



# God of War, un Kratos feroce e maturo approda sulla PlayStation 4

Qualsiasi appassionato di videogames conosce o ha giocato almeno una volta a God of War, saga esclusiva PlayStation che si è evoluta nel corso degli anni, partendo nel 2005 dalla Ps2 fino a giungere all'odierna Ps4. Questo titolo porta dentro di sé echi di un passato a dir poco epico che l'hanno portato ad essere un punto di riferimento nel genere action in terza persona e che hanno portato il protagonista, Kratos, a diventare una vera e propria icona del gaming di casa Sony. In questo nuovo God of War, ultimo capolavoro in esclusiva su PlayStation 4, tale eredità si mescola con un presente più maturo, moderno, in linea con quelle che sono le produzioni attuali, ma soprattutto che abbandona il lato estremamente selvaggio del protagonista mettendo in mostra un aspetto più "umano" del Dio della guerra. Ma veniamo alla trama: tanti anni sono passati dalla disfatta di Zeus e dal crollo del suo

Pantheon. Sono trascorsi anni di pace, fatti di una vita regolare, di nuovi affetti familiari e di una paternità faticosa, forse non desiderata. Di questa misteriosa stagione della vita di Kratos quasi non si fa menzione nel nuovo God of War. Il grande balzo temporale mette nelle mani dei giocatori un eroe invecchiato, taciturno e barbuto, ma non per questo meno carismatico degli anni delle sue imprese. Kratos porta ancora le cicatrici delle sue antiche avventure, in lui ribolle la stessa fierezza ereditata dall'educazione di Sparta, ma il dio della guerra ha deciso di cambiare. Di crescere, di trasformarsi, di diventare più maturo. Alla stessa maniera della serie di cui è protagonista, che ci propone un episodio diverso ma non irriconoscibile, grandioso come un tempo ma deciso ad evolversi. God of War per Ps4, insomma, rappresenta la volontà di rifondare il canone dell'action, di allargarne i confini abbracciando un incedere più avventuroso e meno volto ai combattimenti troppo forzati. Le premesse della trama sono interessanti e fanno capire da subito che ci si trova in una situazione nuova, rispetto al passato della saga. Kratos, come già detto, è invecchiato e ha anche un figlio, Atreus, un ragazzino inesperto che a inizio gioco muove i primi passi nel mondo della caccia e del combattimento. Tutta la trama principale è basata sul viaggio che Kratos e Atreus intraprendono per portare a termine un preciso obiettivo. Ed è nel corso di questo viaggio che il giocatore può scoprire qualcosa in più sul nuovo Kratos, abituarsi al suo cambiamento, anche caratteriale, osservarlo nel ruolo di padre e apprezzare il gran bel lavoro di sceneggiatura fatto dagli scrittori di Santa Monica Studio.

## **Il ritmo di questo nuovo God of War è molto particolare**

Sicuramente più lento rispetto al passato della saga, ma comunque convincente per altri motivi. Il rapporto tra Kratos e Atreus è uno degli aspetti più belli da seguire, nel corso

del viaggio, ma in generale è l'evoluzione dei tanti elementi di gioco a colpire, convincere, soddisfare. C'è il progresso della trama stessa, con l'aggiunta di nuovi dettagli man mano che si procede nell'avventura, c'è il progresso di Kratos, che può imparare nuove abilità di combattimento e diventare più forte con nuovi pezzi di equipaggiamento, c'è il progresso del gioco, che si apre a nuove possibilità grazie all'ottenimento di strumenti che permettono di sbloccare nuove situazioni. E tutti questi elementi, insieme, contribuiscono a rendere il viaggio estremamente affascinante e magistralmente cadenzato. Insomma, affrontando il nuovo God of War, man mano che si procede nell'avventura è tutto un susseguirsi di emozioni uniche che difficilmente potranno essere cancellate dalla memoria. A livello di gameplay le attività principali in cui il giocatore è coinvolto sono fondamentalmente tre: l'esplorazione attenta di nuove aree, il combattimento contro diversi tipi di nemici, la risoluzione di enigmi ambientali. L'esplorazione è abbastanza libera in alcune precise fasi del gioco e lo diventa totalmente dopo l'end game, ma ovviamente il risultato non è come quello di un classico open world. God of War per PS4 è un gioco che vuole anche un po' guidare il giocatore, almeno finché non avrà completato la trama principale. C'è spesso modo di distrarsi dalla storia, ed è anche consigliabile farlo, perché è proprio grazie all'esplorazione e al completamento di missioni secondarie che è possibile ottenere esperienza utile a sbloccare nuove abilità di combattimento e pezzi di equipaggiamento indispensabili per rendere Kratos all'altezza delle sfide più ardue. Progredire con il protagonista, quindi, significa anche esplorare per bene tutto ciò che il gioco ha da offrire. Quindi, se si vuole diventare più forti, bisogna sfruttare al cento per cento il mondo di gioco, imparare a conoscerne tutti i segreti ed esplorarne tutti i posti più nascosti. Se fino a questo punto è evidente quanto questo nuovo capitolo della saga di God of War sia stato potenziato in ogni elemento con risultati molto positivi: è più grande, più longevo, più narrato, più profondo, più personalizzabile, è proprio nel

momento in cui ci si focalizza sul combattimento e sui nemici che le cose si fanno meno univoche nel giudizio. Il totale cambio di visuale ha portato il gioco a trasformarsi da un action puro, quasi sul confine di un hack & slash, con tanto di indicatore delle combo portate a termine e telecamera fissa, a un videogame d'azione tattico in terza persona con visuale libera alle spalle, perfettamente in linea con le tendenze del momento. Il movimento è più lento, pur non essendo mai legnoso, ma si trascina dietro delle importanti limitazioni, come l'impossibilità di tenere sott'occhio l'intero campo di battaglia relegando all'uso di indicatori visibili e alle continue urla di Atreus la percezione dei colpi in arrivo dalle spalle. Per il resto la meccanica si basa sui classici elementi che sono presenti negli action RPG odierni: ci sono i colpi inferti dall'arma equipaggiata o dalla distanza attraverso Atreus, la schivata rapida e con capriola, la parata con tanto di contromossa se attivata al momento giusto, lo stordimento dei nemici indicato da una seconda barra che affianca quella della vita e che viene influenzata dai colpi in base alla tipologia di resistenza dell'avversario. Quando quest'ultimo valore raggiunge il massimo, il nemico può essere preso da Kratos dando il via a una piccola cutscene di esecuzione o a un quick time event che permette di infliggere un certo numero di colpi prima che il nemico si risvegli. Il problema è che, una volta maturato un tot di ore sul campo di battaglia, ci si rende conto che il combat system è nato dalla fusione di molte cose già viste che tutte insieme non riescono a soddisfare pienamente il giocatore più esigente o quello abituato ai vecchi ritmi della saga.

**Purtroppo in questo nuovo God of War il set di mosse a disposizione è limitato e**

## molto lento

Nella sua crescita ed evoluzione e dopo una decina di ore si prenderà coscienza che basta utilizzare sempre e soltanto poche combinazioni di attacco per proseguire senza troppi problemi. Nulla da dire invece sulla sensazione d'impatto e sul feedback dei colpi, e più in generale sulla coreografia degli scontri. Ottima invece la gestione di Atreus: il ragazzo ha dei comportamenti abbastanza aggressivi e partecipa sempre agli scontri in autonomia distraendo gli avversari per aiutarci con gli attacchi e risultando sempre molto efficace nel lancio delle frecce. Queste, oltre ad essere gestite in automatico dal personaggio, possono essere controllate direttamente con la pressione di un tasto e risultano cruciali sia per consentire di bersagliare e colpire una specifica tipologia di nemico, sia per rallentare e stordire tutti gli avversari. Per quanto concerne la "crescita" del personaggio, Kratos ha diversi modi per potenziarsi. Innanzitutto, vincendo gli scontri con i nemici guadagna punti esperienza, che possono essere spesi per acquistare abilità utili in combattimento. Queste abilità sono legate allo sviluppo della sua ascia Leviatano, che a sua volta va potenziata grazie all'ottenimento di appositi materiali. Più si potenzia l'ascia, più si sbloccano nuove abilità da acquisire tramite l'investimento dei punti esperienza guadagnati. Queste abilità sono fondamentalmente nuovi attacchi e/o nuove combo eseguibili in combattimento. Possono riguardare l'utilizzo dell'ascia o anche il combattimento "pugno e scudo" che comunque si rivela molto importante in diverse occasioni. Il Leviatano, poi, può essere arricchito da due attacchi runici: nel gioco se ne trovano diversi e sta al giocatore scegliere quali utilizzare ed è bene sottolineare che li si può cambiare in qualsiasi momento, come se fossero pezzi di equipaggiamento. Allo stesso modo in cui si può cambiare in qualsiasi momento il pomo dell'ascia, che è un vero e proprio pezzo di equipaggiamento, in grado di fornire miglioramenti alle caratteristiche basilari di Kratos, oltre a fornire

abilità specifiche. Oltre al pomo dell'ascia Kratos può indossare e migliorare anche pezzi per il busto, le braccia e i fianchi, oltre a un talismano. Ciascuno di questi pezzi va a incrementare le statistiche del personaggio, che sono Forza. Kratos quindi non sale di livello semplicemente uccidendo nemici, ma diventa più forte migliorando la sua ascia, sbloccando nuove abilità e potenziando il suo equipaggiamento oppure ottenendone uno migliore. Dal punto di vista grafico, questo nuovo God of War è uno dei videogames meglio realizzati fino ad oggi, grazie al connubio di un'ottima realizzazione tecnica a una sensazionale direzione artistica. I modelli dei personaggi e dei nemici sono assolutamente eccellenti, così come lo sono molte ambientazioni. Anche le animazioni e la regia di alcuni momenti giocano il loro importante ruolo nell'appagamento audiovisivo che God of War è capace di generare. Molto buono anche il doppiaggio italiano, che va a coprire una mole di dialoghi davvero sorprendente per un episodio della serie. E questa, tra l'altro, è un'altra caratteristica molto apprezzabile e gestita in modo molto intelligente. Svariati elementi della "lore" di questo nuovo God of War e dell'interpretazione della mitologia nordica che Santa Monica propone, vengono raccontati in dialoghi tra i personaggi, che avvengono nei momenti in cui è più opportuno che avvengano, come quando ci si sposta in barca da un posto all'altro, senza quindi andare a sovrapporsi a momenti di gioco in cui si sta necessariamente pensando ad altre esigenze. Unico neo della produzione è l'assenza di una modalità multigiocatore online che a nostro avviso, nel 2018, è una componente fondamentale per la pubblicazione di un software.

## **Un titolo assolutamente imperdibile per i possessori di PlayStation 4**

Tirando le somme, questo Nuovo God of War è un titolo assolutamente imperdibile per i possessori di PlayStation 4 in

quanto sprema al meglio le potenzialità della piattaforma di gioco di casa Sony e catapulta i giocatori in un'avventura epica che è destinata a rimanere nell'Olimpo dei videogames. Da solo il nuovo God of War vale l'acquisto di una PS4, quindi, se siete videogiocatori incalliti o se siete ancora indecisi se acquistare l'ammiraglia da gioco del colosso nipponico, a nostro avviso questa è proprio l'occasione giusta.

**GIUDIZIO GLOBALE:**

Grafica: 10

Sonoro: 9,5

Gameplay: 8,5

Longevità: 8,5

**VOTO FINALE: 9**

**Francesco Pellegrino Lise**