



DRAGON AGE INKWIZYCJA EDYCJA DELUXE

cena	88 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	Xbox ONE
odnośnik	robson.pl/produkt,16932,dragon_age_inkwizycja_edycja_deluxe.html

Adres	ul.Powstańców Śląskich 106D/200 01-466 Warszawa	Godziny otwarcia	poniedziałek-piątek w godz. 9-17 sobota w godz. 10-15
Nr konta	 25 1140 2004 0000 3702 4553 9550	Adres e-mail	Oferta sklepu : sklep@robson.pl Pytania techniczne : robson@robson.pl Serwis : serwis@robson.pl Zamówienia : zamowienia@robson.pl Wymiana gier : wymiana@robson.pl
Nr telefonów	tel. 224096600 tel. 224361966		



Zaopatrzyć się w edycję deluxe gry Dragon Age Inkwizycja i odkryj pełnię możliwości oferowanych przez ten tytuł! W skład tej edycji wchodzi szereg przedmiotów do wykorzystania w grze:

- **Tron Podniebnej Twierdzy** - każdy władca powinien posiadać godne swego majestatu siedzisko. Jako Inkwizytor zasiądziesz na tronie wykonanym z czaszki starodawnego smoka.
- **Czerwona halla** - pędź przez niebezpieczny, żyjący świat, siedząc na grzbiecie tej rogatej bestii.
- **Jednorożec z mokradeł** - ten niezwykle, należący niegdyś do nikczemnego włóczęgi wierzchowiec powraca, by budzić strach w sercach twych wrogów.
- **Zabierz świat Thedas ze sobą**, gdziekolwiek się udasz, słuchając cyfrowej wersji ścieżki dźwiękowej z gry Dragon Age: Inkwizycja.
- **Bonusowa zawartość cyfrowa** - więcej informacji w późniejszym terminie.

Dragon Age: Inkwizycja to trzecia odsłona sagi CRPG stworzonej przez studio BioWare. Pod wpływem opinii fanów, niezadowolonych z wielu aspektów Dragon Age II, deweloper postanowił upodobnić grę do pierwszej części cyklu. Jednocześnie zachowano pewne rozwiązania, które sprawdziły się w „dwójce”, nie zapominając przy tym o sporej garści nowości. Dragon Age: Inkwizycja ponownie zabiera gracza do świata Thedas, który po wydarzeniach z poprzednich dwóch odsłon pogrąża się w chaosie. Akcja rozpoczyna się 10 lat po finale gry Dragon Age: Początek i kilka miesięcy po Dragon Age II. Królestwo Ferelden nie zdążyło odzyskać pełni sił po inwazji Mrocznych Pomiotów (Pladze), będącej głównym tematem „jedynki”, a imperium Orlais uwikłane jest w wojnę domową. Na całym kontynencie trwa konflikt Templariuszy z magami. Pośród tego zamieszania dochodzi do rozdarcia granicy pomiędzy światem śmiertelników a równoległym wymiarem - Pustką - doprowadzając do inwazji demonów. Temu nowemu zagrożeniu czoła stawia niezależna politycznie Inkwizycja. Gracz wciela się w przywódcę owej organizacji, a jego zadaniem jest odkrycie tożsamości osoby odpowiedzialnej za sprowadzenie potworów do świata żywych oraz zgromadzenie dostatecznej potęgi, by powstrzymać inwazję. Tworząc postać głównego bohatera, da się zdecydować nie tylko o jego klasie (wojownik, łotrzyk, mag) i płci, lecz także o imieniu, wyglądzie oraz rasie (człowiek, elf, krasnolud i nowość w serii: qunari). Wypowiedane przez protagonistę kwestie zostały w pełni udźwiękowione. Głównemu bohaterowi towarzyszy trzech kompanów, wybieranych z puli dziewięciu postaci. Większość z nich to nowe twarze, lecz część (np. Varrick) pojawiła się już w poprzednich odsłonach. Nie tylko stanowią oni nieocenioną pomoc w walce, lecz także są ważnym elementem fabuły. Rozmawiając z nimi, gracz poznaje ich historię, motyw i cele. Co więcej, jego poczynania wpływają na to, jak towarzysze odbierają Inkwizytora. Bardzo istotnym elementem relacji z kompanami są także charakterystyczne dla serii romanse. Warto też wspomnieć, że w Inkwizycji twórcy postawili sobie za cel ukazanie stosunków interpersonalnych w bardziej naturalny i dojrzały sposób, co znajduje swoje odzwierciedlenie przede wszystkim w zmodernizowanych scenach seksu. Grający niejednokrotnie stają przed decyzjami natury moralnej, wymykającymi się tradycyjnemu podziałowi na dobro i zło. Część z nich ma duże znaczenie dla fabuły, a ich konsekwencje nie zawsze są widoczne natychmiast. Możliwość importu zapisanych stanów gry pozwala przenieść do rozgrywki część wyborów dokonanych przez weteranów

serii. Z kolei osoby, które nie mają doświadczenia z poprzednimi odsłonami, a również chciałyby mieć nakreśloną samodzielnie historię świata i zamieszkujących go postaci, mogą skorzystać z usługi Dragon Age Keep, przygotowanej na okazję wydania „trójki”, by umożliwić w łatwy sposób wygenerowanie zapisu rozgrywki do zaimportowania. Poza podążaniem za głównym wątkiem gracz wykonuje misje poboczne i ustosunkowuje się do mniejszych konfliktów toczących się w Thedas. Jako Inkwizytor podejmuje on decyzje w imieniu całej organizacji, kształtując w ten sposób jej reputację oraz politykę wobec innych ugrupowań. Postępy w rozgrywce owocują nie tylko rozwojem postaci, lecz także wzrostem znaczenia tytułowej Inkwizycji. Ponadto wysokie stanowisko daje wymierne korzyści, chociażby w postaci armii, którą da się wysłać do zdobycia twierdzy ukrywającej ważne informacje. Istotny element stanowi również zakładanie przyczółków – zwykle w formie twierdz – na poszczególnych obszarach, by zapewniać sobie w ten sposób wpływy i kontrolę nad danym rejonem. Co więcej, nic nie stoi na przeszkodzie, by zmieniać wygląd naszych siedzib i rozbudowywać je, a także kierować prowadzonymi przez nie działaniami (na przykład badaniami naukowymi), dysponując dostępnymi nam zasobami ludzkimi. Ze względu na skalę wydarzeń w grze Dragon Age: Inkwizycja gracz podróżuje po znacznej części kontynentu Thedas, obejmującej Ferelden, Orlais i Dalię. Choć nie mamy tu do czynienia z otwartym światem w pełni tego słowa znaczeniu, to lokacje są dużo większe i bardziej zróżnicowane niż w poprzednich odsłonach cyklu. Przemieszczanie się pomiędzy nimi odbywa się z pozycji mapy, a po dotarciu na miejsce gracz może swobodnie eksplorować rozległe tereny pieszo lub wierzchem. Charakterystyczną cechą wirtualnego uniwersum jest jego podatność na zmiany, które wynikają z działań Inkwizytora (np. wytępienie stworzeń i roślin owocuje zastępowaniem ich przez inne gatunki, a nieudzielenie pomocy wiosce prowadzi do jej zniszczenia). Aby dostać się do obszarów kluczowych dla fabuły, należy wcześniej osiągnąć odpowiedni poziom reputacji Inkwizycji. W tym celu gracz musi wykonywać misje dodatkowe, zdobywać szacunek różnych ugrupowań poprzez dyplomację, zbierać magiczne artefakty i pokonywać niebezpieczne bestie. Jeśli chodzi o system walki, twórcy starali się pogodzić miłośników taktyki z osobami preferującymi akcję. Gracz może samodzielnie wydawać rozkazy członkom drużyny w trakcie aktywnej pauzy lub przekazać ich w ręce sztucznej inteligencji, by skupić uwagę na jednym bohaterze i rzucić się w wir walki, sprawując bezpośrednią kontrolę nad jego ruchami i atakami. Główne polecenia przyporządkowano pod skróty klawiszowe. Wrogowie przeważnie występują w zorganizowanych i zróżnicowanych grupach. Dzięki ulepszonej SI, potrafią oni wzajemnie się wspierać i reagować na sytuację na polu walki, przez co starcia wymagają od gracza spostrzegawczości i odpowiedniej taktyki. Gra Dragon Age: Inkwizycja napędzana jest przez Frostbite 3 – silnik znany przede wszystkim ze strzelaniny Battlefield 4. Technologia ta pozwala wykreować duże otwarte przestrzenie oraz wpływać na środowisko. Możliwa jest nie tylko destrukcja niektórych elementów otoczenia (szczególnie podczas walki), lecz również ich odbudowa, na przykład celem otwarcia sobie drogi do niedostępnej wcześniej lokacji. Ponadto w grze pojawia się zmienna pogoda, wpływająca na rozgrywkę.