

# God of War

A metà tra un reboot e un sequel, l'ultima fatica di **Santa Monica Studio** approda su **PS4**, perdendo la numerazione e cambiando genere da **hack'n slash** ad **action adventure** con elementi ruolistici.

Cambia anche l'ambientazione: non si affronteranno più le divinità appartenenti alla mitologia ellenica (anche perché sono morti praticamente tutti nei capitoli passati), ma le divinità norrene (tema già trattato nell'ottimo [Hellblade: Senua's Sacrifice](#))

## In barba all'Olimpo

Dopo aver [decimato gli dei dell'Olimpo](#) ed essere scampato alla morte, **Kratos** appare molto più maturo rispetto ai titoli passati: è invecchiato nell'aspetto (anche grazie alla barba), si è ritirato nelle gelide lande della Scandinavia e ha avuto un figlio di nome **Atreus** dalla sua nuova compagna, la quale viene a mancare all'inizio del gioco. Padre e figlio dovranno attraversare una moltitudine di insidie per poter versare le ceneri della donna dal monte più alto dei nove regni e onorare la sua memoria.

Durante questo lungo viaggio, **Kratos** approfondirà il rapporto con il bambino, e gli insegnerà a combattere e sopravvivere contro gli innumerevoli avversari che affronterà insieme a lui.

La storia ha un tono decisamente più maturo rispetto al passato, e viene prevalentemente raccontata durante i dialoghi tra padre e figlio, il più delle volte quando si trovano in barca mentre navigano nel **Lago dei Nove**, una mappa aperta dove si possono raggiungere tante aree più piccole e lineari, il loro rapporto si consoliderà proseguendo nel gioco, e **Atreus**, oltre a imparare a combattere, cambierà carattere a seconda di ciò che gli accadrà intorno o di come verrà trattato dal padre.

## Un lunghissimo piano sequenza

Sin dalla schermata del titolo, fino ai titoli di coda, il gioco verrà mostrato con la tecnica del **piano sequenza**, con una telecamera sempre in movimento e alcuno stacco nel cambio di prospettiva, che segue costantemente **Kratos** e **Atreus** con movimenti cinematografici e cambi di zoom, mantenendo una sostanziale linearità nell'inquadratura, anche grazie al fatto che nel gioco sono totalmente assenti le schermate di caricamento, sapientemente nascoste dalle cut-scene o da piccoli segmenti di gioco interattivi.

Alla tecnica registica si affianca un **comparto tecnico** che fa gridare al miracolo: tutto è rappresentato con una cura ai dettagli vista raramente, sia su console che su PC, i personaggi principali sono modellati in maniera impeccabile, e i paesaggi sono ricchissimi di particolari che ammaleranno il giocatore con piante rigogliose o distese innevate o ancora ambientazioni vulcaniche.

Se a tutto ciò aggiungiamo un **gameplay frenetico** e che raramente scende sotto ai **30 fps** anche su una **PS4** standard, possiamo dire a cuor leggero di trovarci di fronte al punto più alto toccato al momento sulla console di casa Sony.

Anche il **comparto audio** è d'eccezione, con una colonna sonora azzeccatissima che il vincitore di Emmy Award, **Bear McCreary**, ha composto per il gioco, la quale adesso si sposa a meraviglia con le ambientazioni nordiche e con i temi più maturi e a volte anche più emozionanti che il titolo di **Santa Monica Studio** ci offre.

Anche il **doppiaggio** in italiano questa volta non delude rispetto a quello originale in inglese, a parte forse la voce di Atreus che sembra molto più grande rispetto alla voce anglofona, i dialoghi sono recitati benissimo e gli attori si comportano bene sia nelle situazioni comiche che in quelle più cupe.



## Un'ascia chiamata Leviatano

Un cambiamento fondamentale rispetto al passato è l'**arma principale** di **Kratos**: il nostro ex dio della guerra sembra essersi **liberato delle Lame del Caos**, donategli da Ares (precedente dio della guerra) e causa di innumerevoli atrocità.

Adesso lo spartano impugna l'ascia chiamata **Leviatano** donatagli dalla moglie, grazie alla quale si gode di un rinnovato **combat system** che riflette benissimo il cambio di genere del gioco: i comandi sono simili a quelli di un **souls-like**, con il tasto dorsale destro dedicato all'attacco leggero, il grilletto destro all'attacco pesante, dorsale sinistro dedicato alla parata con lo scudo, con il grilletto sinistro si mira con l'ascia per poi lanciarla con un attacco leggero o pesante, adesso non è più possibile saltare, ma si può schivare premendo la x, dare ordini ad Atreus con il tasto quadrato, e interagire con leve o porte o casse con il tasto cerchio.

A questo si aggiunge anche il sistema di crescita del personaggio, con un albero delle abilità con cui è possibile imparare nuove mosse o abilità legate alle armi di **Kratos** e **Atreus**; inoltre adesso anche le armature aumentano le caratteristiche dei personaggi, alle quali si possono anche aggiungere delle gemme per potenziarle ancora di più. Le armature e i potenziamenti variano per rarità, vanno dal "comune" al "legendario", con i classici colori che contraddistinguono le categorie, ben noti ai giocatori di action rpg à la **Diablo**.

Al contrario degli episodi precedenti, il gioco parte molto lentamente per permetterci familiarizzare

con il nuovo sistema di combattimento. I giocatori più esperti potrebbero anche annoiarsi un po' ma, se si ha la pazienza di andare un po' avanti, si apprezzerà l'ottimo lavoro fatto dagli sviluppatori, con un parco mosse sempre in crescita che da un certo punto in poi esploderà e non avrà più nulla da invidiare ai capitoli in puro stile **hack'n slash**. La varietà di modi con cui affrontare i nemici lascia di stucco, è possibile ucciderli a distanza, stordirli con **Atreus**, colpirli a mani nude, congelarli con i poteri del Leviatano per poi frantumarli, e tanto altro ancora.

La storia principale ci terrà impegnati per almeno una **ventina di ore** mentre, se si vuole esplorare ogni angolo della mappa, le due aree opzionali dedicate all'end game, finire le quest secondarie e raccogliere tutti i collezionabili ce ne vorranno almeno il doppio.



## Conclusioni

**God of War** rappresenta il punto più alto toccato da un action-adventure in terza persona, con un valore produttivo al passo con le migliori esclusive di casa Sony, un comparto tecnico eccellente, un gameplay che riesce a stupire anche i fan più scafati degli hack'n slash, e una longevità di tutto rispetto.

Se si avrà la pazienza di superare una fase iniziale un po' lenta, le sorprese che riserverà il gioco sapranno ripagare ampiamente l'impegno.