God Wars: Future Past

Se pensavate che gli RPG a scacchiera basati sui combattimenti a turni non avrebbero più visto la luce dopo titoli come ***Disgaea, Final Fantasy Tactics*** o ***Fire Emblem,*** vi sbagliavate. Ce lo vuole dimostrare infatti il team di **Kadokawa Games** con il suo nuovo lavoro ***God Wars: Future Past***, gioco attualmente sviluppato come **esclusiva** per **PS4** e **PSvita**, che rimane fedele ai suoi consimili utilizzando le più stereotipate e navigate meccaniche di combattimento ma che presenta anche interessanti novità che analizzeremo in seguito.

Yin e Yang

> **"L'errore comune del mondo occidentale consiste nell'identificare queste due forze, yin-yang, come dualistiche, considerando quindi yang come opposto a yin e viceversa. Nel migliore dei casi, vedendo le due forze come causa ed effetto, ma mai abbinate come il suono e un eco, o la luce e l'ombra."**
>
> **(Bruce Lee, Pensieri che colpiscono)**

Giappone feudale, un unico grande continente chiamato **Mizuho**, 3 grandi nazioni: **Fuji**, **Izumo** e **Hyuga**. I popoli vivevano in pace tra loro, erano rispettosi della natura e riverenti verso gli antichi spiriti.
Ma lo **Yin** non deve mai travalicare lo **Yang** o viceversa.
Con il passare del tempo e la scoperta delle nuove tecnologie, le popolazioni iniziarono a fronteggiarsi rompendo in questo modo quella quiete che prima regnava su Mizuho: cominciarono a farsi guerra, a distruggere la natura e a rinnegare i loro spiriti ancestrali.
L'intero continente iniziò quindi a soffrire sotto l'effetto di disastri ambientali: inondazioni, terremoti, eruzioni vulcaniche vessarono la Terra.

Per evitare la distruzione del mondo la regina di Fuji, **Tsukuyomi**, convinta ormai che gli dei si stessero ribellando a causa dei recenti avvenimenti, si trova costretta a sacrificare la sua amata primogenita **Sakuya** all'infuriato Spirito del Vulcano di monte Fuji – un cliché, ma fortunatamente la storia andrà ben oltre questo dettaglio – mentre la seconda figlia più piccola, **Kaguya**, viene confinata dalla madre in un alloggio sigillato e ben protetto dai soldati, qualora l'ira del vulcano fosse riesplosa. Fatto ciò, la regina **Tsukuyomi** scompare non lasciando tracce di sé.
Passano 13 anni e la principessa **Kaguya**, divenuta ormai donna, riesce a fuggire dai propri alloggi durante una rivolta grazie all'aiuto di **Kintaro**, un abile guerriero e amico di infanzia. Così ha inizio un viaggio gremito di pericoli alla scoperta della verità dietro le azioni sconsiderate della madre, la regina **Tsukuyomi**, e della sua scomparsa.

Un classico innovativo

Come dicevamo, stiamo parlando di uno strategico a turni basato su un terreno a scacchiera, niente di più classico. Ma come rendere qualcosa di talmente scontato e banale, originale è differente dai suoi simili? Questa è la domanda alla quale i ragazzi di **Kudokawa Games** hanno lavorato per dare una risposta.
In effetti ***God Wars: FP*** riesce a distinguersi per alcune peculiarità non da poco. Certo, i combattimenti di per sé rimangono come da copione: turni, movimenti su scacchiera, scelta tra colpo normale o speciale, utilizzo di svariati item in battaglia, posizione di guardia/difesa, etc. Ma è una volta aperto il menù sulla mappa che si apre un mondo di scelte e possibilità di personalizzazione che fa la differenza in ***God Wars***: sembrerà, infatti, quasi di stare giocando a un vero e proprio GDR, a partire dagli alberi delle skill fino all'equipaggiamento dei personaggi (arma, scudo, testa, busto, stivali etc.).
L'aspetto più interessante è la gestione delle abilità dei nostri **numerosi** protagonisti: ognuno di loro possiede le proprie caratteristiche, ma avrà la possibilità di imparare molto altro nel corso dell'avventura. infatti ognuno dei personaggi, oltre alla propria specializzazione di base (quali potranno essere: prete, guerriero, mago etc…) potrà apprenderne una seconda (**job**) e una terza (**sub-job**), che si potranno sempre e comunque sostituire a piacimento con le altre disponibili, quindi si potrebbe verificare anche di avere un guerriero che al contempo lancia magie di distruzione e guarisce i propri compagni in battaglia; senza considerare il fatto che con l'avanzare dei livelli si evolverà anche la specializzazione principale, e quindi un prete potrebbe diventare uno "spiritualista" così come un mago un "incantatore".

La "raccolta punti"

In ***God Wars: Future Past*** è necessario "skillare" come si deve le abilità dei personaggi, impegnandosi a trovare anche una buona sinergia di gruppo e selezionando battaglia per battaglia la miglior squadra da schierare. Per far sì che ciò avvenga, bisognerà eliminare svariati nemici per poter guadagnare **EXP,** in modo da sbloccare nuove skill, e **JP** (job point), che serviranno appunto per far evolvere gli alberi abilità delle skill che abbiamo scelto per i nostri personaggi.
Insomma, non è un gioco semplice. Anche il livello di difficoltà è molto equilibrato sin da subito e i nemici molto agguerriti e con un **IA** degna di nota: infatti i loro attacchi non saranno mai casuali, ma saranno diretti ai più deboli o ai guaritori in primis, per poi passare gradualmente agli altri, e proprio per questo motivo bisogna scegliere bene "dove" schierare "chi".

BGM? No, grazie!

La colonna sonora ritengo che sia uno degli aspetti fondamentali di un videogioco, importante quasi tanto quanto lo siano una buona giocabilità o un buon comparto grafico. L'udito è uno dei nostri sensi principali e come tale non dovrebbe essere trascurato. In questo caso la colonna sonora, è parecchio striminzita, poco ricercata e per niente curata, che non va oltre melodie orecchiabili che, alla lunga, ripetendosi, finiscono con l'annoiare.

Bello, ma non troppo!

Se dovessi valutare ***God Wars*** solo per alcuni aspetti, come la ***Lore*** o la **struttura dei suoi menù**, direi che è uno dei migliori tattici mai giocati, ma purtroppo globalmente non è così. La strada è ancora tanta da fare per poter raggiungere i livelli di titoli come ***Fire Emblem: Echoes***, che pur essendo stato sviluppato e concepito per una console portatile, ha un potentissimo comparto grafico rispetto a ***God Wars***, il quale invece, pur essendo stato sviluppato per **PS4** e **PSVita**, non ha sfruttato le potenzialità che avrebbero potuto offrire le 2 console di casa **Sony**, capaci di supportare ben più del lavoro di **Kudokawa Games**, che ci lascia invece fra le mani un titolo mal curato, con animazioni di combattimento penose, una pessima grafica "low poly" e una bella guarnitura di texture piatte e approssimative.