.).