

PRZEWODNIK GRACZA

GOD OF WAR
RAGNARÖK
EDYCJA

potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz



O CO TU CHODZI?



God of War Ragnarök to pełna akcji gra przygodowa opracowana przez Santa Monica Studio i opublikowana przez Sony Interactive Entertainment. Na rynku globalnym pojawiła się 9 listopada 2022 roku w wersji na PlayStation 4 i 5 – jest to pierwsza międzygeneracyjna gra w całej serii *God of War*.

GOD OF WAR™
RAGNARÖK

Jest to również dziewiąty tytuł w tej serii (w porządku chronologicznym) i jednocześnie kontynuacja gry *God of War* z 2018 roku. Gra opiera się luźno na staroskandynawskiej mitologii. Akcja toczy się w starożytnej Skandynawii, a protagonistami są znani w tej serii Kratos i jego nastoletni syn, Atreus.

Fabula przedstawia się następująco: Kratos i Atreus usiłują przemierzyć wrogą krainę pełną małych bogów. Atreus zмага się ze swoim przeznaczeniem, podczas gdy Kratos próbuje przygotować go na spotkanie z losem.

PODSTAWY

Mechanika gry

Podobnie jak poprzednia wersja z 2018 roku, *Ragnarök* stawia na przygodę i eksplorację połączoną z wyczerpującą walką przeciwko nadprzyrodzonym wrogom oraz niewiarygodnie wielkim kreaturom. Sterując Kratosem i Atreusem, gracz będzie mógł eksplorować krainy i zwalczać nieprzyjaciół, a także zabierać nowe łupy i sprzęt pokonanym przeciwnikom lub odnajdywać je w skrzyniach. W każdej krainie i regionie odkryć można również wiele trofeów i aktywności; można je wyświetlić w postaci listy kontrolnej podczas przeglądania mapy.



Walka

Walka w *Ragnarök* wykorzystuje trzy kluczowe elementy: Broń i powiązane umiejętności postugiwania się bronią, aktywowane zdolności (np. ataki runiczne oraz spartański szat) i towarzysze. Opanowanie tych trzech elementów może zapewnić powodzenie w coraz trudniejszych sytuacjach.

Kratos będzie zadawać Toporem Lewiatana precyzyjne i potężne ciosy przepojone mrozem, a Ostrzami Chaosu – szybkie, szerokie i doszczętne obrażenia przesyczone ogniem. Oba rodzaje broni mają unikalne zastosowania i wiążą się z różnymi strategiami oraz zestawami.



Celowanie

Podczas ataku Kratos automatycznie namierza najbliższego wroga. Gracz może również nacisnąć zdefiniowany przycisk, aby wycelować blokadę w przeciwnika. Po zablokowaniu zmiana celu może jednak okazać się trudna, więc najlepiej korzystać z tej funkcji podczas potyczek z bossami lub koncentrując się na pojedynczym trudnym przeciwniku.

Rodzaje ataków

Istnieją cztery ogólne rodzaje ataków, które gracz może rozpoznać podczas walki z bossami i mini-bossami. Oznaczone są w specyficzny sposób jeszcze przed rozpoczęciem potyczki, dzięki czemu gracz może dokonać wstępnej oceny sytuacji i odpowiedzieć zgodnie z tym rozpoznaniem.

- **Pierwszy rodzaj ataku** to atak podstawowy. Nie jest oznaczany i można go zablokować, odeprzeć, a nawet uniknąć. Ten rodzaj ataku jest naprawdę elementarny i oferuje graczowi wiele różnych opcji uniknięcia uderzenia po wyborze obrony, stwarzając tym samym okazję do kontrataku.
- **Drugi rodzaj ataku** oznaczany jest żółtym okręgiem. Nie można go zablokować. Oznacza to, że po wyświetleniu żółtego wskaźnika i przystąpieniu do blokowania nadchodzącego ataku próba ta nie powiedzie się i zostanie przerwana. Ten rodzaj ataku można jednak odparować, a nawet uniknąć go.
- **Trzeci ogólny rodzaj ataku** nie tylko sprawia, że blokowanie staje się bezużyteczne, ale również nie pozwala na parowanie. Oznacza to, że w obliczu nadchodzącego ataku, oznaczonego czerwonym okręgiem, najlepszą opcją jest próba uniknięcia go.
- **Ostatni rodzaj ataku** oznaczony jest dwoma niebieskimi okręgami i można go zablokować uderzeniem tarczy. Atak ten wymaga doładowania, dzięki czemu gracz może szybko nacisnąć zdefiniowany przycisk, aby zablokować go tarczą, gdy zostanie przypuszczony.

Broń

Kratos dysponuje trzema głównymi rodzajami broni, z których będzie korzystać w grze. Każda broń może zostać ulepszona i powiązana ze specjalnymi umiejętnościami – staje się wtedy znacznie potężniejsza niż na początku. Trzy sztuki broni, których używa Kratos w *God of War Ragnarök*, to:

- Topór Lewiatana
- Ostrza Chaosu
- Włócznia Draupnira

Każdy oręż wiąże się ze szczególnymi zaletami i wadami, jednak w zależności od preferowanego rodzaju walki gracz może swobodnie korzystać z ulubionej broni przez większość część gry. Tak więc wszystkie trzy typy oręży wiążą się ze szczególną zdolnością bitewną, co może zachęcić gracza do zmiany broni – siła będzie rosła wraz z podniesieniem poziomu umiejętności.



Akaski runiczne

W miarę jak rozwija się akcja gracz orientuje się, że każda broń umożliwia przeprowadzenie dwóch różnych ataków runicznych, wykorzystywanych podczas potężnych i lekkich oraz ciężkich aktywowanych ruchów. Zadają one potężne obrażenia pojedynczemu lub wielu przeciwnikom napotykanym na drodze, a wielkość tych obrażeń, ogłuszenie i moc runiczną można zwiększyć w zamian za punkty doświadczenia. Ładowanie ataku trwa zwykle kilka minut, ale dzięki powiązaniu wyposażenia z funkcją czasu ładowania można przyspieszyć cały proces. Podobnie działają pewne przyłaczka.

Relikwie

Nowa zdolność, którą gracz opanuje na wczesnych etapach gry, wiąże się z relikwiami. Są to elementy wyposażenia aktywowane podobnie jak ataki runiczne – należy nacisnąć i przytrzymać zdefiniowane przyciski. Mają różne kształty i odnajdywane są w miarę, jak rozwija się akcja. Każda relikwia ma własne unikalne zastosowania – podczas walki może zwiększyć moce postaci, osłabić wrogów i nie tylko. Podobnie jak ataki runiczne relikwie można ulepszyć w zamian za punkty doświadczenia.

Spartański szat

Kratos może również wpaść w spartański szat, mierzony miernikiem poniżej punktów zdrowia – wypełnia się on w miarę jak postać zadaje i otrzymuje obrażenia. Dzięki tej zdolności bohater może tymczasowo przejść w stan niewrażliwości, dzięki czemu zadaje ogromne obrażenia w dość krótkim czasie, a nawet odzyskuje kilka punktów zdrowia. Funkcję można aktywować za pomocą zdefiniowanych przycisków i szybko dezaktywować w ten sam sposób, jeśli gracz zechce zachować pozostałą ilość szatu pod koniec walki.



Towarzysze

Towarzysze podróży niemal zawsze będą wspierać postać w większości bitewnych sytuacji. W ciągu kilku ostatnich lat Atreus nauczył się wielu rzeczy i może teraz przypuszczać zarówno ataki miotające za pomocą strzał i bezpośrednio przy użyciu oręża ręcznego. Gracz może jednak zażądać od towarzyszy zadawania potężniejszych ciosów – wystarczy nacisnąć zdefiniowany przycisk w obliczu nieprzyjaciela, na którego warto przypuścić bezpośredni atak.

Takie działania ofensywne można podjąć wiele razy, zanim zaistnieje potrzeba doładowania – cały proces można obserwować w prawym dolnym rogu. Stanowią doskonałe uzupełnienie własnych kombinowanych ataków oraz sposób na rozchwianie atakującego wroga i pokrzyżowanie jego planów.

Oprócz ataków runicznych gracz może odkryć runiczne przywołania, które aktywuje się poprzez naciśnięcie i przytrzymanie zdefiniowanego przycisku – uruchamia on potężną zdolność towarzysza, który będzie celować w przeciwnika znajdującego się przed graczem.



Wypożyczenie i przyłącza do broni

Podobnie jak w przypadku poprzednich wersji wyposażenie odgrywa ogromną rolę również w tej grze, ponieważ jest głównym czynnikiem, który umożliwia podnoszenie poziomu postaci. Utrzymywanie sprzętu w doskonałym stanie poprzez ulepszanie części w miarę odnajdywania odpowiednich zasobów jest kluczowym sposobem na wzmacnianie bohatera.

Kratos może zaopatrzyć się w trzy części zbroi (napierśnik, rękawice i pas) oraz w przyłącze do każdej posiadanej broni – to ostatnie w różny sposób wzmacnia jej efekty. Niektóre przyłącza pozwalają uzyskać pasywne bonusy, a inne zwiększają zależne od szczęścia prawdopodobieństwo aktywowania mocy lub oferują więcej opcji podczas walki. Wszystkie można ulepszyć przy użyciu różnych zasobów, które gracz pozyskuje zabijając trudnych przeciwników, plądrując skrzynie i trumny oraz realizując różne poboczne misje.

Również broń można ulepszyć za pomocą specjalnych zasobów (Płomień Chaosu, Mroźny Płomień) lub zdobywając wystarczającą liczbę fragmentów (Iskra Chaosu, Mroźna Iskra) podczas różnorodnych opcjonalnych potyczek. Broń, wyposażenie i inne przedmioty wiąże się z różnymi statystykami. Gracz może nadać im odpowiedni priorytet:

- **Siła:** Jedna z najprostszych statystyk – zwiększa zadawane obrażenia w przypadku wszystkich ataków i umiejętności
- **Obroń:** Dotyczy większości tarcz i większych zbroi – zmniejsza liczbę otrzymywanych obrażeń
- **Moc runiczna:** Ta statystyka zwiększa moc ataków runicznych Kratos, podstawowe obrażenia zadawane bronią lub będące konsekwencją użycia powiązanych zdolności, a także moc niektórych ataków przy użyciu relikwii.
- **Witalność:** Jest niezbędna do przetrwania ciężkich potyczek. Po otrzymaniu wielu ciosów ta statystyka zwiększa maksymalną liczbę punktów zdrowia postaci i zmniejsza prawdopodobieństwo stania się podczas walki.
- **Szczęście:** Ta wszechstronna statystyka umożliwia zdobycie dodatkowych zasobów i nagród, a oprócz tego jest kluczem do umiejętnego stosowania wyposażenia lub przyłączy do broni aktywowanych przypadkowo.
- **Czas ładowania:** Ta statystyka jest niezbędna w przypadku osób, które cenią sobie runiczne ataki – zmniejsza czas oczekiwania na wykonanie zarówno ataku runicznego, jak i wykonywanego za pomocą relikwii, a co więcej – redukuje czas potrzeby na doładowanie.



Każdy region wiąże się ze specyficznym zakresem poziomów i zwykle znajdują się w nim podobne zasoby. Z tego powodu w pewnym momencie gracz może zdać sobie sprawę, że aby uzyskać dostęp do nowych obszarów, które skrywają więcej rzadkich zasobów, będzie musiał robić postępy w grze. Oznacza to również, że może szybko ulepszyć świeżo zdobyty sprzęt, a przez to sprawić, że w razie potrzeby nie będzie on gorszy od innych elementów wyposażenia.

Nawet początkowe wyposażenie może zostać w pełni usprawnione w miarę przebiegu gry. Gracz zda sobie również sprawę z tego, że niektóre przedmioty wiążą się z ukrytymi bonusami, które ujawniają się tylko na najwyższych poziomach – aby się tego dowiedzieć, wystarczy nacisnąć zdefiniowany przycisk podczas wybierania sprzętu do ulepszenia w sklepie.

Kratos może również zamienić swoją Tarczę Stróża na inne typy, których można używać w różny sposób: niektóre cechują się większą ogólną zdolnością blokowania, zaś inne może stosować w walce lub podczas obrony, co wiąże się z nagrodą za odparcie ataku w ostatniej sekundzie. Podobnie jak w przypadku broni do tarczy również można doczepić przyłącze, które modyfikuje wywołane efekty podczas blokowania, odpierania lub uderzania.

Na późniejszych etapach gry gracz uzyskuje dostęp do amuletu, który można ulepszyć i który może pomieścić różne czary skrywane we wszystkich krainach. Ta dodatkowa funkcja umożliwia zatem poprawę stylu gry za pomocą odnajdywanych po drodze, różnorodnych pasywnych bonusów, przy ograniczonych możliwościach szczelin (z upływem czasu można je zwiększyć).

Środowisko

Krainy w *Ragnarök* pochodzą z mitologii staroskandynawskiej. Są to miejsca zamieszkane przez ludzi, bogów, karłów oraz złe i dobre kreatury, którą chcą pomóc lub przeszkodzić graczowi. Te krainy to:

- Midgard
- Alfheim
- Helheim
- Jotunheim
- Muspelheim
- Niflheim
- Vanaheim
- Svartalfheim
- Asgard

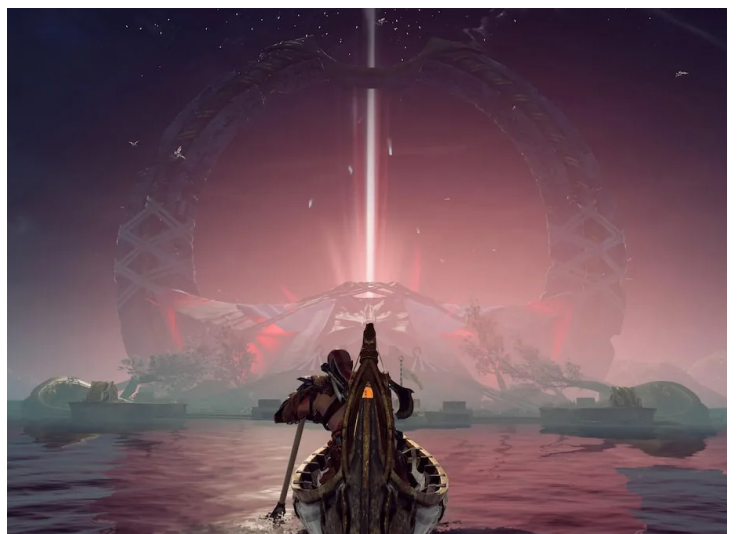


Midgard

Midgard to mitologiczna, staroskandynawska wersja ziemi zamieszkaney przez ludzi. To największa z wszystkich krain i dom Kratosa oraz Atreusa. Niestety, Midgard stanowi filar bitwy *Ragnarök* i planów innych walczących ze sobą bogów. Co więcej, jeśli weźmie się pod uwagę wszystkich napotykanych draugrów i inne kreatury, które nie pozwolą graczowi zasnąć, nie dziwi fakt, że większość ludzkiej populacji została wyeliminowana lub dała nogę dawno temu.

Alfheim

Alfheim to świat zamieszkaney przez elfy należące do dwóch kategorii: jasnych i ciemnych elfów. W pierwszej grze te dwa typy rzucały się sobie do gardeł, gdy Kratos i Atreus znaleźli się między nimi. Znajduje się tu świątynia Freyra, a w samym środku krainy – olbrzymie jezioro pokryte bujną, zieloną roślinnością, która daje graczowi okazję do eksploracji.





Helheim

Ta kraina to szare i niebezpieczne miejsce – jest to niestawny, staroskandynawski świat umarłych. Kontrolują go Wędrowcy z Hel, którzy dręczą uwięzione tu osoby. Helheim płata figle wszystkim przybyszom i schwytanym nieszczęśliwcom, mając ich iluzjami lub męcząc koszmarami.

Jotunheim

Jotunheim to siedlisko olbrzymów pokryte zaśnieżonymi górami, które przewyższają wszystkie istoty zamieszkujących ten ląd. Olbrzymy z Jotunheim zostały zabite przez Aesirów, którzy podejrzewali, że mogłyby przyspieszyć nadejście *Ragnarök*. Jak można sądzić po tytule kontynuacji *God of War*, nie udało im się to.



Muspelheim

Podobnie jak Jotunheim, Muspelheim jest domem olbrzymów, ale tym razem jest to wariant ognisty. Kraina ta jest rządzona przez Surtra, władcę olbrzymów ognistych. Surtr i jego rodacy spędzają czas, udoskonalając swoje zdolności bitewne i czekając na nadejście bitwy *Ragnarök* – gdy to się stanie, zamierzają przenieść walkę do krainy Aesirów, ruszyć na Asgard i pomścić braci z Jotunheim.



Niflheim

Niflheim to miejsce zamieszkane przez pierwotne istoty, które pamiętają początki czasu. Kraina ta mieści się w płaskim, lodowym świecie, chronionym przez chmurę toksycznego dymu, którym przesiąknięta jest atmosfera i który zatrzuwa wszystko, co się do niej zbliży. Ze względu na to, że warunki panujące w tym świecie są naprawdę nieprzyjemne, jest on ulubionym miejscem wojowników, którzy chcą przetestować swoje zdolności. Niflheim to również kraina, z której pochodzi kartowaty alchemik Ivaldi.

Vanaheim

Vanaheim to nowa kraina w *God of War Ragnarök*. Zamieszkują ją bogowie Vanirowie, tacy jak Freya, którą Kratos poznał w pierwszej grze. Powietrze przesiąknięte jest tu magią, a ziemia pokryta mrocznymi lasami. Vanirowie to rywale Aesirów. Kratos i Atreus najpewniej będą szukać tu sprzymierzeńców albo tropić wrogów.



Svartalfheim

W przeciwieństwie do wielu innych krain zamieszkiwanych przez różnych bogów i potwory, Svartalfheim jest domem kartów. Są to entuzjastyczni wynalazcy, twórcy technologii, których nie pojmują sami bogowie. Karty pilnie strzegą informacji dotyczących Svartalfheimu, ale z tego co nam wiadomo, tylko one mogą wejść do tej krainy – jak Kratos i Atreus zamierzają się tam dostać, tego jeszcze nie wiemy.



Asgard

Wszyscy chyba słyszeli o krainie Asgard. To dom Aesirów – bogów takich jak Loki i Thor – i filar staroskandynawskiej mitologii. To tu znajduje się Valhalla, czyli miejsce, do którego udają się zmarli wojownicy. Podobnie jak Svartalfheim, Asgard to kraina z ograniczonym dostępem – mogą tu przebywać wyłącznie Aesirowie. Jak jednak głosi legenda, świat ten zostanie zniszczony wraz z nadejściem *Ragnarök*.

WSKAZÓWKI I PORADY
WSKAZÓWKI I PORADY
WSKAZÓWKI I PORADY

WSKAZÓWKI I PORADY

God of War Ragnarök to w istocie prawdziwie epicka gra, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę niezwykle szerokie ramy akcji. *Ragnarök* prawdopodobnie wykroczył poza wszystko, co uczyniło z pierwszej gry niezapomnianą rozrywkę. Podobnie jak w przypadku innych gigantycznych gier ta seria może na początku działać odstraszaająco, zwłaszcza jeśli gracz rozpoczął swoją przygodę od *God of War Ragnarök*.

Nie ignoruj menu ustawień w grze *Ragnarök*

Oczywiście *Ragnarök* oferuje standardowe ustawienia, takie jak tryby graficzne, przełączniki orientacji kamery i poziomy trudności, czyli w zasadzie wszystko, czego można oczekiwać od współczesnych gier. Jednak NAPRAWDĘ interesujące jest tu menu dostępności.

Gracz może czuć się zmęczony naciskaniem przycisku, aby podnieść opuszczone trofea. Może jednak sprawić, że gromadzenie tych przedmiotów będzie odbywać się automatycznie po przejściu przez nie. A może wymagania czasowe układanki dzwonów do skrzyni Nornir wydają się niemożliwe do spełnienia? W takim wypadku można zapewnić sobie nieco więcej czasu, a jeśli chodzi o samą układankę, gracz może uzyskać pomoc. Może również sprawić, że kamera z funkcją sterowania ruchem DualSenses znajdzie się pod jego kontrolą.

Naprawdę można tu ulepszyć mnóstwo rzeczy! Gracz może nawet zmienić sposób działania topora lub wpisywania polecenia uniknięcia ataku (i nie chodzi tu tylko o ponowne mapowanie przycisków). Opcje te nie sprawiają, że gra stanie się łatwiejsza – umożliwiają one po prostu personifikację wielu aspektów gry, tak aby odpowiadały one preferencjom gracza.





Sprawdzaj mapę pod kątem trofeów

Mapa to doskonałe źródło informacji o danym obszarze. Jeśli gracz chce się dowiedzieć, ile kruków przebywa w eksplorowanej lokalizacji, powinien spojrzeć na mapę. Czy w okolicy znajdują się skrzynie Nornir? Odpowiedź znajduje się na mapie! Niektóre informacje pozostają ukryte, jednak dzięki mapie gracz może uzyskać wiele przydatnych informacji. Jeśli zamierza eksplorować świat w poszukiwaniu wszystkich tych przedmiotów, powinien robić to z mapą w ręku.

Mapa to bezcenny zasób, ale trzeba pamiętać, że nie wskazuje lokalizacji zwykłych skrzyń i nie pozwala stwierdzić, czy gracz ma możliwość pozyskania trofeum znajdujące się w danym miejscu (jak może się zdarzyć). Tak czy inaczej, nawet jeśli mapa nie jest doskonała, na pewno jest niezwykle przydatna.

Ragnarök lubi dezorientować gracza za pomocą kamery

Poszukując skarbu, najlepiej patrzeć tam, gdzie nie celuje kamera. W *Ragnarök* gracz często prowadzony jest długim szlakiem, podczas gdy skrzynia pełna skarbów znajduje się tuż obok, po lewej lub po prawej stronie, ale poza zasięgiem wzroku. Jeśli więc kamera wycelowana jest w jednym kierunku, warto rozejrzeć się dookoła przed rozpoczęciem podróży.

Gra często wykorzystuje również mechanizmy układanki opartej na perspektywie. Można oczywiście znaleźć się w danym obszarze i nie zauważyć niczego interesującego, ale warto sprawdzić, czy nie ma dziur, przez które można by było spojrzeć lub dostać się nieco wyżej i popatrzeć na miejsce z góry. Kamera w *Ragnarök* oszukuje i zwodzi – nie wolno jej ufać!

Polegaj na słuchu tak samo jak na wzroku

God of War Ragnarök oferuje niewiarygodne możliwości dźwiękowe. Przejawiają się one na wiele różnych sposobów, jednak najlepszym przykładem jest chyba konieczność założenia słuchawek w celu namierzenia kruków Odyna. Te odrażające stworzenia przebywają zwykle poza zasięgiem wzroku, jeśli jednak gracz wsłucha się w charakterystyczne krakanie, będzie w stanie poznać ich lokalizację.

Co więcej, Mimir i Atreus ostrzegą gracza przed niebezpieczeństwem czyhającym z tyłu, gdyż w trakcie walki dzieje się zbyt wiele, by móc nadążać za wszystkimi wskaźnikami na ekranie. Gdy więc pojawi się ostrzeżenie, najlepiej się odsunąć. Poleganie na słuchu to najlepszy sposób na sukces – warto zwracać na pojawiające się w trakcie gry sygnały dźwiękowe.



WNIOSKI

Poznaj wyzwania, przed jakimi musi stanąć Kratos i uśmierć wszystkie kreatury i bogów, którzy staną mu na drodze – dzięki wiedzy zawartej w tym podręczniku nawet sam Zeus nie będzie w stanie Cię powstrzymać (miejmy nadzieję).