

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.