

Link do produktu: <https://www.it7.pl/diablo-iii-eternal-collection-p-6640.html>

DIABLO III ETERNAL COLLECTION

Cena	80,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0237
Producent	Brak

Opis produktu

Diablo III: Eternal Collection to rozszerzona wersja gry [Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition](#). **Produkcja oferuje wszystkie wydane wcześniej aktualizacje oraz dodatek *Przebudzenie Nekromantów***. Za tytuł odpowiedzialne jest słynne amerykańskie studio Blizzard Entertainment, które stworzyło także poprzednie odsłony serii *Diablo*, a także inne hity, w tym strzelankę [Overwatch](#).

Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition

***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.

Przebudzenie Nekromantów

Przebudzenie Nekromantów to dodatek do *Diablo III*, zapowiedziany w listopadzie 2016 roku w trakcie corocznej imprezy BlizzCon, organizowanej przez Blizzard Entertainment. Nie jest to kolejne duże rozszerzenie, a jedynie pakiet oferujący nową postać, czyli tytułowego Nekromantę, a także rozmaite, kosmetyczne bonusy.

Diablo III: Przebudzenie Nekromantów wprowadza nową, grywalną klasę postaci – Nekromantów, znanych jako Kapłani

Rathmy. Ci postanowili odpowiedzieć na płynące z Sanktuarium wezwanie, kończąc okres szkoleń w głębi kędzyskańskiej dżungli, którego celem było dbanie o zachowanie równowagi między życiodajnymi, a śmiercionośnymi mocami.

Nekromanta, o którego płci decydujemy przed rozpoczęciem zabawy, włada specjalnym odłamem magii, jaką czerpie z mocy śmierci. **Jego zdolności bojowe opierają się na krwi i kościach, będących głównymi budulcami życia, zatem w ręce graczy oddano między innymi możliwość ożywiania zwłok.** Schemat rozgrywki nekromantą oparto na założeniach, na których zbudowano tę klasę w *Diablo II* – pomimo że dodatek nie wprowadza wszystkich umiejętności znanych z poprzedniej gry studia, stanowiły one główne źródło inspiracji dla deweloperów. Gracz może zatem zrobić użytek z efektownego Wybuchu Zwłok, rażącej przeciwników na dystans Kościanej Włóczni, Wyssania Krwi z ciał adwersarzy, Ożywiania Szkieletów, a także z umożliwiającego teleportację na małej odległości Napływu krwi.

Ponadto, nowa postać wnosi dedykowane przedmioty legendarne i zestawy oraz możliwość posiadania własnego zwierzaka. Dodatek wprowadza również więcej miejsc na postacie na koncie, ramkę portretu, proporzec, sztandar oraz unikalną symbolikę, a także dwie dodatkowe zakładki skrytki w wersji na komputery osobiste.