

GOD OF WAR

Elementos do grupo:

31173-Lara Pereira

37087-Inês Ferreira

CONTEÚDO

God of war.....	1
O que é?	1
Mitologia Grega.....	2
God of war.....	3
God of war 2.....	4
God of war: Betrayal.....	5
God of war: chains of olympus.....	6
God of war 3.....	7
God of war: ghost of sparta.....	8
God of war: ascension.....	9
Personagens (era grega).....	10
Mitologia nórdica	16
God of war (2018)	17
God of war: Ragnarök.....	18
Personagens (era nórdica).....	20

GOD OF WAR

O QUE É?

God of War é uma série de jogos eletrônicos de ação-aventura criada por David Jaffe da Santa Monica Studio, da Sony. Iniciada em 2005 no console PlayStation 2 (PS2), tornou-se carro-chefe para a marca PlayStation, consistindo em nove jogos em várias plataformas. Baseada em distintas mitologias, a história segue Kratos, um guerreiro espartano que foi levado a matar sua família por seu antigo mestre, o deus da guerra Ares. Isso desencadeia uma série de eventos que levam à guerras com os panteões mitológicos. A era da mitologia grega da série mostra Kratos seguindo um caminho de vingança devido às maquinações dos deuses do Olimpo, enquanto a era da mitologia nórdica, que apresenta seu filho Atreus como protagonista secundário, mostra um Kratos mais velho em um caminho de redenção, o que inadvertidamente coloca os dois em conflito com os deuses nórdicos e em busca do impedimento do Ragnarök.

GOD OF WAR

MITOLOGIA GREGA

A mitologia grega é um conjunto de histórias e lendas que compõem a religião dos antigos gregos.

A mitologia grega é uma das mais conhecidas e influentes da história, tendo sido adaptada em obras de arte, literatura, música e cinema ao longo dos séculos.

A mitologia grega apresenta um grande número de deuses e deusas que governam o mundo e interferem na vida dos mortais. Os principais deuses incluem Zeus, o rei dos deuses e senhor do trovão; Poseidon, o deus dos mares; Hades, o deus do submundo; Hera, a rainha dos deuses e esposa de Zeus; Atena, a deusa da sabedoria e da guerra; Apolo, o deus da luz e da música; e Afrodite, a deusa do amor e da beleza.

As lendas e histórias da mitologia grega incluem contos sobre a criação do mundo, a guerra entre os deuses e os Titãs, a busca de heróis como Hércules e Teseu por aventuras e a busca por imortalidade. Outras lendas incluem a história de Orfeu e Eurídice, a lenda de Narciso, a história de Ícaro e Dédalo, e a jornada de Ulisses para voltar para casa após a Guerra de Troia.

A mitologia grega também inclui um grande número de criaturas e monstros, como as sereias, as harpias, o Minotauro, as Górgonas e os Ciclopes.

Em resumo, a mitologia grega é uma coleção de histórias e lendas que descrevem as crenças religiosas e mitológicas dos antigos gregos, que incluem deuses, deusas, heróis e monstros que influenciaram a cultura e a história da Grécia e do mundo em geral.

GOD OF WAR

GOD OF WAR

O primeiro jogo da série God of War foi lançado em 2005 pela Santa Monica Studio. O jogo conta a história de Kratos, um guerreiro espartano que busca vingança contra os deuses do Olimpo após ter sido traído por Ares, o deus da guerra.

Kratos é chamado pelo deus da guerra para ajudar a defender Atenas de uma invasão bárbara, mas no final, Ares trai Kratos e o faz matar sua própria família. Kratos, consumido pelo ódio e pela dor, jura vingança contra Ares e parte em uma jornada para encontrar uma maneira de matar um deus.

Ao longo do jogo, Kratos enfrenta diversos desafios e inimigos, incluindo minotauros, medusas, centauros, entre outros. Ele também recebe a ajuda da deusa Atena, que o guia em sua jornada e o fornece poderes divinos para enfrentar seus inimigos.

No final do jogo, Kratos enfrenta Ares em uma batalha épica e consegue finalmente matá-lo. Kratos se torna então o novo Deus da Guerra e começa a trabalhar para controlar seu poder e sua fúria para evitar cometer os mesmos erros de Ares.

A história do primeiro jogo de God of War é marcada pela vingança e pelo desejo de poder de Kratos, além de sua busca por redenção e controle sobre si mesmo. O jogo foi um sucesso comercial e crítico, e levou à criação de uma franquia que continua sendo popular até hoje.

GOD OF WAR

GOD OF WAR 2

O segundo jogo da série God of War foi lançado em 2007 e continua a história de Kratos, o Deus da

Guerra, em sua busca por redenção e controle sobre seu poder.

No início do jogo, Kratos é atacado pelas Fúrias, seres mitológicos responsáveis por punir aqueles que quebram seus juramentos. Elas querem puni-lo por quebrar seu juramento com Atena, quando ele se tornou o Deus da Guerra, e por isso Kratos precisa enfrentá-las para se livrar de sua maldição. Kratos é ajudado por Athena, que lhe dá novos poderes e o envia em uma jornada para encontrar as

Irmãs do Destino e mudar seu passado. No caminho, ele enfrenta vários inimigos, incluindo os colossos de Rodes, gigantes de pedra e monstros mitológicos.

O jogo apresenta uma jogabilidade melhorada em relação ao primeiro, com novas habilidades, armas e movimentos para Kratos. Além disso, o jogo tem um enredo mais complexo e uma narrativa mais bem elaborada, com muitos momentos emocionantes e surpreendentes.

No final do jogo, Kratos consegue chegar ao Templo das Fates e enfrenta as Irmãs do Destino em uma batalha épica. Ele consegue mudar seu passado e salvar sua família, mas acaba se tornando o novo Senhor do Olimpo, o que sugere um futuro sombrio para o personagem.

O segundo jogo de God of War é considerado uma melhoria significativa em relação ao primeiro jogo, com gráficos e jogabilidade aprimorados e uma história ainda mais envolvente. O jogo foi um sucesso comercial e crítico, consolidando a franquia como uma das mais importantes do gênero de ação-aventura

GOD OF WAR

GOD OF WAR: BETRAYAL

God of War: Betrayal é um jogo de ação e plataforma lançado em 2007 para telefones celulares Java e Brew. O jogo foi desenvolvido pela Javaground e publicado pela Sony Pictures Mobile.

A história de God of War: Betrayal se passa imediatamente após os eventos do primeiro jogo da série. Kratos é enviado por Atena para encontrar o assassino do irmão de Zeus, o deus da guerra Ares, e para recuperar a cidade de Esparta.

O jogo apresenta uma jogabilidade semelhante à dos jogos principais da série, com Kratos enfrentando inimigos em cenários de plataforma. O jogador controla Kratos com uma combinação de botões e navega em um mapa que leva a uma série de locais, incluindo as ruas da cidade, um templo antigo e uma mina.

God of War: Betrayal é notável por ser o primeiro jogo da série a ser lançado para dispositivos móveis. Embora o jogo tenha sido bem recebido pela crítica por suas animações, jogabilidade e fidelidade gráfica em relação aos jogos principais, a tela pequena e os controles limitados dos telefones celulares foram criticados como sendo inadequados para a experiência completa do jogo. Em resumo, God of War: Betrayal é um jogo de ação e plataforma lançado para telefones celulares em 2007. O jogo segue Kratos enquanto ele busca o assassino de Ares e recupera a cidade de Esparta. O jogo apresenta jogabilidade semelhante aos jogos principais da série, mas foi criticado por sua tela pequena e controles limitados.

GOD OF WAR

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

God of War: Chain of Olympus é o terceiro jogo da série God of War, lançado em 2008 para o PlayStation Portable (PSP). O jogo foi desenvolvido pela Ready at Dawn Studios e publicado pela Sony Computer Entertainment.

A história de God of War: Chain of Olympus se passa antes dos eventos do primeiro jogo da série e segue Kratos enquanto ele viaja para a cidade de Ática para ajudar os espartanos em sua guerra contra os persas. Durante sua jornada, ele descobre que os deuses do Olimpo estão enfraquecidos e que seu antigo inimigo, o deus Hades, está planejando um ataque ao Monte Olimpo.

O jogo apresenta uma jogabilidade semelhante aos jogos principais da série, com Kratos enfrentando inimigos em combates intensos e desafiadores. Kratos possui suas lâminas do caos icônicas e também pode obter novas armas e habilidades ao longo do jogo.

God of War: Chain of Olympus é notável por ser o primeiro jogo da série lançado para um console portátil, além de apresentar gráficos impressionantes e jogabilidade fluida em um sistema portátil. O jogo foi bem recebido pela crítica e pelos fãs da série, com muitos considerando-o um dos melhores jogos do PSP.

Em resumo, God of War: Chain of Olympus é um jogo de ação e aventura lançado em 2008 para o PlayStation Portable. O jogo segue Kratos enquanto ele luta para proteger o Monte Olimpo de Hades e suas forças do submundo. O jogo apresenta uma jogabilidade semelhante aos jogos principais da série, com Kratos enfrentando inimigos em combates intensos e desafiadores.

GOD OF WAR

GOD OF WAR 3

O terceiro jogo da série God of War foi lançado em 2010 e é o capítulo final da trilogia original. O jogo continua a história de Kratos, o Deus da Guerra, em sua busca por vingança contra os deuses do Olimpo e sua tentativa de encontrar um lugar para si mesmo no mundo.

No início do jogo, Kratos escala o Monte Olimpo e lidera um exército de Titãs em um ataque contra os deuses do Olimpo. Ele enfrenta vários inimigos poderosos, incluindo Poseidon, Hades e Zeus, em sua busca por vingança.

O jogo apresenta uma jogabilidade ainda mais aprimorada em relação aos jogos anteriores, com novas armas e habilidades para Kratos, bem como batalhas contra chefes ainda mais épicas e desafiadoras.

A narrativa do jogo é mais sombria e emocional, explorando a relação de Kratos com sua família e seu passado. Há também algumas cenas memoráveis e chocantes, que tornam o jogo ainda mais envolvente e intenso.

No final do jogo, Kratos confronta Zeus em uma batalha final, que é considerada uma das mais épicas e emocionantes da história dos jogos. O jogo termina com uma cena surpreendente e enigmática, sugerindo que Kratos ainda tem muito a enfrentar em seu futuro.

O terceiro jogo de God of War foi bem recebido pelos críticos e pelos fãs, e é considerado um dos melhores jogos da franquia. Ele consolidou a posição da série como uma das mais importantes e bem-sucedidas do gênero de ação-aventura.

GOD OF WAR

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

God of War: Ghost of Sparta é o quinto jogo da série God of War, lançado em 2010 para o PlayStation Portable (PSP). O jogo foi desenvolvido pela Ready at Dawn Studios em colaboração com a Santa Monica Studio, e foi publicado pela Sony Computer Entertainment.

A história de God of War: Ghost of Sparta se passa logo após os eventos do primeiro jogo da série e segue Kratos enquanto ele busca respostas sobre seu passado e sua conexão com sua mãe e seu irmão desaparecidos. Durante sua jornada, ele descobre uma cidade perdida que está sendo atormentada por uma deusa maligna chamada Morpheus.

O jogo apresenta uma jogabilidade semelhante aos jogos principais da série, com Kratos enfrentando inimigos em combates intensos e desafiadores. O jogo também introduz novos elementos de jogabilidade, como a habilidade de usar o poder das almas dos inimigos derrotados para melhorar as habilidades de Kratos e um sistema de armas duplas que permite a Kratos usar duas armas ao mesmo tempo.

God of War: Ghost of Sparta é notável por apresentar gráficos impressionantes e uma narrativa envolvente que explora mais profundamente a história e a personalidade de Kratos. O jogo também foi bem recebido pela crítica e pelos fãs da série, com muitos considerando-o um dos melhores jogos do PSP e um dos melhores jogos da série God of War.

Em resumo, God of War: Ghost of Sparta é um jogo de ação e aventura lançado em 2010 para o PlayStation Portable. O jogo segue Kratos enquanto ele busca respostas sobre seu passado e enfrenta uma deusa maligna chamada Morpheus. O jogo apresenta uma jogabilidade semelhante aos jogos principais da série, mas introduz novos elementos de jogabilidade, como a habilidade de usar o poder das almas dos inimigos derrotados para melhorar as habilidades de Kratos e um sistema de armas duplas. O jogo é notável por apresentar gráficos impressionantes e uma narrativa envolvente que explora mais profundamente a história e a personalidade de Kratos.

GOD OF WAR

GOD OF WAR: ASCENSION

God of War: Ascension é o quarto jogo da série God of War, lançado em 2013 para o PlayStation 3.

O jogo serve como uma prequela para a série, contando a história do personagem Kratos antes dos eventos do primeiro jogo.

A história de God of War: Ascension começa anos antes dos eventos do primeiro jogo, quando Kratos é capturado e aprisionado pelos Fúrias, as guardiãs do Olimpo. Kratos é acusado de ter assassinado sua esposa e filha, e é sentenciado a servir as Fúrias para sempre.

Ao longo do jogo, Kratos tenta se libertar do controle das Fúrias e descobrir a verdade sobre o assassinato de sua família. Ele viaja por locais como o labirinto de Dédalo, a cidade de Atlantis e o Monte Olimpo, enfrentando inimigos como os Ciclopes, Górgonas e Quimeras.

God of War: Ascension apresenta um sistema de combate renovado, com novas habilidades e armas para Kratos, além de um modo multiplayer online para até oito jogadores.

Em resumo, God of War: Ascension é um jogo que conta a história de Kratos antes dos eventos do primeiro jogo da série. O jogo apresenta um sistema de combate renovado e um modo multiplayer online, enquanto Kratos enfrenta os desafios para se libertar do controle das Fúrias e descobrir a verdade sobre a morte de sua família.

GOD OF WAR

PERSONAGENS (ERA GREGA)



Kratos: Kratos é o protagonista da série God of War.[1] Tendo sua primeira aparição em God of War (2005), o personagem é um espartano com sede de poder que, para salvar sua vida, é forçado a servir o deus Olímpico Ares. Durante um massacre, Kratos mata acidentalmente sua esposa e filha. Renunciando a Ares e ficando com sua alma atormentada, Kratos serve os deuses por dez anos (finalmente se tornando o Deus da Guerra), até ser traído por Zeus. Uma turbulenta série de tentativas de se livrar da autoridade moral dos deuses (e até mesmo dos Titãs e de conseguir sua vingança, culminando em um confronto final com Zeus).



Athena: A Deusa da Sabedoria, mentora e aliada de Kratos. Tendo sua primeira aparição em God of War (2005), Atena dá a Kratos a tarefa de matar Ares (porque Zeus proibiu batalhas entre deuses) sendo isso fundamental para fazer de Kratos o Deus da Guerra. Embora tendo mentido para Kratos sobre seu irmão Deimos, Atena sempre se fez solidária a Kratos, mesmo quando este renunciou aos deuses e foi traído por Zeus. Apesar de morrer tentando proteger Zeus de Kratos, Atena é ressuscitada e se eleva a um novo nível de compreensão. Atena se torna aliada de Kratos mais uma vez e o guia até a Caixa de Pandora, que permitirá que Kratos mate Zeus e acabe com o reino do Monte Olimpo.



Gaia: Tendo sua primeira aparição em God of War II, a mãe dos Titãs, Gaia foi banida com seus outros companheiros Titãs na conclusão da Grande Guerra. Gaia salva Kratos do Submundo após um encontro desastroso com Zeus, e pede ao espartano que ache as Irmãs do Destino para mudar seu passado. Um Kratos bem-sucedido arranca Gaia e os Titãs do passado e lança um ataque abortivo ao Olimpo. Ferida na tentativa, Gaia abandona Kratos, que finalmente encontra a Titã ferida. Kratos mutila Gaia, mas a Titã acaba voltando para interromper a batalha final entre o

espartano e Zeus. Kratos e Zeus entram em Gaia, onde o Espartano mata a Titã ao destruir o seu coração.



Zeus: O Rei dos Deuses Olímpicos. Zeus e Ares acreditaram que a destruição do Olimpo seria certa pelas mãos de Deimos, irmão de Kratos, que foi aprisionado e torturado por Thanatos. Muitos anos depois, Zeus ajuda Kratos a matar Ares, mas Zeus acabara por enganar Kratos, fazendo-o drenar os seus poderes divinos para a Blade of Olympus (Lâmina do Olimpo), que Zeus disse ser

necessária para enfrentar um novo problema, que na verdade foi criado por ele mesmo. Kratos, despojado de seus poderes, pode ser facilmente ferido enquanto humano, e foi morto por Zeus. Com a ajuda da Titã Gaia, Kratos usa o poder das Irmãs do Destino para retornar ao momento em que Zeus o trai e após um extensivo combate, vence o Rei dos Deuses. Zeus é salvo por Atena, que se sacrifica para preservar o Olimpo. Antes de morrer, Atena revela que de fato Kratos é filho de Zeus, o qual teme o ciclo que determina a morte-do-pai-pelo-filho (tendo ele mesmo aprisionado seu pai Cronos). Isso é confirmado quando Kratos descobre que Zeus foi corrompido pelo medo quando Kratos abriu a Caixa de Pandora para matar Ares. Após um encontro esclarecedor com Pandora, Kratos finalmente mata Zeus.



Ares: O antigo Deus da Guerra. Aprisionou e torturou o irmão de Kratos, Deimos, no Domínio da Morte devido a uma profecia que dizia que o seu fim chegaria a partir de um guerreiro marcado (na verdade se referia a Kratos). Muitos anos depois, em um momento de desespero, Kratos chama pelo

Deus da Guerra, e promete sua vida em servidão a Ares se este livrá-lo de seus inimigos e dá-lo poder para acabar com os mesmos. Ares ouve a oração de Kratos e dá as armas "Blades of Chaos" (Lâminas do Caos) ao seu novo servo. Um Kratos vitorioso renuncia à sua servidão por Ares quando o deus engana Kratos, fazendo-o matar sua esposa e filha. Quando Ares declara guerra à cidade de Atenas, Kratos recebe a tarefa de Atena para achar a Caixa de Pandora, um artefacto capaz de destruir Ares. Finalmente bem-sucedido, Kratos sobe ao Monte Olimpo e substitui Ares como o novo Deus da Guerra.



Helios: O Deus do Sol. Ele é inicialmente sequestrado pelo Titã Atlas em nome da deusa Perséfone, que pretende usar seus poderes para destruir o Pilar do Mundo, causando a destruição do Olimpo. O plano é frustrado por Kratos, e Hélio é resgatado. Machucado e deixado para ser morto pelo Titã Perses quando Kratos trás os Titãs de volta ao Olimpo, Hélio permanece fiel a Zeus e tenta enganar Kratos ao custo de sua vida (um ato que causa tempestade e escuridão em todo o mundo).

Kratos guarda a cabeça decapitada de Hélio como um item em sua jornada.



Hefesto: O Deus da Forja. Criador de Pandora e a Caixa de Pandora. Hefesto esconde a verdade sobre sua "filha" artificial de Zeus, avisando que a Caixa deve ser guardada em um impenetrável templo nas costas de Cronos ao invés da Chama do Olimpo.

Quando Kratos finalmente entra no templo e abre a Caixa, foram soltos todos os males fome no mundo. Infetado pelo medo, Zeus bate e deforma Hefesto, como punição pela não sucedida segurança, antes deste ser enviado ao Submundo. Kratos localiza Hefesto em sua busca para encontrar a Chama do Olimpo e também de Pandora: a chave para apagar a Chama e abrir a Caixa de Pandora. Hefesto traí Kratos ao enviá-lo ao que parecia ser um confronto final como o Titã Cronos pela Pedra Onfalos. Kratos, no entanto, retorna triunfante e mata Hefesto, levando a última criação do deus, uma arma.



Hera: A Rainha dos Deuses e a esposa de Zeus. Hera envia seu animal de estimação Argos para tentar parar a destruição de Kratos através da Grécia, e depois usando a mesma tática ao mandar o semideus Hércules matar Kratos. Kratos, no entanto, mata Hércules e também a própria Hera (um ato que mata toda vida arbórea) por zombar de Pandora a quem Kratos ficou ligado.



Hermes: O Deus do Comércio, Mensageiro dos Deuses, e pai de Ceryx. Hermes provoca Kratos sobre o assassinato de sua família, levando à uma perseguição pelo Olimpo. Ao ser pego desprevenido, Hermes é massacrado por Kratos (um ato que libera uma praga por todo o mundo), que confisca as "Boots of Hermes" (Botas de Hermes) para seu uso pessoal.



Poseidon: O Deus dos Mares. Ele inicialmente ajuda Kratos (God of War) ao dar uma parte de seus poderes para Kratos derrotar a Hidra. Em God of War II, ele não aparece. Apenas no flashback de Atlas, onde ajuda Hades a capturar o mesmo. Em God of War III, ele luta contra Kratos, mas acaba derrotado e morto (um ato que engole o mundo em água).



Hades: O Deus do Submundo. Ele inicialmente ajuda Kratos dando-lhe o seu poder Exército de Hades em God of War. Em God of War II, ele aparece apenas no flashback de Atlas, tentando roubar a alma de Cronos, mas no fim acaba ficando com a alma de Atlas. Em God of War III, Hades busca vingança contra Kratos pela morte de Perséfone, de Poseidon e de Atena, mas acaba morto em combate (um ato que liberta todas as almas do Submundo).



Pandora: Uma criação animada de Hefesto que se torna uma filha para ele. Aprisionada por Zeus, porque este foi infetado com o medo liberado da Caixa de Pandora. Descobrimo que Pandora é a chave para acalmar a Chama do Olimpo que cerca a Caixa de Pandora, Kratos a resgata. Relutantemente Pandora se sacrifica para abrir a Caixa e ele lamenta seu falecimento, porque Pandora o lembrou de sua filha falecida Calliope. Pandora reaparece na psique de Kratos e ajuda-o a encontrar a força da esperança trancada dentro dele, permitindo-lhe finalmente vencer e matar Zeus.



Atlas: Um Titã com quatro braços, aprisionado no Tártaro após a Grande Guerra. Atlas é libertado pela deusa Perséfone e usado para capturar o deus Hélio, direcionando o poder do deus ao Titã para destruir o Pilar do Mundo. Atlas, no entanto, é acorrentado por Kratos, agora destinado a carregar o peso do mundo em suas costas para sempre. Após Kratos destruir Perséfone, Atlas zomba de Kratos por escolher servir os deuses, afirmando que um dia ele se arrependerá desta decisão. Na Ilha da Criação, Kratos encontra Atlas mais uma vez. Descobrimo a jornada de Kratos, Atlas ajuda Kratos com a passagem através do Grande Abismo e dá o resto de sua magia Atlas Quake para o uso pessoal do Espartano.



Cronos: Cronos conhece a profecia que diz que um de seus filhos ira mata-lo e tomar seu lugar. Em uma tentativa de enganar o destino, Cronos devora seus próprios filhos e aprisiona-os dentro de seu estômago. Devido a uma manobra feita por sua esposa, Reia, seu filho Zeus é poupado do destino de seus irmãos e cresce escondido de seu pai. Zeus liberta seus irmãos e derrota Cronos e os Titãs na Grande Guerra. Como punição, Cronos é forçado a rastejar pelo Deserto das Almas Perdidas com o Templo de Pandora preso em suas costas. Na Ilha da Criação, Kratos descobre que Cronos

tentou em vão mudar seu destino, oferecendo um presente (uma gigantesca pedra "Corcéis do Tempo"), para as Irmãs do Destino, e recebe um dom mágico deixado pelo Titã. Kratos mais tarde viaja para o Tártaro, em busca da Pedra Onfalos, quando ele é atacado por um vingativo Cronos. O Titã culpa Kratos pela morte e aprisionamento de Gaia, como quando Kratos entrou no Templo para recuperar a Caixa, Cronos foi lançado no Tártaro. Apesar de várias tentativas de Cronos para matar Kratos, ele é finalmente morto pelo Espartano.



Hércules: Um semideus e meio-irmão de Kratos. Hércules quer ter o trono de "Deus da Guerra" após completar o décimo terceiro, não oficial e último trabalho: o assassinato de Kratos. Morto em combate por Kratos, que pega de Hércules o "Nemean Cestus" (Cestus de Neméia) para si mesmo.



Afrodite: A Deusa do Amor. Ajuda Kratos ao dar poder a cabeça de Medusa morta, e depois oferecer conselhos sobre o arquiteto Dédalo e direcionar Kratos ao seu ex-marido Hefesto.

GOD OF WAR

MITOLOGIA NÓRDICA

A mitologia nórdica é um conjunto de histórias e lendas que compõem a religião dos antigos povos germânicos do norte da Europa. A mitologia nórdica foi desenvolvida ao longo de milhares de anos pelos povos escandinavos e inclui deuses, deusas, heróis, monstros e seres mágicos.

Os principais deuses da mitologia nórdica incluem Odin, o pai dos deuses e senhor da sabedoria; Thor, o deus do trovão e protetor dos humanos; Loki, o deus da trapaça; Freya, a deusa do amor e da fertilidade; e Hel, a deusa do submundo.

As lendas e histórias da mitologia nórdica incluem contos sobre a criação do mundo e a guerra entre os deuses e os gigantes, a busca de heróis como Thor, Odin e Freya por aventuras e o Ragnarok, a batalha final entre os deuses e os gigantes que marca o fim do mundo.

Além dos deuses, a mitologia nórdica também inclui uma grande variedade de seres mágicos e monstros, como elfos, anões, gigantes, trolls, dragões e lobos.

A mitologia nórdica tem sido uma influência significativa na cultura popular moderna, com adaptações em literatura, música, cinema e jogos eletrônicos.

Em resumo, a mitologia nórdica é um conjunto de lendas e histórias que descrevem as crenças religiosas e mitológicas dos antigos povos germânicos do norte da Europa. Ela inclui deuses, deusas, heróis, monstros e seres mágicos e tem sido uma fonte de inspiração na cultura popular até os dias atuais.

GOD OF WAR

GOD OF WAR (2018)

O quarto jogo da série God of War, lançado em 2018, marca uma mudança significativa em relação aos jogos anteriores. O jogo apresenta uma narrativa mais madura e focada, com uma nova ambientação na mitologia nórdica e uma jogabilidade aprimorada.

Kratos agora vive em Midgard, com seu filho Atreus. O jogo começa com a morte da mãe de Atreus, e Kratos e seu filho partem em uma jornada para espalhar as cinzas dela no pico mais alto dos Nove Reinos. Durante a jornada, eles enfrentam vários inimigos, incluindo gigantes, deuses e monstros.

O jogo apresenta uma jogabilidade completamente nova, com um sistema de combate mais estratégico e uma câmara em terceira pessoa que segue os personagens de perto, sem cortes. Kratos agora usa um machado mágico em vez das Lâminas do Caos, que podem ser atualizadas e personalizadas de várias maneiras.

A narrativa do jogo é mais emocional e exploradora, enfocando o relacionamento de Kratos com seu filho e sua jornada de auto-descoberta e redenção. O jogo apresenta um elenco de personagens bem desenvolvidos, incluindo personagens da mitologia nórdica, como Baldur, Freya e Jormungandr.

O jogo foi muito bem recebido pelos críticos e pelos fãs, sendo considerado um dos melhores jogos de 2018 e um dos melhores jogos da série. Ele foi elogiado por sua narrativa envolvente, personagens bem desenvolvidos, jogabilidade aprimorada e visual impressionante.

GOD OF WAR

GOD OF WAR: RAGNARÖK

É o nono título da série God of War, o nono em ordem cronológica, e a sequência de God of War (2018). Vagamente baseado na mitologia nórdica, o jogo se passa na antiga Escandinávia e apresenta os protagonistas Kratos e seu filho Atreus. Servindo como o final da era nórdica da série, o jogo dá início ao Ragnarök, uma série de eventos que trazem o fim dos tempos e retrata a morte de alguns dos deuses nórdicos, que foi predito no jogo anterior após Kratos ter matado o deus Æsir Baldur.

Três anos após os eventos do jogo anterior, o Fimbulwinter, um grande inverno que abrange três verões, está chegando ao fim o que dará início ao Ragnarök profetizado. Kratos e Atreus voltam da caçada para casa depois de escapar por pouco de uma emboscada de Freya. Depois de chegar, Atreus fica triste ao descobrir que um de seus lobos, Fenrir, está doente, forçando-o a derrubá-lo. Atreus vai enterrar Fenrir enquanto Kratos descansa. Depois de perceberem que Atreus não voltava há muito tempo, Kratos e Mímir vão procurá-lo. Durante a busca, eles são atacados por um urso e Kratos quase mata o urso quando ele se transforma novamente em Atreus, que foi transformado no urso devido ao seu sofrimento emocional. Os três voltam para casa, onde são visitados por Thor e Odin, que vieram propor um acordo; os Æsir os deixarão em paz se Atreus parar de procurar Týr para iniciar o Ragnarök. Kratos se recusa, levando Odin a ordenar que Thor o ataque. Thor domina Kratos na batalha, mas depois recua quando ele diz que ainda não é a hora deles. Kratos confronta Atreus sobre sua busca por Týr, levando-o a levar Kratos ao santuário de Týr, revelando uma passagem secreta dentro do santuário que só pode ser aberta por gigantes. Dentro dela, Atreus diz a Kratos que ele junto com Sindri descobriu que Týr foi aprisionado em uma das minas em Svartalfheim e implora a ajuda de Kratos para libertá-lo, com a qual ele relutantemente concorda. Kratos e Atreus saem de Midgard e se refugiam na casa de Brok e Sindri dentro da Árvore do Mundo.

Em Svartalfheim, Kratos e Atreus libertam Týr, que parece não querer lutar para evitar o Ragnarök. Mais tarde, eles visitam Alfheim para visitar o santuário de Gróa para entender mais sobre o Ragnarök. Depois de lutar contra os elfos luminosos que guardam Alfheim, eles entram no santuário de Gróa, que lhes revela a verdadeira profecia do Ragnarök; em vez do fim de todos os reinos, apenas Asgard é destruída.

Depois de retornar de Alfheim, Atreus é levado para Jötunheim por uma gigante, Angrboda, que lhe mostra um mural que aparentemente retrata a morte de Kratos no Ragnarök, perturbando Atreus.

Quando Atreus se reúne com Kratos, eles são emboscados por Freya em sua forma de Valquíria.

Depois que Kratos a subjuga, Freya faz um acordo em que ela poupará Kratos se ele a ajudar a remover sua maldição, levando a uma trégua entre eles. Os dois viajam para Vanaheim para quebrar a maldição de Freya e conhecer seu irmão Freyr. Depois de matar Nidhogg e quebrar sua maldição,

Freya perdoa Kratos e eles colocam suas diferenças de lado para deter Odin.

Voltando de Vanaheim, Kratos e Atreus discutem entre si sobre o Ragnarök, levando-o a fugir para

Asgard para encontrar uma maneira de detê-lo. Em Asgard, Atreus tem um encontro hostil com Heimdall, que mais tarde é interrompido por Thor, que lhe diz que Odin esperava que Atreus viesse. Odin pede a ajuda de Atreus para recuperar pedaços de uma máscara que ele afirma ser a chave para parar o Ragnarök. Durante sua estadia em Asgard, Atreus faz amizade com a filha de Thor, Thrud, e se une a ela por causa de seus problemas familiares. Sua busca pelas peças da máscara dá errado quando ele acidentalmente libera um lobo gigante, Garm, de suas correntes em Helheim, resultando em Garm abrindo um buraco no reino.

A jogabilidade é semelhante ao título de 2018. Possui combate baseado em combos, bem como elementos de jogos de quebra-cabeça e RPG. A jogabilidade foi reformulada em relação ao jogo anterior: além das armas principais de Kratos, um machado de guerra mágico e suas lâminas duplas, ele também adquire uma lança mágica e seu escudo ficou mais versátil, com diferentes tipos de escudos que possuem distintas habilidades ofensivas e defensivas. Seu filho Atreus, assim como alguns outros personagens, auxiliam no combate e podem ser controlados passivamente. Além disso, e pela primeira vez na franquia, existem algumas missões de história em que o jogador assume o controle total de Atreus; sua jogabilidade é semelhante à de Kratos, mas ele usa seu arco mágico como arma. Também existem mais tipos de inimigos e mini-chefes do que no jogo anterior.

GOD OF WAR

PERSONAGENS (ERA NÓRDICA)



Kratos: Há uma evolução da personagem de Kratos. Tendo que lidar com a morte de sua mulher, ele mantém a aparência externa sisuda e brava, mas pequenos gestos revelam o quanto a situação o abalou e o quanto ele está confuso por ter que lidar com um filho com quem parece não ter tanto contato.

A raiva ainda está lá, ainda queima, mas está muito mais contida e redirecionada a um novo objetivo. Isso é evidente tanto quando ele dá uma bronca em seu filho e logo percebe que está exagerando, quanto no momento em que Baldur bate à sua porta: enquanto o velho Kratos não pensaria duas vezes em encarar a briga que se aproxima, a versão atualizada do personagem só faz isso quando vê que realmente não tem escolha e sua família está em risco.



Brok: É um anão ferreiro (azul) que ajuda a aumentar as habilidades do Machado Leviatã de Kratos em God of War (2018), além de vender armaduras para ele. Também é irmão de Sindri.

Sindri: É um anão ferreiro que ajuda a aumentar as habilidades do Machado Leviatã de Kratos em God of War (2018), além de vender armaduras para ele. Também é irmão de Brok.



Atreus: Filho de Kratos sua aparição ocorre no God of War (2018) ele é muito importante para trama. Sua personalidade costuma ser de ingenuidade no começo da trama por não saber o passado do seu pai.

No decorrer do jogo ajuda o seu pai em combate em diferentes situações. No final do jogo é revelado que Atreus foi batizado pelo nome Loki pela sua mãe.



Mimir: Ele um sábio de Midgard no God of War (2018). Ele pede a Kratos cortar a sua cabeça para guiar ele e Atreus nas terras Nórdicas.

Odin: Ele é mencionado durante o God of War (2018) e durante o jogo é possível ver seus corvos-vigia e mata-los durante o jogo. Em God of War Ragnarok ele aparece junto com Thor oferecendo uma a proposta de paz para Kratos, mas o espartano acabou recusando mandando o próprio Deus do Trovão nórdico ser rápido. Mais tarde já sabendo que Kratos e Atreus procurariam pistas que Tyr estava vivo ele se disfarçou

do próprio Deus da Guerra e ficou hospedado na casa de Brok e Sindri que fica no reino entre os reinos, sabendo que algum momento o Atreus iria pra Asgard ele no próprio reino manipulando o filho do espartano ao seu favor em busca



de restos de fragmentos de uma máscara que tinha vindo de uma fenda e que tinha escritura da Mitologia Japonesa engravado para ter conhecimento que tanto desejava. Após Atreus fugir com a máscara apos ser encurralado por Thor, Odin se disfarça de Tyr de novo e volta na casa dos irmãos anões para recuperar a máscara, Brok desconfiando dele o acaba o matando assim revelando que estava o tempo todo disfarçado quase conseguiu recuperar a máscara tentando fugir. No final, após Thor mais uma vez batalhar com o Kratos, Odin manda matar o espartano mais apos o Deus do Trovão desobedecer o mata com a sua lança na frente da sua neta, Thrud que a manda longe da batalha com Mjolnir, durante a primeira batalha ele tenta manipular mais uma vez o Atreus que ele o único que podia usar a mascara mas o filho do espartano quebra mascara fazendo que a fenda fecha-se ficando com odio assim iniciando a batalha final. Apos a batalha Atreus tenta convencer que ele tinha escolha mais acaba não conseguindo o que ele acaba transferindo a alma de Odin em uma bola, mais Sindri tomado por odio esmaga a bola com seu martelo assim o matando.



Thor: Ele aparece primeiramente em um trailer de God of War (2018) de um narrador contando como ele "matou" um gigante. No final secreto do jogo ele aparece para Kratos indicando que ele aparecerá no próximo jogo da série. Em God of War Ragnarok ele aparece na casa

de Kratos a mando do seu pai, Odin em busca de tregua mais apos o espartano recusar, ele e Kratos começam a batalhar diz que essa batalha era um pagamento de sangue e queria ver o verdadeiro Deus da Guerra Kratos foi. Apos a batalha ele disse que o pagamento de sangue tinha sido pago e vai embora, durante a visita de Atreus a Asgard, a mando de Odin ele Atreus vão busca dos fragmentos da máscara durante o fim do último fragmento sua esposa, Sif manipula o Deus do Trovão encurralando o Atreus fugir com a máscara. Durante o Ragnarok ele luta Jormugandr serpente do mundo e manda de volta ao passado e ataca Kratos pensando que ia ataca a sua filha Thrud assim começando mais uma batalha contra o espartano. Apos a batalha, Odin parece mandado o Thor matar Kratos mais ele desobedece e o próprio acaba matando ele com sua lança na frente da sua filha. No pós--game Thrud herda o seu martelo, Mjolnir dizendo que nunca se esqueceria dele.~



Tyr: Ele é o Deus da Guerra da Mitologia Nórdica. Ele é mencionado durante o God of War (2018). Durante o jogo, Kratos pega seus itens e descobre que ele viajou entre reinos e mitologias (entre eles a Grega). Todos acreditaram que foi morto

por Odin por ter compaixão pelos gigantes. Em God of War Ragnarok aparece preso em uma mina em Svartafheim e resgatado por Kratos e Atreus. Apos Atreus fugir de Thor, ele diz que tinha uma maneira antiga de ir a Asgard mais Brok desconfia e acaba o matando-o revelando que o tempo todo não se passava de um disfarce de Odin. No pós-game é revelado que o verdadeiro Tyr estava preso em uma prisão particular de Odin e fica surpreso em saber que Odin esta morto e diz lembrar do nome Kratos de algum lugar, ele chega a aparecer em outros reinos que visitamos durante o jogo.



Freya: Ela é Deusa do Amor e da Magia da Mitologia Nórdica. Ela aparece durante o jogo God of War (2018), ela ajuda Kratos e Atreus durante a jornada deles ensinando usar e explicar as magias rúnicas no jogo. No final do jogo ela jurou a Kratos que iria se vingar dele por ter matado Baldur. Em God of War

Ragnarok ela aparece como inimiga inicialmente mais conforme o que acontece no jogo ela se torna aliada.



Baldur: Ele é Deus da Justiça e da Sabedoria. Ele aparece durante o jogo God of War (2018), ele está atrás de Faye a mando de Odin, sem saber que ela está em cinzas. No final do jogo, é morto por Kratos na tentativa de matar a mãe, Freya. Sua única fraqueza é o

visco. Em God of War Ragnarok ele aparece como alucinação feito pelas Nornas.



Magni e Modi: Os dois filhos de Thor, que aparecem como inimigos durante a campanha e enfrentam Kratos e Atreus, mas Kratos os derrota. Após a morte de Magni, Modi foge. Que mais tarde Modi reaparece no cofre de Tyr e ataca

e insulta Kratos e Atreus falando sobre a Faye, só que em vão. Kratos e Atreus reencontram o Modi todo machucado por ter levado uma surra de Thor, ele acaba insultando Kratos e Atreus pela última fazendo o filho do espartano a desobedecer e mata-lo. Isso faz com que Thor se enfureça e venha a desafia-lo no próximo jogo.