

Link do produktu: <https://www.it7.pl/wolfenstein-ii-the-new-colossus-p-6412.html>

WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

Cena brutto	60,00 zł
Cena netto	60,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0164
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Wolfenstein II: The New Colossus to kolejna odsłona bestsellerowego cyklu pierwszoosobowych strzelanin ([FPS-ów](#)), nad którym pieczę sprawuje firma Bethesda Softworks. Podobnie jak wcześniejsza część serii, [Wolfenstein: The New Order](#), tytuł jest dziełem zespołu Machine Games, a trafił między innymi na platformę PlayStation 4. **Deweloperzy zdecydowali się na kontynuację wątków rozpoczętych w poprzedniczkę, a także wprowadzili szereg zmian i usprawnień, które obejmują zarówno mechanikę rozgrywki, jak i kwestie techniczne.** Pozycja może się pochwalić przede wszystkim znacznie ładniejszą grafiką, co jest zasługą wykorzystania technologii id Tech 6, stworzonej przez studio id Software – autorów pierwszej części serii, czyli legendarnego [Wolfensteina 3D](#).

Fabula

Akcja *Wolfenstein II: The New Colossus* rozpoczyna się w 1961 roku, bezpośrednio po wydarzeniach przedstawionych w poprzedniej części serii, noszącej podtytuł *The New Order*. **Wybudzony ze śpiączki B.J. Blazkowicz i jego przyjaciele trafiają na teren okupowanych przez nazistów Stanów Zjednoczonych.** Z uwagi na terror, jaki Niemcy (z Frau Engel na czele) sieją w Ameryce, protagoniście nie pozostaje nic innego, jak ponownie chwycić za broń i stanąć do walki z agresorem. Na szczęście Blazkowicz i jego świta nie są sami – pomagają im m.in. Horton oraz Grace, czyli liderzy miejscowych ognisk ruchu oporu.

Należy odnotować, że podobnie jak wcześniejsza gra z cyklu, opisywana pozycja prezentuje alternatywną wersję historii, w której Niemcom udało się opracować i wykorzystać na polu bitwy Wunderwaffe – cudowną broń, która zapewniła im zwycięstwo w II wojnie światowej.

Mechanika

Rozgrywka w wydanym na platformie PlayStation 4 *Wolfenstein II: The New Colossus* zasadza się na niemal identycznym schemacie, jak miało to miejsce w przypadku poprzednika. **W dalszym ciągu filarem zabawy jest walka** – spędzamy na niej najwięcej czasu, przemierzając dość rozległe etapy (odwiedzamy między innymi Roswell, Manhattan oraz Nowy Orlean) i realizując kolejne cele misji. Wśród przeciwników stojących na drodze Blazkowicza pojawiają się zarówno żołnierze piechoty, jak i uzbrojone po zęby retrofuturystyczne roboty, w tym wielkie maszyny bojowe.

Główny bohater w starciach robi użytek z rozbudowanego arsenału. **Wśród dostępnych narzędzi mordu pojawia się nie tylko klasyczna broń palna (pistolety, karabiny maszynowe), lecz również bardziej wymyślne giwery** pokroju Laserkraftwerka (strzelającego promieniem lasera zdolnego do dezintegracji oponentów) oraz Dieselkraftwerka (czyli napędzanego paliwem granatnika umożliwiającego jednoczesną eliminację całych grup adversarzy).

W dalszym ciągu nic nie stoi na przeszkodzie, by siać zniszczenie, prowadząc ostrzał z dwóch sztuk broni jednocześnie – lub przeciwnie, skradać się i eliminować nazistów po cichu. Warto odnotować, że **autorzy w dalszym ciągu zastępują automatyczną regenerację zdrowia oldskulowym zbieraniem apteczek i fragmentów pancerza.** Równie oldskulowe są znajdzki, które poukrywano na poziomach w ilościach hurtowych.

Kwestie techniczne

Wolfenstein II: The New Colossus może się pochwalić grafiką wysokiej jakości, robiącą właściwy użytek z możliwości technologicznych [silnika](#) id Tech 6. W porównaniu z wcześniejszą grą spod znaku *Wolfenstein* **podrasowano przede wszystkim tekstury i efekty specjalne, jakie towarzyszą wymianie ognia.** Zauważalnie wzrósł też poziom wykonania cut-scenek, które często przetykają rozgrywkę w kampanii.