

## Darksiders Collection 1+2 (X360)



**Cena : 79,00 zł**

Stan magazynowy : **poniżej średniego**

Średnia ocena : **brak recenzji**

*Darksiders: Wrath of War* jest rozbudowaną grą akcji z elementami gatunku cRPG. Jej wykonawcą jest studio Vigil Games założone przez słynnego Joe'go Madureirę – autora tak znanych serii komiksów jak *X-men*, *The Ultimates* czy *Battle Chasers*.

Fabula nawiązuje do treści Apokalipsy św. Jana. Wcielamy się w Wojnę, jednego z zapowiedzianych przez ewangelistę Czterech Jeźdźców. Przybywa on na Ziemię, by dokonać jej zniszczenia, ale okazuje się, że został podstępnie zdradzony. W konsekwencji nasz bohater utracił większość swoich mocy. Jakby tego było mało, staje się celem piekielnych i niebiańskich ataków. Osamotniony Wojna wraca na Ziemię i wyrusza, by odzyskać zdolności, odnaleźć zaginionego rumaka i odkryć tajemnicę zdrady.

Akcja dzieje się wprawdzie w niedalekiej przyszłości, ale walczy się klasycznym „slasherowym” arsenalem m.in. mieczem i olbrzymią kosą. Lista jest długa, a dochodzą do niej jeszcze samochody czy jakieś większe przedmioty – heros może je chwycić i rzucić nimi w oponentów. Warto wspomnieć, że autorzy przewidzieli rozliczne ulepszenia. Oprócz standardowych rodzajów broni wraz z postęпами stopniowo odzyskujemy dostęp do naszych nadnaturalnych mocy, które bardzo podgrzewają atmosferę.

Rozgrywka opiera się na bieganiu po zróżnicowanych lokacjach i pokonywaniu hord przeciwników, przy czym świat ma otwartą formę i można wracać do już raz oczyszczonych terenów. Prawie bez przerwy jesteśmy w wirze walki, ale od czasu do czasu pojawiają się zadania, przy których trzeba wysilić szare komórki. Grafika w *Darksiders: Wrath of War* utrzymana jest w unikalnym stylu zapewnionym przez Joe'go Madureirę.

*Darksiders II* to kontynuacja ciepło przyjętej gry stanowiącej połączenie elementów akcji z gatunkiem RPG. Wykonawcą projektu po raz drugi jest studio Vigil Games założone przez słynnego Joe'go Madureirę – autora tak znanych serii komiksów jak *X-men*, *The Ultimates* czy *Battle Chasers*.

Fabula gry nawiązuje bezpośrednio do części pierwszej. Ponownie mamy do czynienia z wariacją na temat Apokalipsy św. Jana, zaś całą historię dane jest nam przeżywać z perspektywy jednego z zapowiedzianych przez ewangelistę Czterech Jeźdźców - Śmierci. Nasz podopieczny zaczyna swoją przygodę w zaświatach, gdzie próbuje dowiedzieć się, jak może pomóc Wojnie, który – jak wiemy z pierwszej części – nieźle narozrabiał. Szybszemu i zwinniejszemu Śmierci w pokonywaniu świata towarzyszy wierny rumak Rozpacz oraz wrona Proch.

W stosunku do pierwszej odsłony *Darksiders* autorzy położyli większy nacisk na wielkość i różnorodność przemierzanych obszarów. Są to między innymi posępne ruiny pradawnych konstrukcji, tereny leśne, obszary skute lodem, siedliska aniołów oraz pieczary demonów. Mamy teraz do czynienia z czterokrotnie większym światem niż poprzednio, a każda z przemierzanych lokacji zawiera tyle podziemi ile cała pierwsza część. Śmierć, zwinny niczym bohater serii *Prince of Persia*, pokonuje przeszkody w isticie akrobatycznym stylu. Stawiane przed nim zadania podzielono na główne i poboczne. Te pierwsze popychają fabułę do przodu, a drugie pozwalają na odkrycie ukrytych miejsc i pozyskanie szczególnie rzadkich artefaktów. Wzorem chociażby gry *Castlevania: Lords of Shadow* dostęp do wielu miejscówek staje się możliwy dopiero po odblokowaniu ściśle określonych umiejętności sterowanej postaci. Śmierć w trakcie swojej krucjaty pozyskuje między innymi specjalny uchwyt do łapania się interaktywnych zaczepów, czy też dowiaduje się w jaki sposób aktywować portale i dzielić swoją duszę na dwie oddzielnie kontrolowane połówki.

Przeciwności jakie Śmierć napotyka na swojej drodze to z jednej strony różnego rodzaju zagadki logiczne, z drugiej hordy przeciwników, z których najtrudniejsi wymagają przemyślanego i sprytnego działania. Wypadający z zabitych wrogów losowy sprzęt, system cech i statystyk oraz możliwość ustalenia umiejętności pod własne preferencje, a także dobranie sprzętu pasującego do indywidualnego stylu rozgrywki nadają grze mocnej nuty RPG.

*Darksiders II* posiada nieco lepszą grafikę, niż to miało miejsce w części pierwszej. Autorzy popracowali nad widowiskowością oprawy audiowizualnej, poprawili też m.in. efekty specjalne, dźwięk i oświetlenie. Nad artystyczną stroną projektu po raz kolejny czuwał sam Joe Madureira. Za oprawę muzyczną gry odpowiada z kolei światowej klasy duński kompozytor Jesper Kyd, który w przeszłości zasłynął dzięki soundtrackom do takich produkcji jak *Hitman: Contracts*, *Assassin's Creed* czy *Borderlands*.