Gdy jeszcze byłem smarkaczem wchodzącym na dywan po drabinie, w łapki wpadł mi film animowany “Herkules”. To był początek długiego i ciężkiego uzależnienia – niedługo po tym jak nauczyłem się czytać, dorwałem mitologię Parandowskiego (odkrycie, że Zeus to menda, podobnie jak reszta jego rodzinki, było szokujące). Gry, książki, filmy… W końcu niedawno wpadłem na kolejne dzieło pozwalające mi zerknąć w świat, gdzie zwyczajową metodą ożenku jest porwanie kogoś albo przekonanie do tego siostry, Zeus dopada wszystko co się rusza, a hydra demonstruje, że co osiemnaście głów to nie jedna.

Kocham nowoczesne rogue-like’i – proste zasady, bogactwo opcji urozmaicających każdą rozgrywkę oraz krótka i banalna do zrozumienia pętla rozgrywki potrafią złożyć się na naprawdę wspaniałe gry, przy których łatwo można przegapić, że po “tylko jednej partyjce” za oknem tajemniczo zaszło słońce. Z tego samego powodu też ich nienawidzę, bo strasznie łatwo zmarnować stanowczo za dużo czasu. Na szczęście “Hades” dał mi sporo powodów do miłości, a mało do nienawiści.

Zagreus, syn władcy świata zmarłych, ma drobne problemy z rodziną. Niedawno dowiedział się, że bogini, którą uważał za matkę, tylko go wychowała, a jego prawdziwa rodzicielka znajduje się gdzieś na powierzchni. Do tego ma nadszarpnięte relacje z ojcem, który uważa go za obiboka i nie chce wypuścić z domu. Co robi w tej sytuacji nasz gieroj? Ot, chwyta za miecz i idzie zabić (po raz kolejny) kilka tysięcy zjaw, szkieletów i innych upiorów stojących na drodze do wrót Hadesu… i ginie wiele razy. Na szczęście Zag, nieważne ile razy wylezie z sadzawki krwi i zostanie wyśmiany przez ojca, jest bardzo uparty.

Większa część rozgrywki opiera się o proste zasady. “Hades” to gra zręcznościowa, w której przechodzimy naszym bohaterem przez kolejne piętra podziemi, pomieszczenie po pomieszczeniu, wysyłając na tamten świat… Erm, znaczy, na jakiś jeszcze bardziej tamtejszy… bandy niemilców, zbierając nagrody i od czasu do czasu siekając jakiegoś szczególnego złodupca jak Hydra, Minotaur czy jakiś heros. W ręce gracza oddano pokaźny arsenał narzędzi zniszczenia – kilka broni, z których każda uzyskuje dodatkowe tryby, w trakcie eksploracji otrzymujemy błogosławieństwa bóstw olimpijskich, możemy brać ze sobą prezenty od znajomych… Kombinacji jest w pierony. Walka jest całkiem przyjemna, szczególnie, gdy pojawia się więcej wrogów i trzeba jak w amoku przemykać się między nimi, sadząc kolejnym niemilcom sztychy w plecy, zrzucając na nich głazy z kolumn czy pakując ich (broń Zeusie siebie) w rozsiane po podłodze pułapki. Po pewnym czasie rozgrywka staje się nieco powtarzalna – ale u mnie to “po pewnym czasie” nastąpiło po bitych 50 godzinach rozgrywki, więc nie jest źle. Pomaga to, że nowe elementy odblokowujemy przez długi czas.

Samo bicie wszystkiego co się rusza stanowi tylko jeden z elementów zabawy. Pomiędzy kolejnymi zgonami trafiamy bowiem do domu Hadesa, w którym mieszka sporo ciekawych i dobrze napisanych postaci. Możemy tu się nieco podpakować, dokupić ulepszenia do lochów, by np. w trakcie eksploracji wypadało nam więcej przydatnych rzeczy oraz pogawędzić. O ile ojciec Zaga z reguły niezbyt chce marnować czas na próżną gadkę, to niektórzy z jego sług z chęcią zamienią kilka słów z głównym bohaterem. Można też ofiarować im niektóre rzeczy, które znajdujemy w trakcie zabawy, poprawiając stosunki z nimi. Ogólnie, postacie to jeden z mocniejszych elementów rozgrywki, bez którego pewnie nie chciałoby mi się ciągle łazić i bić. Zresztą, nie wszystkie postacie znajdujemy w domku – z bóstwami olimpijskimi widujemy się tylko po walkach, a w specjalnych komnatach możemy spotkać się z kilkoma pomniejszymi postaciami z mitów. Można też głaskać Cerbera! Sam Zagreus jest całkiem przyjemną postacią – mamy poczucie, że gramy kimś z własnymi przekonaniami, celami, marzeniami i problemami, a nie lalką z mieczem. Szczególnie przypadło mi do gustu to, jak w trakcie rozgrywki zmienia nastawienie do Tezeusza… Pragnę też dodać od siebie, że Tezeusz to menda i cieszę się za każdym razem jak dostaje w pysk.

Grafika jest przepiękna – czytelna, prześlicznie narysowana i płynna jak jasny gwint. Nawet gdy na ekranie dzieje się za dużo (a tak bywa często, zwłaszcza pod koniec, gdy każde kichnięcie Zagreusa sprowadza mu na pomoc moc co najmniej trzech różnych bóstw), a walka nie jest utrudniona – twórcy zadbali o odpowiednie rozdysponowanie kolorów i animacji wśród przeciwników i naszego bohatera, przez co nawet największy chaos dalej jest czytelny. Muzyka i dźwięki też stoją na najwyższym poziomie. Od utworów w trakcie walk krew się przyjemnie burzy, bezpieczniejsze miejsca z kolei oferują delikatniejsze, spokojniejsze motywy muzyczne. W grze mamy Orfeusza, co daje nam możliwość posłuchania jego popisów lirycznych. Nasz bohater też może nauczyć się grać na lirze, ale obawiam się, że nie zrobi oszałamiającej kariery. Dźwięki wydawane przez broń brzmią odpowiednio soczyście, przez co każdy cios budzi solidną satysfakcję z krzywdzenia innych. Co ważne, gra została w pełni zdubbingowana – każde bóstwo, (zmarły) śmiertelnik czy heros ma świetnie dobranego aktora głosowego.

Wszystko to spaja się w jedną przyjemną, uzależniającą całość. Pojedyncze walki trwają dosłownie chwilę i zawsze towarzyszy im ciekawość z nagrody, która z nich może wypaść, przez co syndrom “jeszcze jednej chwili” potrafi chwycić bez litości i nie wypuścić z objęć aż do nadziania się na ząb Hydry, czy inny piorun Zeusa. Do przejścia fabuły konieczne jest zaliczenie pełnej przebieżki przez zaświaty co najmniej dziesięć razy – a nawet jednokrotna potrafi być wyzwaniem, szczególnie jeśli generator liczb losowych uparcie przysyła nam z pomocą niewłaściwe bóstwa. Zapewniam jednak, że każda z tych przebieżek będzie satysfakcjonująca, ciekawa i prędzej niż później gracz wyrobi w sobie fetysz pejczy. Grę kupiłem w sklepie Epic Games za 3 dyszki (przecena + kupon rabatowy) i za taką cenę jest to pozycja obowiązkowa.