



WIEDŹMIN 2: ZABÓJCY KRÓLÓW

Cena brutto	150,00 zł
Cena netto	150,00 zł
Numer katalogowy	X360-GU0269
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Wiedźmin 2: Zabójcy Królów to RPG akcji, będący kontynuacją wielkiego hitu opartego na twórczości polskiego pisarza Andrzeja Sapkowskiego.

Druga odsłona *Wiedźmina* rozgrywa się zaraz po wydarzeniach znanych z pierwowzoru i kontynuuje wątek udaremnionego przez Geralta zamachu na króla Foltesta. Sprawa szybko wymyka się spod kontroli, bo na arenie pojawia tajemniczy mężczyzna znany jako Królobójca. Biały Wilk zostaje wciągnięty w zawiłą i pełną niebezpieczeństw polityczną intrygę, a jego decyzje zaważą o losach mieszkańców kilku królestw.

Produkcja ponownie przenosi nas do świata stworzonego przez Andrzeja Sapkowskiego, który postanowił spojrzeć na klimaty fantasy z nieco innej strony niż wielu innych twórców. Uniwersum *Wiedźmina* jest więc pełne potworów, różnorodnych ras i magicznych istot, które jednak często są nienawidzone (z wzajemnością) przez ludzi. To prowadzi do wielu poważnych konfliktów.

Twórcy wiernie odwzorowali wiele miejsc i postaci znanych z kart powieści i opowiadań, chociaż wzbogacili też uniwersum o nowe elementy. Gracze mogą zwiedzić m.in. miasteczko Flotsam wraz z przyległym do niego lasem, krasnoludzkie Vergen, Dolinę Pontaru oraz ruiny elfiego miasta Loc Muinne.

Spotykamy takich bohaterów jak: Triss Merigold (czarodziejka), Jaskier (bard i przyjaciel Geralta), Zoltan (krasnoludzki przyjaciel Wiedźmina), Vernon Roche (członek oddziału specjalnego króla Foltesta) czy Iorweth (dowódca komanda Scoia'tael). Każda z nich posiada własne cele, przekonania oraz system wartości, co często jest prezentowane w przerywnikach filmowych, rozmowach i komentarzach. Wiele z wymienionych wyżej postaci może zostać sprzymierzeńcami i podróżować z graczem – twórcy dodali znacznie więcej pobocznych bohaterów, nad którymi jednak nadal nie mamy pełnej kontroli. Podczas walki odpowiada za nie sztuczna inteligencja.

W *Wiedźminie 2* postawiono na rozbudowany system wyborów moralnych, który prowadzi do wielu różnych kombinacji zakończenia gry (łącznie 16). Sam Geralt wielokrotnie wyraża wątpliwości odnośnie swojego fachu, czyli zabijania rzadkich potworów oraz istot. Ważne jest to, że na fabułę i świat *Wiedźmina 2* wpływ mają nie tylko nasze decyzje, ale chociażby to, kto jest naszym kompanem. Oprócz walki Wiedźmin ceni sobie inne „rozrywki”, jak chociażby flirtowanie z kobietami. W tej odsłonie nie otrzymujemy kart z obrazkami za „podboje”, ale nadal mamy możliwość doprowadzenia do „sytuacji łóżkowej” z niektórymi przedstawicielkami płci pięknej.

Poważnych zmian w *Wiedźminie 2* doczekał się system walki, który teraz jest znacznie bardziej nastawiony na akcję. Gracz może więc atakować mieczem (ciosy szybki lub silny) i wykonywać uniki oraz bloki. W skutecznym eliminowaniu wrogów niezwykle przydatna jest wiedźmińska magia czyli tzw. znaki. Nowością są pułapki oraz materiały wybuchowe w postaci petard, które są pomocne zwłaszcza na wyższych poziomach trudności.

W *Wiedźminie 2* system rozwoju postaci został podporządkowany trzem dziedzinom – szermierce, magii oraz alchemii. Resztę współczynników naszej postaci podniesiemy w miarę ich używania (np. zastraszanie rozmówcy czy skuteczniejsze blokowanie ciosów), lub za pomocą przedmiotów posiadających określone właściwości fizyczne i magiczne.

Oprawa wizualna tytułu robi duże wrażenie, gdyż autorzy postavili na świetne modele postaci, bogate w detale lokacje i zapierające dech w piersiach widoki. Miasteczka zostały wzbogacone o rozmawiających przechodniów, kupców i mieszkańców, z którymi niejednokrotnie można wejść w interakcję. W celu zapewnienia pełnej immersji twórcy usunęli ekrany ładowania lokacji przy wchodzeniu do budynków.

Film: <http://www.youtube.com/v/d3s4enCckfw%26hl=en%26fs=>
Stan: **UŻYWANA**
Wersja Językowa: **P**
Multiplayer: **NIE**