

Link do produktu: <https://www.it7.pl/shadow-of-the-colossus-p-7235.html>

SHADOW OF THE COLOSSUS

Cena brutto	80,00 zł
Cena netto	80,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PS4-GU0374
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Kompleksowy **remake** kultowej **gry akcji** z 2005 roku, która w ciągu kilkunastu lat od premiery doczekała się statusu legendy. Produkcja powstała z myślą o platformie PS4, a za jej opracowanie odpowiada studio Bluepoint Games. Warto odnotować, że nie jest to pierwsze spotkanie deweloperów z omawianym tytułem – zespół stworzył bowiem **zremasterowaną** wersję pierwowzoru, wydaną na konsolę PlayStation 3 w 2011 roku.

Fabula

W *Shadow of the Colossus* gracz wciela się w Wandera – **młodzieńca starającego się przywrócić do życia dziewczynę imieniem Mono**, poświęconą w tajemniczym rytuale. By zrealizować swoje zamiary, bohater przekracza granice odseparowanej od reszty świata Zakazanej Krainy i zawiera pakt z mroczną siłą znaną jako Dormin. Okazuje się bowiem, że **istnieje możliwość wskrzeszenia jego ukochanej – jednak żeby tak się stało, protagonista musi unicestwić szesnaście tytułowych Kolosów, istot przypominających gigantyczne, ożywione posągi**. Mając do dyspozycji jedynie miecz oraz łuk, heros wyrusza w niebezpieczną podróż w towarzystwie wiernego konia Agro.

Mechanika

W wydanym na platformie PS4 *Shadow of the Colossus* akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby (**TPP**). Fundamentem rozgrywki jest **eksploracja** rozległego, **otwartego świata** (na który składa się zarówno pustynia, jak i ruiny starożytnych budowli czy choćby las i malownicza dolina) oraz walka z szesnastoma tytułowymi Kolosami. **Wybrany cel należy wytropić, używając w tym celu klingi miecza emitującej światło** (wąski słup oznacza, że w tym kierunku znajduje się oponent) i do niego dotrzeć. Po odniesieniu zwycięstwa Wander budzi się w świątyni, gdzie przyjmuje od Dormina zadanie unicestwienia kolejnego oponenta.

Walki toczą się w **czasie rzeczywistym** i w zróżnicowanych sceneriach (na lądzie, w wodzie, w przestworzach). **Poszczególni przeciwnicy różnią się od siebie nie tylko wyglądem i rozmiarami, lecz także indywidualnymi cechami i słabościami, w oparciu o które należy opracować taktykę działania**. Podczas gdy jedne Kolosy kroczą majestatycznie po powierzchni lub spokojnie latają w przestworzach i nie zaatakują niesprobowanych, inne zachowują się bardziej chaotycznie i agresywnie. To ostatnie ma miejsce zwłaszcza wtedy, kiedy **Wander wspina się po ich porośniętych sierścią częściach ciała** (chcąc uniknąć bolesnego upadku, należy zwracać uwagę na wskaźnik wytrzymałości, jako że bohater wisząc na rękach, szybko opada z sił), próbując dotrzeć do jednego ze słabych punktów – takowy należy kilkakrotnie dźgnąć mieczem, by osłabić potężnego wroga. Nierzadko protagonista jest również zmuszony skorzystać z pomocy Agro – **wierzchołek stanowi realne wsparcie na polu bitwy**; potrafi bowiem odwracać uwagę przeciwnika (w tym celu możemy wykorzystać także łuk) i umożliwia dostanie się w trudno dostępne miejsca, z których na przykład wskazujemy na grzbiet Kolosa. Twórcy starali się przy tym obdarzyć go cechami prawdziwego zwierzęcia, przez co nasz kompan czasami odmawia posłuszeństwa, a w sytuacji bezpośredniego zagrożenia salwuje się ucieczką.

Należy odnotować, że **twórcy pokusili się o dostosowanie schematu sterowania do standardów panujących w momencie premiery opisywanej pozycji**. Całość została opracowana w taki sposób, by poradzili sobie z grą nie tylko weterani gatunku i osoby zaznajomione z dziełami zespołu Team Ico, lecz także nowi w temacie gracze.

Kwestie techniczne

Trójwymiarowa oprawa graficzna wydanego na platformie PS4 *Shadow of the Colossus* prezentuje solidny poziom wykonania. **Podobnie jak swego czasu oryginał, produkcja cechuje się rozmachem i zapadającą w pamięć**

stylistyką. Niemiej, w oczy rzucają się również nowe tekstury wysokiej jakości oraz zaawansowane efekty wizualne, na czele z realistycznym systemem oświetlenia.