

Link do produktu: <https://www.menago.pl/diablo-iii-reaper-of-souls-ultimate-evil-edition-pl-xbox-one-p-6105.html>

Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition [PL] (XBOX ONE)

Cena	140,00 zł
Dostępność	Aktualnie niedostępny
Numer katalogowy	5030917144271
Kod EAN	5030917144271
Producent	Blizzard Entertainment

Opis produktu

Zestaw Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition zawiera:

- **Podstawową wersję gry Diablo III**
- **Dodatek Diablo III: Reaper of Souls**

Trzecia część jednej z najbardziej znanych i cenionych serii gier akcji RPG. Wydanie zawiera zarówno podstawową zawartość, jak i dodatkowy akt, będący treścią dodatku Reaper of Souls, wprowadzający do gry nową postać przeciwnika - Anioła Śmierci Maltaela.

Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition to specjalne wydanie gry Diablo III dedykowane konsolom PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One i Xbox 360, w skład którego poza samą podstawową grą, wchodzi również pierwszy dodatek Diablo III: Reaper of Souls. Warto dodać, że zakup tej edycji jest jedyną możliwością pogrania w Reaper of Souls na konsolach, bo nie został on wydany jako samodzielne rozszerzenie.

Diablo III

Diablo III to kolejna część niezwykle popularnej serii hack'n'slash, która zadebiutowała w 1996 roku. Produkcja zawiera kilka rozwiązań znanych z poprzednich części marki i wprowadza mnóstwo nowych pomysłów. Jej producentem jest firma Blizzard Entertainment, znana z wielu udanych i świetnie sprzedających się marek (m.in. World of Warcraft, StarCraft). Wydanie Ultimate Evil Edition składa się zarówno z podstawowej edycji Diablo III, jak i zawierającego piąty akt dodatku, w którym głównym przeciwnikiem gracza staje się Anioł Śmierci - Maltael.

W trzeciej odsłonie Diablo wracamy do świata Sanktuarium, aby jeszcze raz zmierzyć się z siłami ciemności i tytułowym demonem. Gra rozpoczyna się w dwadzieścia lat po wydarzeniach znanych z Diablo II, w którym grupa herosów zatriumfowała nad złem. Na katedrę w Tristram spada tajemnicza kometa, która rozbudza spoczywające w niej piekielne zastępy. Świat Sanktuarium potrzebuje więc nowych bohaterów: do akcji wkraczają barbarzyńca, czarownik, mnich, szaman i łowca demonów. Każdy z nich dysponuje własnym tłem fabularnym. Ponadto, Blizzard rozbudował opowiadaną w grze historię i uczynił ją ważniejszym elementem rozgrywki, m.in. poprzez dodanie znajdujących w świecie gry wpisów do dziennika podróży (np. wspomnień jednego z żołnierzy króla Leoryka) oraz krótkich przerywników w poszczególnych aktach, stylizowanych na zapiski bohaterów. Dzięki temu fani uniwersum mogą poznać wiele nowych informacji o odwiecznym konflikcie Wysokich Niebios z siłami Płonącego Piekła. W grze pojawia się wiele nawiązań do poprzednich odsłon serii, na czele z postaciami Deckarda Caina i Archanioła Tyraela, a także nowi bohaterowie opowieści, jak chociażby młoda Lea.

Diablo III to gra akcji RPG, w której wcielamy się w jednego z wymienionych bohaterów - lub bohaterkę - i przemierzamy obszerne krainy, podzielone na cztery akty. Podczas podróży wykonujemy zadania zlecane przez mieszkańców świata bądź losowo pojawiające się w grze, a także walczymy z hordami przeciwników. Każda z postaci operuje innym systemem energii, dysponuje unikalnym zestawem umiejętności i może używać wybranych rodzajów broni. Mówiąc inaczej, granie Barbarzyńcą różni się diametralnie od prowadzenia na przykład Czarownika. Wiele zależy też od pomysłowości gracza i zdobytych przedmiotów: czary i zdolności można bowiem modyfikować za pomocą kamieni runicznych, które nadają im nowe efekty oraz zwiększają statystyki postaci.

Twórcy ze studia Blizzard nie poprzestali na wprowadzeniu nowych klas postaci i urozmaiceniu systemu rozwoju i modyfikowania zdolności. W Diablo III pojawia się wiele innych pomysłów: system towarzyszy (pomagających w grze solowej), setki osiągnięć motywujący gracza do dalszej zabawy, możliwość dostosowywania poziomu trudności, a także wiele losowo

generowanych wydarzeń (np. konieczność wydostania się z lochu w jak najkrótszym czasie, obrona kowala przed hordami nacierających wrogów itp.).

Ponadto zmieniono interfejs zarządzania postacią, walkę uczyniono bardziej dynamiczną oraz poprawiono sterowanie. Ważnymi elementami Diablo III pozostają: ogromna liczba przedmiotów, jakie można znaleźć podczas gry, mnóstwo typów wrogów, dziesiątki minibossów oraz losowo generowane podziemia. Dla weteranów serii przygotowano najwyższy poziom trudności – Udręka. Łącznie w grze możemy zdobyć 60 poziomów podstawowych oraz nieskończenie wiele mistrzowskich, co zapewnia wiele setek godzin zabawy.

Diablo III: Reaper of Souls

Diablo III: Reaper of Souls to tytuł pierwszego rozszerzenia do trzeciej części jednej z najpopularniejszych serii hack-and-slash w historii, autorstwa studia Blizzard Entertainment.

Dodatek wprowadza do gry piąty akt, kontynuujący historię z podstawki. Fabuła skupia się wokół Anioła Śmierci, Maltaela, który postanawia raz na zawsze zakończyć Odwieczny Konflikt pomiędzy Niebem a Piekłem i w tym celu wykrada Czarny Kamień wiążący duszę Diablo oraz innych Władców Demonów. Maltael nie przebiera w środkach – za wszelką cenę pragnie zniszczyć wszystkie przejawy zła, dlatego jego ofiarami padają nie tylko same demony, ale również i ludzie, będący po części ich potomkami. Anioł Śmierci jest w stanie wykradać dusze, a zmarłych zmieniać w swoje sługi, stanowi więc bezpośrednie zagrożenie dla mieszkańców Sanktuarium, które powstrzymać może jedynie potężny Nefalem.

Akcja rozszerzenia toczy się na terenach Zachodniej Marchii oraz jej okolic. Prócz nowych przygód i lokacji, Reaper of Souls wprowadza do gry szóstego bohatera. Jest nim ciężkozbrojny Krzyżowiec, odpowiednik Paladyna z „dwójki”. W walce posługuje się on ogromną tarczą, ciężkim orężem i świętą magią, co czyni go skutecznym wojownikiem zarówno na krótkich, jak i średnich dystansach. Wzmocniona została również armia wroga – pojawiły się nowe rodzaje przeciwników, w tym upadłe anioły.

Wraz z dodatkiem limit doświadczenia wzrósł do 70 poziomu, w związku z czym każda klasa może zdobyć nowe umiejętności i runy. Zupełnie zmodyfikowano system poziomów mistrzowskich – zniknął górny limit poziomów doświadczenia, a dodatkowo "paragon" dotyczy teraz wszystkich postaci gracza na jednym koncie. Ponadto system ten pozwala własnoręcznie rozdysponować punkty między 4 zakładki – cechy główne, atak, obronę i cechy użyteczne. Kolejną nowością są zupełnie nowe wyzwania dla graczy – małe lochy służące do polowania na lepszy sprzęt, tzw. Szczeliny Nefalemów, stanowiące zestaw szybkich, ale trudnych zadań dla odważnych, do których zyskujemy dostęp poprzez wykonywanie zleceń.

Twórcy zdecydowali się zmodyfikować system zdobywania łupów. W porównaniu z oryginalnym Diablo III, z pokonanych wrogów wypada mniej przedmiotów, ale za to są one bardziej wartościowe oraz – dzięki funkcji zwanej Smart Drops – lepiej dopasowane do klasy postaci prowadzonej przez gracza.

Pod względem stylistyki, oprawa graficzna w Reaper of Souls jest mroczniejsza niż w podstawowej wersji gry. Różnica widoczna jest nie tylko w nowych lokacjach, lecz także w wyglądzie ekwipunku. W świecie gry pojawiła się mistyczka, nowy rzemieślnik, u którego da się dokonać wizualnej modyfikacji wyposażenia, by dostosować je do ponurego klimatu rozszerzenia; można także (za odpowiednią opłatą) wylosować nowe statystyki dla danego sprzętu.