



GOD OF WAR RAGNAROK

Cena	190,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0428
Producent	Brak

Opis produktu

God of War: Ragnarok to przygodowa [gra akcji](#) stanowiąca piątą główną odsłonę serii [God of War](#), zapoczątkowanej w 2005 roku. Produkcja została opracowana przez należący do rodziny PlayStation Studios zespół Santa Monica Studio, a jej wydaniem zajęła się firma Sony Interactive Entertainment. Pod względem tempa, przebiegu rozgrywki oraz sposobu prowadzenia akcji tytuł podąża ścieżką wytyczoną w 2018 roku przez grę [God of War](#).

Fabula

Fabule gry *God of War: Ragnarok* osadzono kilka lat po wydarzeniach przedstawionych w poprzedniej odsłonie cyklu. Tytułowy Ragnarok, czyli wielka bitwa pomiędzy nordyckimi bogami i olbrzymami, która ma doprowadzić do końca świata, zbliża się wielkimi krokami. Świadczy o tym fakt, że poprzedzająca ją Wielka Zima (Fimbulvinter) dotarła już do Midgardu. Chcąc uniknąć nieuchronnej tragedii, jaką bez wątpienia spowodują na nich kolejne konfrontacje z Asami, Kratos za wszelką cenę pragnie zapewnić Atreusowi bezpieczeństwo.

Syna spartańskiego wojownika trawi jednak ciekawość dotycząca jego tożsamości, a także tego, jaką rolę odegra on w nadchodzących wydarzeniach. **Bohaterów czeka kolejna pełna trudów przygoda, w trakcie której przyjdzie im dokonać wyborów determinujących nie tylko ich dalszy los, lecz również przyszłość czekającą wszystkie dziesięć światów.** Na odwiedzenie czekają bowiem zarówno niedostępne wcześniej krainy, czyli zamieszkiwany przez Wanów Vanaheim, stanowiący dom krasnoludów Svartalfheim, a także będący siedzibą Asów Asgard, jak i nowe miejsca w już odwiedzonych światach: Alfheimie, Muspelheimie, Helheimie, Niflheimie, Jotunheimie oraz Midgardzie.

Mechanika

W *GoW: Ragnarok* akcję obserwujemy zza pleców bohatera (widok [TPP](#)). Przemierzając zróżnicowane lokacje – od dżungli po rozległe, przypominające labirynty kopalnie – **realizujemy zadania, które popychają do przodu fabułę, wykonujemy różnorodne misje poboczne, rozwiązujemy zagadki środowiskowe, a także, jak przystało na produkcję o bogu wojny, walczymy z zastępami różnorodnych przeciwników.**

Gra oferuje system walki znany z poprzedniej odsłony serii, który jednak doczekał się szeregu usprawnień i nowych elementów. Podczas starć musimy uważnie obserwować ruchy wrogów, w porę wykonywać uniki oraz wyprowadzać szybkie kontrataki. **Nieprzyjaciół eliminujemy, robiąc użytek z ikonicznych Ostrzy Chaosu protagonisty, a także topora zwanego Lewiatanem.** Obie bronie pozwalają na wyprowadzenie charakterystycznych dlań ataków specjalnych, a zadawane nimi obrażenia da się dodatkowo wzmacniać odpowiednio magią ognia lub lodu, umożliwiającą podpalanie bądź zamrażanie oponentów.

Zarówno z Ostrzy Chaosu, jak i z Lewiatana Kratos może także korzystać poza walką. Szczególnie przydają się one przy rozwiązywaniu złożonych zagadek środowiskowych. Dla przykładu – to pierwsze narzędzie mordu służy m.in. do demontowania kotłów pełnych wrzącej wody, na które natrafiamy w Svartalfheimie, a drugie do zamrażania tamtejszych gejzerów. Co więcej, **za pomocą Ostrzy można łapać się krawędzi, co ułatwia dostawanie się na wysoko położone półki skalne,** a toporem rzucać, by następnie móc przywołać go do siebie, podobnie jak Thor czyni z Mjøltnirem.

Ponadto w *God of War: Ragnarok* dostępne są dwa nowe względem poprzedniej gry z serii rodzaje tarcz. Jedne umożliwiają dynamiczną obronę i wyprowadzanie kontrataków bez użycia broni, a drugie zapewniają potężną osłonę i są w stanie gromadzić energię kinetyczną pochodzącą z ciosów przeciwników, którą co jakiś czas można uwolnić poprzez uderzenie w ziemię, powodujące niszczycielskie fale uderzeniowe.

W walce korzystamy również z pomocy aktywnie nas wspierającego Atreusa. Chłopiec znów strzela na zawołanie z łuku, a ponadto zyskał nowe możliwości – potrafi np. zawałać na przeciwników rozmaite konstrukcje. Co więcej, **w *GoW*:**

Ragnarok bywa on niezwykle przydatny także poza pojedynkami. Jest choćby w stanie obsługiwać różne urządzenia, podczas gdy Kratos zajmuje się czymś zupełnie innym. W miarę postępów w grze [rozwijamy obu bohaterów](#) oraz ulepszamy ich oręż i zbroje, co z czasem pozwala nam stawiać czoła coraz silniejszym przeciwnikom.

Ich zastępy są bardzo różnorodne – składają się zarówno z szeregowych oponentów, pełniących rolę „mięsa armatniego”, jak i z przerośniętych monstrów rodem z mitologii nordyckiej. Jako że Kratos ma na pieńku z Asami, jego tropem podążają również znacznie potężniejsi oponenti, na czele z pałającą żądzą zemsty boginią Freją oraz wspomnianym Thorem.

Kwestie techniczne

God of War: Ragnarok działa w oparciu o technologię opracowaną na potrzeby poprzedniej części serii. **Oprawa graficzna tej produkcji prezentuje najwyższą jakość;** wrażenie robią zarówno pełne detale modele oraz bogate animacje postaci, jak i szczegółowe, różnorodne otoczenie.

Gra oferuje również ponad sześćdziesiąt opcji dostępności, zaimplementowanych z myślą o osobach niepełnosprawnych – głównie niewidomych i niesłyszących, a także posiadających ograniczone zdolności motoryczne oraz kognitywne. W ustawieniach można włączyć m.in. tryb wysokiego kontrastu, automatyczne podnoszenie przedmiotów, wspomaganie nawigacji kamery, spowalnianie sekwencji wymagających dużego refleksu, przypisać umiejętności Kratosa do panelu dotykowego pada czy dostosować rozmiary tekstu i ikon wyświetlających się na ekranie.