

La prima volta di Yoshida su God of War

L'ultima fatica di **Santa Monica Studio** non ha certo bisogno di presentazioni: sfondata la soglia delle 5 milioni di unità vendute in un mese, acclamato da critica e pubblico, per molti potrebbe persino essere uno dei giochi migliori di questo decennio; insomma, quei cinque lunghi anni di sviluppo sono davvero valsi la candela.

Anni che però non sono stati tutti rose e fiori: quando si stava ancora lavorando a una prima versione funzionante, ha raccontato **Cory Barlog** (creative director del gioco) durante il **Devcom** di Colonia, il team di sviluppo stava costruendo l'engine e gli strumenti di base, le meccaniche, i livelli, tutto contemporaneamente, e il risultato non stava piacendo né a lui, né a loro. Durante una sessione di testing uno dei partecipanti minacciò persino di abbandonare il progetto, perché a detta sua **si stava rovinando il personaggio di Kratos**. Una reazione simile, stavolta da parte del pubblico, si ebbe durante l'**E3** del 2016, quando quel trailer lasciò dubbiosi molti fan della serie riguardo a cosa l'ormai ex dio della guerra stesse diventando.



Nemmeno il presidente di **Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios Shuhei Yoshida** rimase soddisfatto da ciò che vide, quando per la prima volta provò il gioco. Da quando prese il controller in mano a quando andò via dalla stanza non proferì parola, ma da come scuoteva la testa e alzava le spalle, era evidente che ciò che vedeva non gli stava piacendo. Il suo giudizio fu noto solo qualche giorno dopo, mentre parlava con un amico di Barlog.

«Oh, stai lavorando a God Of War? Devo proprio dirlo, ci ho giocato l'altro giorno. Ero inorridito»

Il tutto accadde a soli sei mesi dal rilascio, e forse fu proprio questa reazione e il relativamente poco tempo rimasto a dare a Cory, e soprattutto al team, la spinta giusta per sistemare tutto quel che non andava bene, come il sistema di combattimento e i problemi di framerate. Yoshida avrebbe provato il gioco una seconda volta, e non potevano permettersi di fallire. Com'è facile immaginare, Santa Monica riuscì nell'impresa, e quando fu il momento per un'altra sessione di prova, la reazione del

presidente fu l'esatto opposto di quella precedente. Lo stesso accadde quel 20 aprile 2018, quando il gioco arrivò sugli scaffali, e fu subito un successo clamoroso.

Ma molti sono stati i titoli che inizialmente non hanno riscosso quel successo che oggi pare scontato. Basti pensare a **Dark Souls** e *Demon's Souls*, inizialmente criticati per il particolare sistema di narrazione e per il loro essere "hardcore", poi diventati tra massimi esponenti del genere. Ma più recentemente un'altra esclusiva Sony è entrata in scena circondata da dubbi: **Gran Turismo Sport**, la cui mancanza del single player e la tanto discussa fisica su strada fecero storcere il naso a molti giocatori; il tutto si risolse con l'aggiunta della modalità carriera. Fatto quasi analogo fu quello di **Street Fighter V**, che inizialmente non comprendeva la modalità arcade, aggiunta mesi dopo. In questi ultimi due casi, l'opinione pubblica è cambiata grazie agli aggiornamenti avvenuti dopo il lancio.

A conti fatti dunque, non si dovrebbe giudicare un videogioco appena si hanno le prime informazioni a riguardo o dopo le primissime partite. Tutto parte dalle case produttrici e da determinate scelte che fanno per i loro prodotti, decise in base a cosa si pensa possa piacere ai più, che possono essere azzeccate o sbagliate; sono gli utenti con il loro feedback che lo sanciscono. A seconda della risposta, quella scelta criticata o ben voluta può essere a sua volta migliorata, stravolta o rimossa, finché non si passa al prossimo gioco da produrre: è un loop che sembra infinito, in continua evoluzione.

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 lanciairla 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 "leggendario", 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.

Reverse: God of War al contrario

Reverse è una nuova rubrica ricavata da un'idea presa in prestito da un format dello **Zoo di 105** di qualche anno fa. Prendete il vostro videogioco preferito e immaginatene la trama partendo dalla fine. Un Benjamin Button delle trame videoludiche, insomma, con alto contenuto di spoiler, che troverete da qui in poi.

L'uscita del nuovo **God of War** pare l'occasione ideale per esordire ripercorrendo a ritroso la saga, che ha al centro le vicende di Kratos, il quale, pur di vincere una battaglia, fu disposto a dare la sua anima ad **Ares**, il Dio della Guerra. Questo finì per consumarlo gradualmente, portandolo a uccidere sua moglie e sua figlia, atto che mise le basi per la sua sete di vendetta verso Ares, del quale prese il posto dopo averlo ucciso.

Storia bella, anche se forse un po' banale, ma che ha decisamente segnato un'epoca, portando il concetto di **epicità** nei videogame a livelli mai visti. Ma proviamo a leggerla al contrario:



Kratos, il Dio della guerra, decide di alzarsi dal trono per noia, facendo lo stesso giochetto del **Principe cerca moglie**: vuole essere accettato per quello che è realmente e non come Dio. A un certo punto esce dal mare, con le sue spade che si trasformano senza motivo, trovandosi improvvisamente nel tempio dell'**Oracolo di Atene**. Una luce lo pervade, agglomerandosi e trasformandosi in un tizio con i capelli di fuoco e una lunga spada conficcata in gola. Kratos decide di estrarla e i due cominciano a lottare, forse perché il Dio è stato disturbato nel suo sonno.

A un certo punto Kratos ne ha abbastanza e decide di punto in bianco di chiudere il **Vaso di Pandora** e di riportarlo al proprio posto. La via più breve è morire: quindi, si infila in una tomba per raggiungere l'Ade. Al suo risveglio, sente un leggero bruciore allo stomaco, forse a causa di qualcosa che ha mangiato la sera prima, ma più probabilmente a causa del palo conficcato nel suo ventre. Gentilmente delle arpie riportano il vaso ai suoi piedi e il tizio con i capelli di fuoco contro cui aveva lottato poco prima riesce a togliere il palo da Kratos con la sola forza del pensiero. Il Dio guerriero così è libero di recarsi in varie stanze camminando in stile "Moonwalker" e a riportare il vaso al suo posto. Nel frattempo tornano in vita bestie e mostri di vario tipo, fioccando direttamente dalle mani o dalle spade del protagonista, forse divenuto più magnanimo nel corso dell'avventura.

Scendendo dal **Titano Crono**, Kratos trova una fanciulla ignuda ad Atene, ma è così indispettito dal suo petto a bassa definizione che la appende in alto dandola in pasto alle arpie. Continuando a camminare col *moonwalk*, si ritrova su una nave in pieno Mar Egeo, dove salva l'**Idra** dai pericolosissimi alberi dell'imbarcazione e salva a sua volta un uomo dallo stomaco della bestia con la sola forza del pensiero.

Dopo aver passato "**una notte da chimere**" con un paio di procaci ancelle, vede improvvisamente il suo corpo sbiancarsi e dalle sue lame comparire una bambina e una donna, della quale si innamora all'istante, senonché un'orda di Barbari interrompe il suo sogno d'amore.

Il suo desiderio è però ormai esaudito, Kratos è stato finalmente accettato come umano, ma c'è un'ultima cosa da fare: sconfiggere i Barbari. Per non rendere le cose troppo facili, decide di restituire la testa al loro Re e di farsi togliere le Spade del Caos e, cavalcando al contrario, farà capire a entrambi gli schieramenti che la guerra è inutile, convincendoli a tornare tutti a casa. Nel

finale, riabbraccia la donna e la figlia, abbandonando per sempre le ire e i tumulti di un Dio della guerra.



Non trovate che sia più bella così? Basta solo invertire il punto di vista per creare storie totalmente nuove. *God of War* è solo il primo di una lunga lista ma, se vi è piaciuta (o se non vi è piaciuta), fatecelo sapere.

[God of War: Vita e Morte di un Deicida](#)

L'**ira incontrollabile**, la **sete di vendetta** e il **sacrificio**, sono tre delle innumerevoli sfaccettature di **Kratos**, la personificazione della potenza e della rabbia, protagonista di una delle saghe che è entrata con prepotenza nell'Olimpo dei videogiochi. In questo articolo ripercorreremo le vicende del "fu" Dio della Guerra, dai concept sino all'imminente ***God of War*** su PlayStation 4. **Attenzione a possibili spoiler.**

Sviluppato da **Sony Santa Monica**, ***God of War*** ebbe una gestazione particolare e il cui successo fu del tutto inaspettato. *God of War* non fu il primo progetto di Santa Monica: tutto iniziò con un gioco meno ambizioso ma capace di dare i primi *asset* ed esperienza al team che avrebbe realizzato il noto

titolo d'ambientazione mitologia, **Kinetica**. Fu proprio uno degli sviluppatori di *Kinetica*, **David Jaffe**, a divenire capo del nuovo team che, ispirandosi a titoli come *Ico* e *Devil May Cry* volle portare sulla nuova console Sony qualcosa che non si era mai visto e dal tono epico. Due aspetti erano fondamentali: **il contesto e il protagonista**. L'ambientazione scelta fu quella della **antica Grecia**, con **quell'immane epica** che permetteva di prendere innumerevoli spunti sia dal punto vista dei nemici, della trama e delle sezioni platform. Se questa fu relativamente semplice, la scelta del protagonista non lo fu altrettanto: il team di sviluppo era deciso a creare un personaggio originale, carismatico e brutale ma lontano dagli stilemi dell'epica classica. Furono passati in rassegna diversi modelli, come soldati con maschere ma abbastanza anonimi, guerrieri dalla spiccata vena africana fino a un personaggio che portava sulle spalle un bimbo o un cane, ma anche qui nulla di fatto, grazie a Zeus. Fu così deciso di realizzare un personaggio a torso nudo e che al posto dell'armatura avrebbe avuto un grosso tatuaggio per dare un tocco di colore. Inizialmente blu, il tattoo divenne rosso dopo che fu notata un'eccessiva somiglianza con un personaggio di *Diablo II*. Anche le armi hanno caratteristiche particolari: sono due lame, denominate **Spade del Chaos**, fuse con una lunga catena direttamente sulle braccia del protagonista, per gentile concessione di Ares. A questo punto manca solo il nome: visto che nella mitologia greca spesso ogni personaggio personificava una qualità (una virtù o un vizio), al personaggio in questione fu affibbiata la Potenza, che in greco antico si traduce appunto con **Kratos** (Κράτος). Il corpo bianco di Kratos è dovuto alle ceneri della moglie e della figlia da lui uccise mentre si trovava sotto il controllo di Ares, e attaccate per sempre alla sua pelle - di base scura -, attraverso una maledizione dell'Oracolo della sua stessa città.



L'inizio della fine

Dopo tre anni intensi di sviluppo venne presentato finalmente il nuovo titolo: **God of War**. Il gioco si apre con il potente Kratos, pronto a gettarsi dalla montagna più alta della Grecia. Ma le vicende interessate cominciano tre settimane prima. Kratos è tormentato dai molti mali che ha causato, ma

soprattutto uno gli impedisce di dormire bene la notte: l'aver ucciso sua moglie e sua figlia, nonostante in quel momento fosse sotto l'influsso di Ares, è il suo peccato più grande. Proprio il Dio della Guerra sarà il principale antagonista del primo capitolo e darà filo da torcere al nostro paladino. Molti saranno i momenti esaltanti e ci troveremo a interagire con molti degli Dei che abbiamo studiato a scuola - o che, al limite, abbiamo visto in **Pollon : Zeus, Artemide, Ade, Poseidone e Atena** consegneranno a Kratos i loro poteri, tornando molto utili durante il corso del gioco, soprattutto una volta circondati da orde di nemici. Ares è ormai nemico dell'Olimpo e del mondo intero e sarà proprio Kratos a sconfiggerlo in una boss fight ben coreografata. Nonostante la vittoria, Kratos non avrà pace, succedendo ad Ares come nuovo Dio della guerra.

God of War fu un successo su vasta scala, apprezzatissimo dalla critica e amato dal pubblico, e dalla sua uscita costituì uno dei pilastri del grande tempio Sony. Tanta sana violenza viene immersa in un contesto - quello della mitologia greca - assolutamente originale e credibile e con una trama che a poco a poco lascia intravedere tutti gli aspetti del mondo di gioco e di Kratos, un antieroe che all'inizio faremo fatica a comprendere ma che col tempo impareremo ad apprezzare. Era dai tempi di *Devil May Cry* che non si vedeva un **hack 'n slash** di tale potenza, perfetto sotto tutti i punti di vista e originale grazie all'impiego delle Spade del Caos e dei vari poteri messi a disposizione dagli Dei, il tutto contornato da una reattività dei comandi fuori scala. Oltre ai combattimenti, erano in scena anche sezioni platform e qualche puzzle ambientale da risolvere; un esempio su tutti è quello del **Tempio di Pandora**. Importante è anche la possibilità di potenziare Kratos e le sue armi, dando così un forte senso di crescita all'interno del gioco.

God of War ha anche il merito di aver sdoganato i **quick time event**, trasformando l'eliminazione dei nemici e soprattutto dei boss in scene altamente coreografiche e suggestive, e la particolarità della **telecamera fissa**, perfetta in tutte le situazioni e che in un gioco del genere fa davvero la differenza, essendo gestita direttamente dal motore di gioco, dando sempre il punto di vista migliore e rendendo l'azione cinematografica e adrenalinica.

Sul **piano tecnico**, *GoW* era quanto di più bello visto su **PlayStation 2**: modellazione certissima di personaggi principali e comprimari così come gli ambienti di gioco, tutti ricchi di dettagli e accompagnati da ottimi filtri, e soprattutto senza caricamenti di sorta. Ottimi particellari ed effetti speciali sono arricchiti da un comparto artistico d'eccezione e da un comparto sonoro perfetto sia nelle musiche che nel doppiaggio.

God of War rimane senza dubbio uno dei migliori videogiochi della storia. Allo **Spike Video Game Award** 2005 ha ricevuto il premio "**Gioco d'azione dell'anno**" e **David Jaffe**, il suo creatore, ha ricevuto il premio "**Sviluppatore dell'anno**". Cominciarono anche a farsi vivi rumor su un lungometraggio cinematografico, ma non si ebbero più notizie.



Non solo monolite

Sorpresi? Esiste anche un *God of War* per smartphone denominato ***Betrayal***, che cronologicamente si interpone tra ***Chains of Olympus*** e il secondo capitolo. Kratos, ormai vero e proprio Dio della Guerra, conquista, grazie al suo esercito spartano. Una volta giunto al suo prossimo obbiettivo, Rodi, viene fermato da **Argo**, un mostro mandato dalla regina degli Dei, **Era**, per dissuaderne i piani di conquista. Kratos, lo imprigiona senza ucciderlo, ma la bestia troverà comunque la morte per mano di un misterioso assassino. Kratos darà la caccia a quest'individuo in lungo e in largo senza riuscire a prenderlo. Il piano prevedeva di screditare Kratos agli occhi degli Olimpici, cosa che accade comunque per la stessa mano del nostro eroe, il quale uccide il nipote di Zeus, **Ceryx** (anche figlio di Hermes). Sarà proprio in questo momento che a Kratos verrà affibbiato il titolo di “**uccisore degli Dei**”, ponendo le basi per la guerra totale che si scatenerà di lì a poco.

La caratteristica di *Betrayal* è la sua grafica 2D e il suo essere più un *platform game* che altro. I combattimenti sono presenti ma ovviamente non hanno nulla a che vedere con quanto visto su console. Essendo un titolo per cellulari si son dovuti fare dei sacrifici, a cominciare dal sistema di controllo - in certi casi fastidioso - fino al comparto tecnico e sonoro. Resta un buon titolo, ma ovviamente i *God of War* a cui si riferisce il grande pubblico e la critica sono ben altri.



La maledizione di Kratos

Lo sviluppo di *God of War II* era ampiamente previsto, e la palla passò da **David Jaffe** al responsabile delle animazioni, **Cory Barlog**, aprendo anche di fatto la leggenda della “maledizione di *God of War*”: un nuovo capitolo, un nuovo producer. Il team era diviso in due: chi voleva sviluppare il titolo sulla nuova e più potente console (PlayStation 3), e chi voleva sfruttare al massimo l'ampio numero di unità vendute di PS2. Fu **Yoshida**, **presidente Worldwide** di Sony, a prendere la decisione: *God of War II* fu sviluppato su PlayStation 2.

Le vicende si aprono sempre a Rodi, con Kratos, nelle vesti di Dio della guerra che porta distruzione nella città con lo scopo di conquistarla. Un'aquila appare dal nulla dando vita al **Colosso** che sarà il nostro super avversario nella prima parte del gioco. L'unico mezzo per sconfiggerlo è la **Spada dell'Olimpo**, una potentissima arma forgiata da Zeus per sconfiggere i **Titani** anni addietro. Grazie a essa Kratos configgerà il Colosso di Rodi ma, nel farlo, perderà tutti i suoi poteri, tornando mortale. L'aquila si rivela essere Zeus stesso, che uccide Kratos portando così ordine nel caos. Ma il nostro eroe troverà soccorso nei Titani, che l'aiuteranno a compiere la sua vendetta ai confini del tempo e dello spazio. Solo la sequenza finale vale il prezzo d'acquisto del titolo.

Il secondo capitolo rappresenta un affinamento di quanto visto in precedenza: il sistema di combattimento è rimasto pressoché invariato nella forma ma con un miglioramento della risposta ai comandi e feeling con armi. Le nuove armi e magie rappresentano le vere novità in ambito di gameplay, così come il **Vello d'Oro**, capace di respingere gli attacchi se usato con il giusto tempismo, e le **Ali di Icaro**, che permette di coprire grandi distanze e modi più fantasiosi di uccidere i nemici. Anche la trama risulta meglio raccontata, grazie anche a bellissime **cutscene in CGI**, ricca di colpi di scena e momenti drammatici, arricchita da molte più boss fight e con una durata maggiore. Il **comparto tecnico è eccezionale**, probabilmente la produzione migliore su PlayStation 2, con ottime texture e, in generale, una pulizia maggiore rispetto al primo capitolo. Sempre nel 2007, *God of War II* vinse i **Premi Bafta** come **Technical Achievement** e **Story and Character**.



Il brand ebbe un tale successo da essere trasposto, sotto forma di prequel, nella portatile Sony: **PSP**. Con il sottotitolo ***Chains of Olympus***, il *God of War* su handheld avrebbe raccontato quanto accaduto prima degli eventi di nostra conoscenza, fornendo uno sguardo più ampio su Kratos. Sviluppato da **Ready at Down** (sviluppatore che vanta anche il discusso ***The Order 1886***), questo titolo mostra tutte le potenzialità della portatile Sony, toccando vette d'eccellenza un po' dappertutto. Il motore base è quello utilizzato per ***Dexter*** ma è servito un aggiornamento apposito del *firmware* di PSP per far fruttare tutte le idee che aveva in serbo il team di sviluppo.

Qui si assisterà al piano - un po' contorto, a dir la verità - di **Persefone** in cerca di vendetta nei confronti di Ade, reo di averla imprigionata, e degli Dei, che non avevano in alcun modo interferito. Il suo obiettivo è quello di distruggere il pilastro che sorregge la Terra grazie al potere di Elios, grazie anche all'allontanamento di Kratos verso i **Campi Elisi**, dove il nostro protagonista, rinunciando alla malvagità e i suoi poteri, ha potuto finalmente ricongiungersi alla figlia. Kratos, compiendo una difficile scelta, riuscirà a fermare Persefone e a portare di nuovo la luce nel mondo.

Il team di Ready at Down è riuscito a trasporre un titolo perfetto anche sulla console portatile, a cominciare dal **comparto tecnico**, impressionante visto il contesto, aiutato sicuramente dallo schermo più piccolo per la pura resa grafica. Gli ambienti, le animazioni e tutto il resto è da primato, portando la PSP ad avere una sua **killer application**. Anche i comandi, sulla cui resa si temeva non poco, sono stati adattati regalando quasi le stesse sensazioni del DualShock. Ovviamente, rispetto ai titoli principali, questo capitolo ha qualche mancanza, come la durata della campagna tra le 6-8 ore, puzzle e boss più semplici, ma il tutto è comunque rigiocabile per sbloccare i numerosi extra.

È presente anche una specie di **trollata**: sul libretto d'istruzioni figura un invito a cercare le cosiddette **Urne del Potere**, in grado di conferire poteri inauditi e difficili da trovare. Peccato solo che nel frattempo gli sviluppatori decisero di eliminarle dal gioco completo per cui, chi non era a conoscenza di ciò, probabilmente ha vagato in cerca di urne che effettivamente non erano presenti. In ogni caso, *Chains of Olympus* fu il gioco più venduto e con i voti più alti presente su PSP.



Niente sarà più come prima

Nuovo *God of War*, nuovo producer, dicevamo: si passa da Cory Barlog a **Stig Asmussen**, l'**art director** di *God of War II*. Siamo al primo salto generazionale per questo franchise, approdando, nel 2010 su **PlayStation 3**, *God of War III*, in grado di mostrare tutta la sua potenza in una delle sezioni introduttive migliori di sempre.

Il **Monte Olimpo** è assediato da Kratos e dai Titani; **Poseidone** sarà il primo Dio a cadere per mano del deicida ma, subito dopo, Zeus, ricordandosi improvvisamente del suo ruolo, usa tutto il suo potere per ostacolare la scalata del **Titano Gaia** e il nostro pelatissimo eroe. Proprio quando Kratos si appresta a chiedere aiuto capisce di essere stato una pedina in mano dei Titani, interessati solo alla loro volta vendetta nei confronti degli Dei. Kratos partirà alla ricerca della sua doppia vendetta, eliminando chiunque si opponga alla sua strada, siano essi Dei o Titani, fino allo scontro finale con Zeus che vedrà il protagonista redimersi utilizzando il vero potere del Vaso di Pandora, utilizzato nel primo capitolo per sconfiggere Ares. Si scoprirà come e quando gli Dei divennero malvagi, pieni di istinti omicidi nei confronti di Kratos, e i veri piani di Atena.

Con il **terzo capitolo**, visto anche un nuovo e più potente hardware, si vantano diverse novità anche dal punto di vista del gameplay. Innanzi tutto **magie e armi non sono più elementi separati**: ogni arma infatti possiede la sua magia intrinseca, selezionabile grazie alla croce direzionale, con la quale è possibile cambiare arma rapidamente, continuando così le combo senza interruzioni. Inoltre, sono state modificate anche postura e animazioni del protagonista e l'introduzione di una barra apposita per l'utilizzo di alcuni oggetti come l'**Arco di Apollo** e gli **Stivali di Hermes**, oltre che un maggior numero e varietà di nemici.

A **livello tecnico** è essenzialmente un capolavoro, capace di lasciare sbalorditi ancora oggi nonostante siano passati otto anni. L'utilizzo del nuovo hardware ha permesso un *boost* spaventoso in tutti gli aspetti del gioco regalando una perla di pregevole fattura. Come detto, è **la prima ora di gioco** che risulta assolutamente straordinaria e picco più alto di tutta la produzione, difficilmente replicabile. In quell'ora di gioco si è avvolti da *God of War* alla massima potenza.

Oltre all'eccezionale comparto tecnico non si è badato a spese anche nel sonoro, che si fregia di **ben**

quattro compositori differenti, che sono riusciti ad arrangiare brani dal tono epico in grado di esaltare ogni situazione possibile. Assolutamente impeccabili.

Durante lo sviluppo molte idee furono scartate come una modalità multiplayer o la possibilità di utilizzare gli Stivali di Hermes per correre sui muri alla stessa maniera di *Prince of Persia*.



Ascensione e declino

Sempre nel 2010 arriva un altro capitolo per PSP, ancora una volta realizzato da **Ready at Down: Ghost of sparta**, cronologicamente posto tra il primo *God of War* e *God of War: Betrayal*. Qui entrano in scena la madre di Kratos e il fratello, **Deimos**, apparsi in una visione del neo Dio della Guerra molto sofferenti. Kratos cercherà di trovare spiegazioni nella **Città di Atlantide**, eretta in nome di Poseidone e culla della conoscenza umana. Durante il suo pellegrinaggio verso il tempio del Dio dei Mari, Kratos “ritroverà” sua madre e avrà varie informazioni sul fratello, scoprendo che è stato rapito da Atena ed Elios per via di una profezia che narrava di come un uomo con la faccia dipinta avrebbe posto fine agli Olimpici. Essendo Deimos l’unico con queste caratteristiche, viene rapito causando anche la famosa cicatrice di Kratos sull’occhio. Deimos è prigioniero di Tanatos, il Dio della Morte, e, dopo una bellissima e coreografica boss fight in coop, e una volta “uccisa” la Morte, Kratos diventa un vero “**Distuttore dei Mondi**” – una sorta di Robert Oppenheimer ma con la faccia dipinta-. Nel frattempo scopriamo anche che il padre di Kratos è Zeus.

Ghost of sparta rappresenta il canto del cigno di PSP, una gioia per gli occhi sia dal punto di vista meramente tecnico che artistico, anche se purtroppo non raggiunge le cifre di vendite degli altri capitoli.

Questo capitolo e *Chains of olympus* furono poi rimasterizzati nella **Origin Collection** per PS3.



Nuovo *God of War*, nuovo producer, come da tradizione: la palla passa da **Stig Asmussen** a **Todd Papy**. Arriviamo all'ultimo *God of War* uscito finora, ***Ascension***, un prequel di tutto quanto visto fino a questo momento.

Avendo tradito il patto siglato con Ares, Kratos è prigioniero di tre Furie, esseri impegnati nel "gestire" traditori e colpevoli. In questo meno riuscito capitolo, vediamo Kratos agli inizi, subito dopo aver siglato il patto con Ares e tormentato in maniera violenta dalle visioni. Kratos verrà aiutato da un'altra Furia, **Orkos**, che, resosi conto della crudeltà del patto, aiuterà il protagonista fino al sacrificio finale che renderà finalmente Kratos libero.

Ascension non vanta una trama che lascia il segno: sì, è ben raccontata, ma avara di colpi di scena risultando piuttosto prevedibile. Ovviamente il comparto tecnico anche qui è fuori scala, nonostante PS3 sia ormai sul viale del tramonto, con qualche piccola innovazione dal punto di vista del gameplay come avvenuta sul tasto cerchio del pad, non più adibito alle prese ma alle **armi secondarie**, che è possibile raccogliere durante il gioco. Anche i **diversi amuleti**, che potremmo utilizzare lungo il corso dell'avventura, diventano fondamentali ai fini del gameplay: quello di **Uroboro**, per esempio, permetterà di distruggere o ricostruire elementi dello scenario, mentre quello di **Orkos** permetterà di sdoppiarsi. Tutte ciò regala una boccata d'aria fresca alle sezioni platform, molto lunghe e costruite sulla base dei suggerimenti degli sviluppatori di ***Uncharted***. Ma la vera novità è il **comparto multiplayer**, sia competitivo che cooperativo: una volta scelto il personaggio ci verrà richiesto a quale divinità votarci, avendo così da parte di queste un potere unico. Le modalità di gioco sono molte e permettono una buona progressione. Forse il multiplayer risulta a conti fatti un po' forzato, visto che il franchise ha sempre puntato forte sul *single player*, ma è anche vero che **David Jaffe** ha sempre desiderato includere una modalità cooperativa sin dal primo capitolo, modalità che fu sempre scartata poiché Kratos rischiava di essere snaturato.

In ***Ascension***, sono presenti tante novità ma, complice una trama non particolarmente ispirata ed elementi che sanno di già visto, questo *God of War* risulta il meno riuscito dell'intera saga.



Sei davvero tu?

Siamo nel 2018 e come al solito tocca a un nuovo producer, ma questa volta a una vecchia conoscenza: **Cory Barlog** è pronto a rilanciarsi con un nuovo capitolo dal semplice titolo di **God of War** che sposta parecchi focus su altrettanti elementi. Si passa infatti **dalla mitologia greca a quella norrena**, in un futuro in cui Kratos ha ormai una certa età, prendendosi cura di **Atreus**, suo figlio. Cambiano completamente anche il combat system e il sistema di telecamere, non più fisso, ma spostato direttamente alle spalle del protagonista. Tutti questi cambiamenti rendono questo *God of War* effettivamente un altro gioco e difficilmente paragonabile ai titoli precedenti ma, da quanto abbiamo potuto vedere, di qualità sembra essercene tanta e non vediamo l'ora di reimpersonare la **Potenza**, ancora una volta.



Dopo sei giochi, uno mobile, un romanzo, una serie a fumetti, un lungometraggio sempre in cantiere, remastered e un nuovo capitolo pronto a stravolgere tutto, con Kratos apparso un po' in giro in diversi altri media, ci si rende conto di quanto **God of War** sia entrato nella storia di questo mondo. Pensate che tra i piani di Santa Monica la serie doveva concludersi con il secondo capitolo, quando Kratos, dopo aver sterminato gli Dei greci avrebbe continuato la sua caccia ad altre deità di altre mitologie come quella nordica e addirittura quella cristiana. Infatti, riferimenti in tal senso, sono presenti in **God of War II**, in un dipinto che raffigurava i **Tre Magi** e un'arma, chiamata **Lancia del Destino**, come quella che trafisse Gesù crocifisso. Dopo tutto ciò, Kratos sarebbe diventato la **Morte** in persona, con le sue due lame che sarebbero diventate una falce, appunto come quella della morte. Il nuovo Kratos è ora pronto a sfidare gli dèi nordici, e non più da solo.

[God Of War già presente a Los Angeles](#)

L'E3 sta arrivando e iniziano ad arrivare anche i primi poster sugli enormi grattacieli di Los Angeles raffiguranti i videogiochi che saranno presenti alla fiera, o almeno i più importanti. Il primo a spiccare è stato avvistato quello dell'attesissimo nuovo capitolo di **God Of War**, sviluppato da **Santa Monica** in esclusiva per **Playstation 4**.

Il titolo non ha ancora una data d'uscita, però da un paio di settimane sul sito di *Spielegrotte*, famosissimo retailer tedesco, è comparsa una presunta collector's edition e una data d'uscita: **15 Gennaio 2018**. Ovviamente non è nulla d'ufficiale quindi per sapere di più sulla nuovissima avventura di **Kratos** dobbiamo attendere la conferenza **Sony**, che si terrà alle 3 del mattino il 13 Giugno.

Vi ricordiamo che seguiremo tutte le conferenze dell'[E3](#) in diretta sul nostro [canale Twitch](#). Restate sempre aggiornati.



[What remains of Edith Finch](#)

A distanza di due anni dalla versione *PS4* di **The Unfinished Swan**, capolavoro indie di **Giant Sparrow** uscito su Playstation 3 nel 2012, tornano i ragazzi di *Santa Monica* e questa volta anche su

PC, grazie all'intervento "a sorpresa" del publisher *Annapurna Interactive*, compagnia cinematografica americana che da qualche tempo si occupa anche di videogames.

Un racconto dell'Orrore

What Remains of Edith Finch è nient'altro che una collezione di racconti brevi, i quali narrano le storie dei membri di una famiglia "maledetta" e delle loro rispettive morti, ambientate nello stato di Washington.

Il gioco si apre *in medias res*, col nostro protagonista in viaggio su un battello verso una destinazione a noi sconosciuta.

In mano teniamo un mazzo di *calle bianche* che già preannuncia i futuri sviluppi della narrazione e un diario, il diario di Edith Finch. Aprendolo veniamo catapultati all'interno del racconto stesso, nel quale tutto comincia con *la casa*.



La Casa dei Finch

Edith ci racconta di essere l'ultima erede della casa appartenuta per secoli alla sua famiglia, un edificio dalla forma bizzarra sul quale scorcio si apre appunto la prima parte giocabile del titolo. E così, nei panni di una diciassettenne *Edith*, ci ritroviamo a percorrere il viale alberato e tortuoso che porta all'ingresso della magione mentre la nostra voce (in inglese), accompagnata dalle parole scritte (in italiano) che appaiono all'interno dell'ambientazione nella quale ci muoviamo, a volte fluttuanti, altre appiccate agli oggetti, ci guida e pian piano ci introduce alla storia dell'infanzia trascorsa in questo luogo che, Edith stessa ci confessa, "*mi metteva a disagio in un modo che non avrei saputo esprimere a parole*".

Parole che invece trova adesso, al momento della narrazione: "*Avevo paura della casa*".

Il Sublime

Da qui in poi gli elementi del gotico e nello specifico del gotico americano ci sono tutti e si susseguono in maniera concitata, come in *“Una discesa nel Maelström”*, in un racconto fantastico a spirale discendente bilanciato e sostenuto dal nostro moto a spirale ascendente, all’interno della vecchia dimora dalla cantina al piano più alto, che ci permette di visitare le stanze di ciascuno degli antenati e parenti di Edith (fra cui quella del fratello scomparso *Milton*, che chi ha giocato il precedente titolo *The Unfinished Swan* collegherà certamente), curate tutte nei minimi particolari e nelle quali si susseguono storie di *“vita e di morte, follia e sanità e soprattutto razionalità e irrazionale, realtà e immaginazione-visione”*.

Nel *Trattato del Sublime*, l’autore è del parere che l’opera sublime mostra le capacità di creare con la lingua quelle realtà difficili da catalogare e confinare entro precisi limiti e definizioni.

Ed è così che **Ian Dallas**, creative director di *Giant Sparrow*, descrive il proprio gioco: un “Sublime horror”, citando il lavoro di *Lovecraft* ed indirettamente quello di tutti i suoi maestri, da *Hawthorne* a *Dickinson* ed *Edgar Allan Poe*.

Cosa rimane del videogioco

Abbiamo parlato di letteratura, di filosofia, di narrazione. Ma cosa resta di Edith Finch, al giocatore? Restano una direzione artistica straordinaria e una grafica molto curata e accattivante, un level design ben congegnato e un sistema di controllo semplice e intuitivo. Ma in un’epoca in cui opere come questa vengono etichettate distrattamente come *walking simulator*, definizione che lascia abbondantemente trasparire il preconconcetto secondo il quale un’opera ludica non possa essere tale nella sua manifestazione più semplice, ovvero quella di *gioco* a fini ricreativi e di svago, *ludus* in cui è prevalente la libera elaborazione della fantasia, ci rendiamo conto di quanto risulti difficile convincere il *giocatore* del fatto che anche una minima interazione che sia il movimento o la risoluzione di semplicissimi enigmi e puzzle ambientali, o una ricercata varietà nei *mini-giochi* di cui questa è costellata possano conferire all’opera il titolo di videogioco e, di contro, quanto sia invece naturalmente accettato che nell’annoverare fra le opere videoludiche propriamente dette un mero **cineblockbuster interattivo** come può essere *Uncharted 4* non sorga mai alcuna piccola incertezza. A ciò si aggiunga poi la durata dell’esperienza, **poco meno di tre ore nella sua totalità**, e si capirà benissimo perché questa è una di quelle perle che spesso vengono snobbate o trascurate dal grande pubblico. Ma a proposito di quest’ultimo dettaglio lasciamo chiudere il discorso a chi dell’argomento nello specifico s’intende, ovvero il mai troppo citato Edgar Allan Poe con:

L’Elogio del racconto

*“Il comune romanzo presenta problemi a causa della sua lunghezza. Poiché non può essere letto in una seduta, si priva da sé, com’è ovvio, dell’immensa forza che gli deriva dalla totalità. [...] In un racconto breve, invece, l’autore ha la possibilità di sviluppare la pienezza dei suoi scopi, qualunque essi siano. Nel corso di un’ora di lettura **l’anima** del lettore è in balia dello scrittore.”*