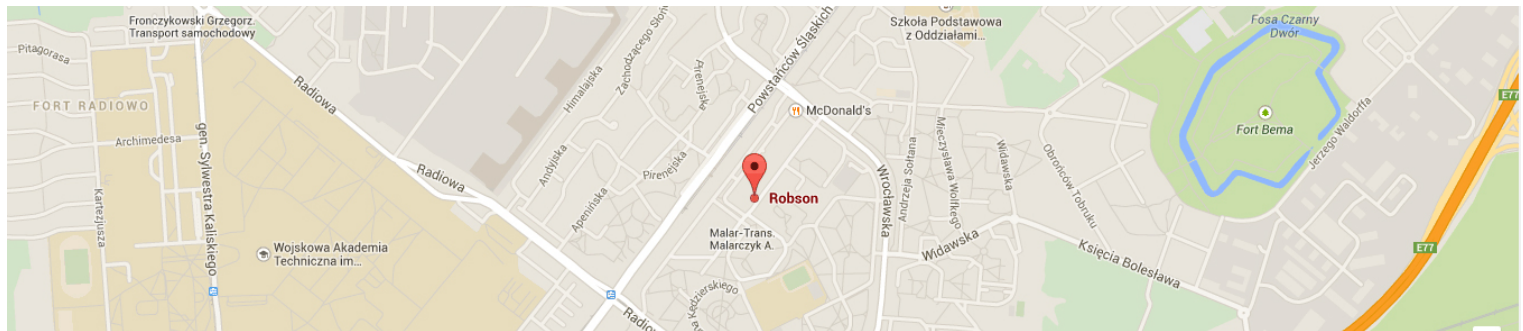




DARK SOULS TRILOGY

cena	186 zł
dostępność	Oczekujemy
platforma	Xbox ONE
odnośnik	robson.pl/produkt,19679,dark_souls_trilogy.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		



Dark Souls Trilogy jest pakietem zawierającym trzy rozbudowane gry RPG akcji: Dark Souls: Remastered, Dark Souls II: Scholar of the First Sin oraz Dark Souls III: The Fire Fades. W związku z tym, że kolekcja zawiera wydania ulepszone/GOTY (Game of the Year), znajdziemy w niej również zawartość wszystkich dodatków do wyżej wymienionych produkcji – Artorias of the Abyss (DS), Crown of the Sunken King, Crown of the Old Iron King, Crown of the Ivory King (DS2), The Ringed City oraz Ashes of Ariandel (DS3). Za stworzenie wszystkich omawianych tytułów odpowiada japońskie studio From Software.

Seria Dark Souls słynie ze swojego niezwykle ciężkiego, mrocznego świata fantasy zwanego Lordran, który niegdyś był rządzony przez smoki, a obecnie pełny jest przeróżnych, niezwykle niebezpiecznych (i niejednokrotnie gigantycznych) potworów. Akcja poszczególnych części toczy się w różnych krainach (m.in. królestwach Drangleic oraz Lothric). W każdej odsłonie cyklu gracze wcielają się w innego protagonistę, jednak pomiędzy trzema postaciami istnieją pewne podobieństwa: są niemi, nieumarli (przeklęci) i noszą konkretny tytuł, który określa ich rolę w opowieści (Chosen Undead, Bearer of the Curse oraz The Ashen One).

Cechą charakterystyczną serii Dark Souls jest nietypowa, minimalistyczna narracja – fabuła często jest przekazywana wyłącznie przez szczątkowe dialogi, opisy przedmiotów oraz elementy świata przedstawionego. Wiele kwestii dotyczących fabuły pozostaje bez wyjaśnienia lub podlega interpretacji gracza.

Produkcje z cyklu Dark Souls są RPG-ami akcji, w których świat obserwujemy zza pleców bohatera (kamera TPP). Zabawę zaczynamy od stworzenia swojej postaci – możemy wybrać płeć, określić wygląd, imię oraz podstawowe parametry, które jednak szybko ulegną zmianie w trakcie gry. Rozgrywka skupia się na przemierzaniu kolejnych lokacji, zbieraniu przedmiotów oraz walce z przeciwnikami. Do dyspozycji mamy szeroki wybór broni (każda posiada swój własny, unikatowy wachlarz ataków i animacji) oraz magii, w którym coś dla siebie znajdą miłośnicy różnych stylów gry.

Cykl Dark Souls charakteryzuje się wysokim poziomem trudności. Gra może zostać zapisana wyłącznie w określonych miejscach – ogniskach, przy których możemy także wydawać zdobyte doświadczenie i wzmacniać sprzęt. Kiedy to czynimy, pokonane już potwory ponownie pojawiają się na mapie. Jeśli jednak zginiemy, nim dotrzemy do ogniska, utracimy wszystko, co udało nam się zdobyć. System walki został przygotowany tak, by współgrać z tą mechaniką, zmuszając graczy do mozolnego uczenia się schematów i taktyk – poznanie słabości nowej kreatury często wymaga zaakceptowania licznych porażek, skutkujących koniecznością przechodzenia dużych kawałków planszy od nowa.

Seria Dark Souls łączy kampanię dla pojedynczego gracza z mechaniką charakterystyczną dla trybów wieloosobowych. Mamy możliwość wzywania sojuszników, by pomogli nam w wyjątkowo trudnych starciach. Dodatkowo system inwazji pozwala atakować innych graczy w czasie, gdy próbują oni poradzić sobie z wyzwaniami rzucanymi przez grę. Istnieje również możliwość pozostawiania notatek, które mogą albo ostrzegać ludzi przed zagrożeniami, albo też zwodzić ich i wciągać w pułapkę.

Produkcje wchodzące w skład zestawu Dark Souls Trilogy posiadają solidną, trójwymiarową oprawę graficzną. W starszych grach grafika została poprawiona, by lepiej pasować do współczesnych standardów. Wszystkie trzy tytuły cechuje niezwykle ciekawy styl artystyczny. Na uwagę zasługują tu zarówno projekty lokacji, sprzętu (podstawowy ekwipunek często jest wygląda dość realistycznie, co niekoniecznie da się powiedzieć o bardziej zaawansowanych broniach lub pancerzach), jak i prawdziwie groteskowe modele potworów.