

Serii "God of War" nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Epickość tych produkcji sprawiła, że dwie pierwsze części gry, wydane pierwotnie na Ps2, doczekały się zremasterowanych wersji na PlayStation3. Tytuł jest marką samą w sobie i ma tysiące fanów na całym świecie. Nic więc dziwnego, że gra doczekała się wersji na przenośną konsolę sony PSP.

W przypadku Chains of Olympous mamy do czynienia z prequelem całej serii. Historia opowiedziana w grze poprzedza wydarzenia z pierwszej części gry. A historia - o ile mogę się tak wyrazić - jest równie epicka co cała Trylogia. Dość powiedzieć, że fabuła obraca się wokół porwania Heliosa. Słońce znika z nieboskłonu, na ziemi zapada nieprzenikniony mrok, a z Hadesu wypływają okropne monstra ze szpanerskimi kościotrupami na czele.

Początek gry jest jednak zupełnie inny. Mamy tu do czynienia z końcem poprzedniej misji (zabiegu znanego z serii o Bondzie czy tetralogii o przygodach Indiany Jonesa) - w tym wypadku chodzi o walkę z Persami (niestety nie mamy okazji nakopać sławnemu Księżciu). Możemy zaprzyjaźnić się z nieskomplikowanym systemem sterowania (bardzo intuicyjnym), pierwszymi kombosami oraz ciekawym "quick time events" (z którego słynie cała seria, polega to na szybkim wciskaniu odpowiednich klawiszy, których symbole pojawiają się na ekranie - jeśli zrobimy to odpowiednio szybko, Duch Sparty w bardzo efektowny sposób rozprawi się z co większym przeciwnikiem). Co ciekawe "finisherów" (jak niektórzy nazywają quick time events'y) używamy również podczas... miłosnych zapasów z dwiema nagimi pięknościami. Zresztą nagich, zgrabnych i pięknych jest w grze (oraz późniejszych częściach) całe mnóstwo.

W grze wszystko dzieje się szybko, dynamicznie, brutalnie i pięknie. Całość opiera się na prostym, acz sprawdzonym i dającym wiele frajdy, schemacie - biegamy, walczymy, rozwiązujemy zagadkę, znowu biegamy i walczymy, a na koniec pokonujemy bossa (albo on nas pokonuje). Ostrza Chaosu miały przeciwników aż miło, kombosów jest wiele, a w miarę postępów w grze zdobywamy nowe bronie (m.in. rękawicę Zeusa, tarczę Heliosa i maskę Charona), a dzięki zbieranym czerwonym kulom możemy je ulepszyć wedle życzenia.

Grafika - jak na PSP - jest świetna, aż dziw bierze, że tyle można wycisnąć z tej przenośnej konsolki. Szacun.

Osobiście kocham takie gry - dynamiczne, z wieloma kombosami, w których nie ma miejsca na nudę, a dodatkowo pękające od nawiązań do Mitologii. Jedynym minusem God of War: Chains of Olympus jest czas jaki musimy poświęcić na ukończenie gry. Ogólnie rzecz ujmując jestem całkiem dobrym graczem, a grę na poziomie Hero (Normal) skończyłem za jednym posiedzeniem w jakieś pięć godzin. Trochę za szybko.

Ale, ale: po jednokrotnym przejściu gry zostaje odblokowany God Mode - poziom trudności, który może przyprawić wielu graczy o wcześniejszą siwiznę, albo (wedle gustu) łysinę, a napis "YOU ARE DEAD" zagości niezwykle często na małym ekranie. Możemy też zmierzyć się z Wyzwaniami Hadesa, dzięki którym odblokujemy obrazki w galerii, filmiki i dodatkowe stroje (wśród nich jeden w kształcie ziemniaka (!), dzięki któremu stajemy się praktycznie całkowicie odporni na ataki wrogów, a bossów pokonujemy dzięki dwóm - trzem ciosom).

Nie pozostaje mi nic innego jak gorąco polecić przygody Kratosa wydane na Play Station Portable. To naprawdę przyjemnie, choć raczej niepożytecznie, spędzone kilka godzin. Zarówno duży Kratos na

stacjonarnych konsolach, jak i mały na przenośnej ma taką samą moc, a owa moc - jakby powiedział Yoda - w nim silna jest.

Recenzja opublikowana pierwotnie na: <http://mnichhistorii.blogspot.com>

Kopiowanie tekstów, obrazów i wszelkiej twórczości użytkowników portalu bez ich zgody jest stanowczo zabronione. (Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83 z dnia 4 lutego 1994r.).

---

AnonimowyGrzybiarz, dodano 17.11.2010 17:04

Dokument został wygenerowany przez [www.portal-pisarski.pl](http://www.portal-pisarski.pl).