

## God of War - 1/2

### L'un des meilleurs titres de la PS2.

#### La réalisation

Impeccable à tous niveaux ! Le scénario vous met dans la peau de Kratos, le champion des Dieux. Son sommeil est tourmenté par mille actions entreprises dans son passé. La déesse Athena lui propose de le soulager de ses souffrances si Kratos libère la cité d'Athènes des griffes du terrible Arès, frère d'Athènes et dieu de la guerre. Kratos part donc en voyage afin de détruire Arès et son armée. Mais avant d'arriver à lui, la route sera longue et parsemée d'embûches bien sûr ! Sinon ce serait trop facile :)

#### Les graphismes

Les graphismes fins et détaillés font de ce jeu l'un des plus beaux de la PS2. La modélisation de Kratos est sans failles. Celle des ennemis n'est pas en reste car elle trouve très soignée également pour le plus grand plaisir du joueur qui se délecte devant un aussi beau bestiaire. Si ce dernier est "agréable" à regarder, il est aussi très variés en prenant dans la mythologie antique tous les monstres possibles. Il va de la simple harpie au Minotaure en passant par Médusa tout en restituant avec grand soin leurs pouvoirs respectifs. Un grand bonheur pour le joueur qui se retrouve immergé dans la Grèce antique. Mais leur apparence n'est qu'un élément de surprise. En effet, les ennemis surprennent par leur taille gigantesque. Imaginez-vous devant une hydre faisant 8 mètres et vous comprendrez l'état d'esprit du jeu. Kratos malgré sa taille minuscule face à ces colosses les combats sans trop de difficultés. Il est quand même le champion des Dieux ! : d'Les combats ressemblent vite à un monument épique digne des plus grands péplum. Les décors, quant à eux, restent impressionnants voire par moment grandioses. La Cité d'Athènes, la Cité de Pandore... Autant de lieux mythiques que magnifiques dont les développeurs ont sû ressentir toute la grandiloquence. Tout est du pré-calculé à l'instar d'un certain "Devil May Cry".

#### Les musiques

Si l'ambiance est assurée par les décors et les ennemis grandioses, la musique tient une place importante dans le jeu. Principalement de la musique classique, elle sait donner une ambiance unique et une identité au titre de Capcom à grand renfort de chœurs et de chants épiques à souhait.

#### Jouabilité

Le titre est très maniable avec une jouabilité intuitive pour le joueur novice comme pour le professionnel. Outre les touches de bases pour le beat-t'em all, à savoir une touche pour parer, une pour donner une attaque verticale et une dernière pour frapper horizontalement. En combinant cela on obtient des combos intéressants. Or Capcom ajoute des ingrédients délectables. En effet, GOW propose d'utiliser le pad dans ses moindres recoins. Le système d'esquive est commandé par le stick analogique droit qui permet une plus grande rapidité de mouvement. Parfois pendant certains combats, des touches à l'écran s'affichent afin de finir l'ennemi avec un mouvement ultime et stylish mais tout en restant digne d'un barbare. On peut interagir avec le décor en tapotant ou en appuyant sur la touche d'action, mais cela reste très limité étant donné que le jeu est fondé sur l'action pure et dure.

#### La durée de vie

## God of War - 2/2

C'est là que le bât blesse. En tout et pour tout, comptez 10 heures pour le finir. Ceci reste très court mais le pourcentage de rejouabilité est très élevé, ne serait-ce pour terminer tous les modes de jeu et obtenir les bonus.

### Conclusion

Un jeu aussi parfait qu'un dieu olympien pour une console qui ne manque pas de titres du genre. Décors monumentaux, graphismes sans faille, histoire intéressante, bestiaire mythologique, musique grandiose... L'immersion est rapide et totale. Un mégahit en puissance qui constitue l'un des meilleurs jeux sur la Playstation 2 mais interdit aux moins de 18 ans pour son abondance de violence.

Que celui qui n'a jamais joué à God of War soit maudit par les dieux de l'Olympe ! ;)