

# Star Wars Jedi: Fallen Order - Il Lato Grigio della Forza

Manca poco alla conclusione della nuova trilogia di **Star Wars** ma in qualche modo il brand trova sempre nuovi sistemi per tenersi in vita. Basti pensare alla nuova serie **Disney+ The Mandalorian**, con protagonista **Pedro Pascal** o, in tema videoludico, al nuovo lavoro di **Respawn Entertainment Jedi Fallen Order**. In questo contesto, il brand del fu *Guerre Stellari* ha vissuto di alti e bassi, finendo nell'ultimo periodo in discussione tra titoli dimenticabili e progetti cancellati: **Star Wars 1313** e il progetto di **Visceral Games** sono solo due degli esempi in tal senso ed è interessante come il lavoro capitanato da **Stig Asmussen**, sia riuscito a sopravvivere sino all'uscita. **Electronic Arts** ha creduto al progetto, che vanta probabilmente una delle peggiori presentazioni della storia all'**E3 2018**, in cui **Vince Zampella** (Co-fondatore dello studio) presentò il titolo semplicemente citandone il nome, e nient'altro. Ma **Star Wars Jedi: Fallen Order** è ora tra noi, tra mille sorprese e qualche perplessità che a mano a mano sviscereremo.

## **Nella notte più profonda...**



Ambientato quindici anni dopo l'**Ordine 66**, che eliminò quasi totalmente i **Jedi** dalla Galassia per opera del nuovo **Impero**, il titolo Respawn ci catapulta in una storia che non brilla certo per scrittura ma comunque godibile, trovando spazio nell'intricato universo espanso. **Cal Kestis** è dunque il protagonista, un giovane con abilità Jedi (fortunatamente Disney non c'entra nulla) alla ricerca del proprio passato e del proprio destino. Seguirà dunque un'avventura sparsa tra diversi pianeti, braccati dall'onnipresente Impero Galattico e dall'**Ordine degli Inquisitori**, creato appositamente per estinguere ogni traccia del lato chiaro della Forza.

Il problema principale di *Jedi Fallen Order* sta essenzialmente nella **prima ora e mezza** di gioco in cui tutto, dalla narrazione a molti elementi di gameplay faticano a uscir fuori, dando l'impressione d'esser privo di qualsiasi mordente. Fortunatamente, con un po' di pazienza, l'avventura di Cal Kestis comincia a prender forma, seguendo a grandi linee il percorso di un certo **Luke Skywalker**: capire se stessi e il proprio posto non solo è la chiave che farà maturare (e rendere più interessante) il protagonista ma getterà nuova luce sui Jedi superstiti e alla lotta serrata contro il Lato Oscuro. Se, dunque, Cal Kestis può vantare una discreta maturazione e carisma, altrettanto si può dire dei comprimari (forse più accattivanti) e del piccolo droide ormai amico dei bambini **BD-1**, mascotte non solo essenziale per la narrazione ma, come vedremo più avanti nel gameplay. Ovviamente anche i villain di turno trovano un certo spazio, a cominciare dalla **Seconda Sorella** degli Inquisitori e qualche sorpresa che i fan di *Star Wars* apprezzeranno sicuramente. Anche perché, diciamo così, di **fan service** il titolo è pieno ma sempre utilizzato con criterio. Come la nuova trilogia cinematografica ci ha insegnato, non basta gettare nella mischia un cast di personaggi storici e intrinsecamente carismatici per aumentare il valore di un'opera. La direzione di **Stig Asmussen**, che ricordiamo, è il papà di *God of War III*, ha reso *Jedi Fallen Order* un titolo con una sua identità e ben calata nel contesto creatosi tra **Episodio III** ed **Episodio IV**, vantando la diretta collaborazione di **Lucas Arts** e il suo team preposto al controllo della continuity con tutte le opere esistenti. Ne consegue dunque un titolo apertamente indicato a tutti gli amanti della saga, che troveranno numerosi riferimenti al franchise ma senza diventare mai melenso. Per chi non ha mai visto una spada laser in vita sua, potrebbe lasciar passare in secondo piano il contesto narrativo in favore di meccaniche magari già viste ma ben implementate.

## Uno Jedi Shinobi... sulla carta



Se a primo acchito può venir in mente **Il Potere della Forza** con protagonista **StarKiller**, pad alla

mano ci si accorge che di quel gioco non vi è alcuna traccia. Evidentemente **Sekiro: Shadows Die Twice** ha portato un nuovo modo di affrontare gli action/adventure e la sensazione di aver a che fare con un suo diretto discendente è molto forte. Ma tagliamo la testa al toro: il **combat system** di entrambi i titoli non sono minimamente paragonabili. In generale il lavoro di Respawn, da questo punto di vista, risulta meno rifinito, andando a discapito di moveset e precisione. Sì perché una delle cose che salta subito all'occhio è un tempo di risposta del comando della deflezione o comunque della parata meno preciso rispetto al suo papà giapponese oltre a un sistema di **tracking** che raramente permette l'aggiramento o schivate all'ultimo istante. L'avversario sembra quasi essere calamitato al protagonista, riuscendo a colpire in quasi tutte le direzioni. Questo fa un po' storcere il naso perché il sistema generale di combattimento funziona, risultando anche appagante in certi frangenti. Quello che manca è il cosiddetto "passo in più" che consiste in una manciata di animazioni di supporto in modo da aumentare le possibilità di approccio in combattimento. Anche quando avremo nuove abilità dalla nostra fedele **spada laser** non potremo mai veramente costruire combo concatenando le diverse abilità, diventando un balletto fatto di "spam" del tasto X e talvolta Y (quadrato e triangolo su PlayStation), sfruttando ovviamente i poteri della Forza.

Tutte queste abilità vengono sviluppate attraverso un classico "albero" in cui è possibile acquisirle tutte in una sola run. Ma da qui nasce un piccolo qui pro quo. Osservando tutte le abilità presenti, il nostro modo di agire, non si può non notare come le nostre azioni siano ben lontane da quelle proposte finora in un Jedi. Non c'è modo di girarci intorno: Cal Kestis è uno stermina Impero, un "vedovatore" di soldati, distruttore della fauna locale. Tutti i poteri a disposizione sono squisitamente offensivi e la barra che indica la Forza a nostra disposizione si ricarica colpendo o eliminando il nemico. Ovviamente il contesto è quello di un gioco d'azione e Cal Kestis è costantemente in pericolo, ma in qualche modo le nostre azioni sono comunque più vicine a quelle di un **Sith** che un vero e proprio Jedi.

Ma passando oltre, fortunatamente oltre al menare le mani c'è di più, e questo di più si chiama **esplorazione**: in qualche modo Respawn è riuscita a creare mappe molto aperte in un sistema che ricorda sicuramente i vari "metroidvania" ma anche la struttura dell'ultimo *God of War*: mappe ampie in diversi luoghi separati. Quello che ci troviamo di fronte dunque, è un titolo aperto che spinge il giocatore a cercare potenziamenti e segreti sparsi per le mappe, alimentando un **codex** in grado di non solo di approfondire quanto narrato ma anche di migliorare l'intero contesto. L'utilità del **droide BD-1** la si scopre soprattutto in questi frangenti dove, con opportuni potenziamenti, il robotino sarà in grado di hackerare, migliorare le possibilità di movimento di Cal Kestis nonché di riuscire a guarirlo con gli **Stim**. Inoltre, è anche in grado di proiettare in maniera attiva l'intera mappa olografica della zona, estremamente utile per capire cosa rimane da esplorare. Ma quello che colpisce maggiormente è il **level design**, costituito da diversi percorsi, scorciatoie e anfratti segreti che enfatizzano le fasi platform e puzzle, che avvicinano il titolo - seppur con la dovuta cautela - alla serie *Uncharted*.

Prima di passare in rassegna l'altalenante comparto tecnico, c'è da segnalare un altro dettaglio: i **punti di controllo** su cui il protagonista può meditare, permettendogli di riposare, potenziarsi e rigenerare il numero di Stim del droide, apre un altro piccolo disappunto una volta comparso l'avviso indicante la riapparizione di tutti i nemici sconfitti. Se da un lato si capisce l'esigenza di gameplay, funzionando come veri e propri falò "soulsiani" tranne che non ci può teletrasportare tra di essi, dall'altro si avverte come questa meccanica sia assolutamente priva di senso e nemmeno contestualizzata. Perché il riposo dovrebbe far resuscitare tutti i soldati imperiali uccisi dalla nostra lama laser non ci è dato saperlo. Non è certo la prima volta che accade ovviamente: in tutti i titoli che traggono ispirazione dai lavori di Miyazaki vi è sempre questo stesso elemento, più o meno contestualizzato in base alla direzione narrativa intrapresa dal gioco. Ma qui è diverso. Nel contesto pluri-decennale di *Star Wars*, è una meccanica fuori luogo e lontana anni luce da quanto abbiamo visto, sentito, letto finora. Non basta prendere una meccanica semplicemente perché è funzionale: il genio di un team di sviluppo sta anche nel capire come adattare in contesti diversi qualcosa che sulla carta non ha il minimo collegamento.

Così come purtroppo le **personalizzazioni estetiche** fine a se stesse che consistono in skin per la **Mantis** (la nostra nave) e BD-1, oltre che per spada laser e Cal. Sono elementi, soprattutto quando si parla della nostra arma, che purtroppo non aggiungono nulla, nemmeno mezza caratteristica. È chiaro come negli ultimi anni siamo abituati a una certa "rpggzzazione" di quasi tutti i titoli presenti, ma in questo caso - e visto il contesto - è una mancanza che fa storcere il naso, dando addirittura l'impressione che non si abbia avuto il tempo di implementare queste possibilità.

## È pur sempre la prima volta



*Star Wars Jedi: Fallen Order* è uno dei titoli che si discosta dalla volontà di Electronic Arts di sviluppare qualunque franchise sotto la potente ala del Frostbite Engine. Sviluppato dunque su **Unreal Engine 4**, motore ormai affidabile ed estremamente diffuso, il lavoro di Respawn mostra il fianco a qualche incertezza: nonostante l'impatto sia assolutamente di primo ordine, quasi di stampo cinematografico, numerosi sono i bug che infliggono il titolo, soprattutto nelle fasi di esplorazione. Cal Kestis sembra fin troppo spesso una marionetta in balia del caso, mancando semplici appigli, precipitando nel vuoto cosmico così come i nemici, compenetrati all'ambiente e persino esplosi, con *mesh* un po' qui e un po' là. Quello che manca è un evidente pulizia finale del codice che purtroppo alle volte crea alcuni problemi di avanzamento. Tralasciando questo aspetto però, *Jedi Fallen Order* è un titolo assolutamente godibile, vantando un'ottima realizzazione del cast e di tutti gli ambienti anche se è un peccato la mancanza di una reale varietà in assenza di ambienti urbani, ad esempio. Interessante è poi la scelta stilistica di non mostrare **interfaccia di gioco** a schermo, demandando il controllo della salute ai led di BD-1, sempre sulle spalle del protagonista. Questo espediente, che ricorda tanto quanto visto in *Dead Space* di Visceral Games, riesce ad aumentare ancor di più la ricerca verso una visione cinematografica dell'opera, facendo comparire ciò che serve solo quando è opportuno.

Dal punto di vista **sonoro**, impeccabile è la riproposizione dei suoni classici della saga, oltre a musiche che riarrangiano non solo temi classici ma che riescono a proporre qualcosa di nuovo con brani calzanti nelle boss fight e d'accompagnamento (quasi goliardico) durante le fasi d'esplorazione, quando potremmo essere facilmente fatti a pezzi qualunque bestia sul nostro cammino. Divertente.

Il titolo si presenta completamente **localizzato in italiano**, in cui il doppiaggio esegue un lavoro di tutto rispetto mostrano tutti i lati caratteriali dei personaggi, con il giusto tono e senza mai commettere scivoloni. Ma c'è da dire che la versione originale (inglese), riesce a trasmettere qualcosa in più, soprattutto per l'utilizzo degli attori reali in fase di **motion capture** nella realizzazione delle *cutscene*.

## In conclusione

L'unico sopravvissuto dei progetti *Star Wars* lanciati da Electronic Arts si mostra come una delle più convincenti sorprese dell'anno nonostante alcuni problemi che possono risultare limitanti per giocatori più esigenti. Si posiziona tra i migliori titoli dedicati al franchise negli ultimi anni, aprendo la strada a futuri sequel e magari alla "speranza" di rivedere sulla scena alcuni dei progetti abbandonati anzitempo. ***Star Wars Jedi: Fallen Order*** ci mette un po' a carburare, ma superato l'impatto iniziale riesce a regalare ottimo intrattenimento soprattutto ai fan duri e puri di una delle saghe più apprezzate della storia.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10

---

## **Darksiders III - Chi Dice Donna Dice Ahi!**

Una frase che sta bene su tutto come «sembrava impossibile, ma ce l'abbiamo fatta», è adatta anche a un franchise dalle grandi potenzialità e ben visto dalla critica come **Darksiders**, che sembrava destinato ai più bassi gironi dell'Inferno. Dopo la fine di **Vigil Games** le speranze di vedere un nuovo capitolo dedicato a uno dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse sembrava impossibile sino a quando, una flebile luce apparve all'orizzonte; non una luce divina, ma quella targata **Nordic Games**, che acquisì tutti gli asset a disposizione, mettendosi al lavoro sul nuovo capitolo. Sono passati anni da allora ma finalmente il progetto **Darksiders III** è arrivato tra noi, sotto tutela di **Gunfire Games**, che a suo tempo si occupò della remastered di *Darksiders II*, denominata **Deathinitive Edition**.

Come da tradizione i cambiamenti sono molteplici e la nuova protagonista, Furia, riserva alcune sorprese.

## Un'anima in tempesta



Dopo aver raccontato le vicende di **Guerra** e delle macchinazioni di **Inferno** e **Paradiso**, dopo aver raccontato di **Morte** e di quanto sia disposto a fare per il fratello in catene, ora tocca all'unica donna del quartetto di **Nephilim** a portare avanti le vicende di *Darksiders*: **Furia**. Come accaduto per il secondo capitolo (e come accadrà per l'eventuale sequel) la storia si svolge nel periodo tra l'arrivo dell'Apocalisse e l'entrata in scena di Guerra sul campo di battaglia, mentre quest'ultimo si trova in catene accusato di aver dato inizio al Giudizio Finale prima del tempo stabilito. Al contrario dell'"affettuoso" Morte, Furia è un personaggio **Tsundere**, che nella cultura giapponese indica un carattere arrogante e presuntuoso ma che nasconde il suo esser affettuoso e generoso. In *Darksiders III*, molto più dei precedenti capitoli, lo sviluppo caratteriale di Furia segue sì dei classici stilemi narrativi ma del tutto efficaci, mostrando una naturale evoluzione di un personaggio discretamente complesso e con la giusta dose di sfaccettature adatte al contesto. La caccia ai **Sette Vizi Capitali** dunque, non è solo la risoluzione di un problema dell'**Arso Consiglio** ma un pretesto, un viaggio nella psicologia del Cavaliere in grado di mostrare tutte le sue fragilità.

Questo percorso sarà facilitato grazie all'incontro di vecchie conoscenze come **Vulgrim**, l'avidio demone mercante e **Ulthane**, un Creatore che sarà ben di più di un semplice fabbro, ma sarà anche ostacolato dai "sette", più o meno riusciti per caratterizzazione estetica e non: personaggi come **Avidità**, **Lussuria** e **Superbia** spiccano sugli altri, vantando non solo un design forse più ricercato, ma anche le loro attitudini e capacità. Tutti gli altri purtroppo, non riescono a bucare lo schermo come dovrebbero, presentandosi come generici boss e nulla più, come se si fosse svolto un semplice compitino. Questo può essere spiegato con un **budget a disposizione piuttosto basso** rispetto a quelli disponibili per i capitoli precedenti e soprattutto la mancanza di **Joe Madureira**, fumettista che ha dato vita al design dell'originale e del suo sequel. Se, fortunatamente, il design dei Quattro

Cavalieri dell'Apocalisse era già stato deciso (dunque Furia e Conflitto sono assolutamente frutto del suo lavoro), non lo è stato per un terzo capitolo che non era più previsto nei piani di "Joe Mad!" e questo, lo si nota anche negli ambienti di gioco che mancano in qualche modo di quella "magia" post-apocalittica alla quale eravamo abituati.

Nel complesso dunque, narrativamente, *Darksiders III* funziona, approfondendo i sotterfugi e i motivi dietro la fine dell'umanità, presentando una Furia più complessa rispetto ai suoi fratelli.

## Ora ti percuoto!



I vari *Darksiders* si presentano con caratteristiche proprie, cercando di sfruttare le peculiarità di ogni Cavaliere. Se il primo era un **hack'n'slash** puro e il secondo vantava una forte componente RPG, *Darksiders III* verte verso un indirizzo più **souls like** ma con le uniche caratteristiche permanenti del franchise che permangono: l'essere un **metroidvania** con caratteristiche che ha reso grande la saga di **The Legend of Zelda**.

In questo capitolo dunque l'approccio appare diverso, a cominciare dall'inquadratura del personaggio molto più ravvicinata (quasi da action/adventure) e un combat system meno frenetico e per certi versi più complesso, anche se alcune scelte di design risultano un po' discutibili, quasi a segnalare il travagliato sviluppo del titolo. Una delle caratteristiche principali di Furia è il poter sfruttare **quattro differenti poteri (Hollow)**, ognuno dei quali accompagnato da una specifica arma. Tutto questo si presenta in maniera del tutto simile a **God of War III** dove, questa apparente semplificazione, si trasformò in uno dei punti di forza del capitolo finale dedicato a Kratos, con la possibilità di cambiare armi e poteri senza soluzione di continuità durante ogni combattimento. In questo caso purtroppo, questo risulta difficile: il passaggio da un potere all'altro manca di quella fluidità necessaria per permettere diversi approcci non solo al combattimento, ma anche all'esplorazione; ad esempio il potere delle Fiamme permette di compiere salti più ampi mentre

quello Elettrico di planare; qualora volessimo raggiungere un appiglio distante, concatenare le due caratteristiche risulta impossibile, visto che ogni passaggio di potere e compimento dell'azione voluta avviene con fin troppa meccanicità, con un'azione che in poche parole interrompe l'altra. Inoltre, potrebbe apparire lapalissiano che l'utilizzo dei vari poteri comporti anche **danni elementali diversi**, anche in corrispondenza di ambienti e nemici specifici: prendendo di nuovo come esempio la nostra Elettricità, ogni colpo inferto contro nemici acquatici o comunque in ambienti umidi non comporta assolutamente alcun boost di potere, enfatizzato tra l'altro dall'assenza di qualsivoglia debolezza elementale da parte dei nemici. La quantità di danno inferto dunque dipende **solamente dal tipo di colpo e dalla potenza dell'arma**, potenziabile attraverso l'uso di **Adamantiti**, alla stregua delle Titaniti di *Dark Souls*.



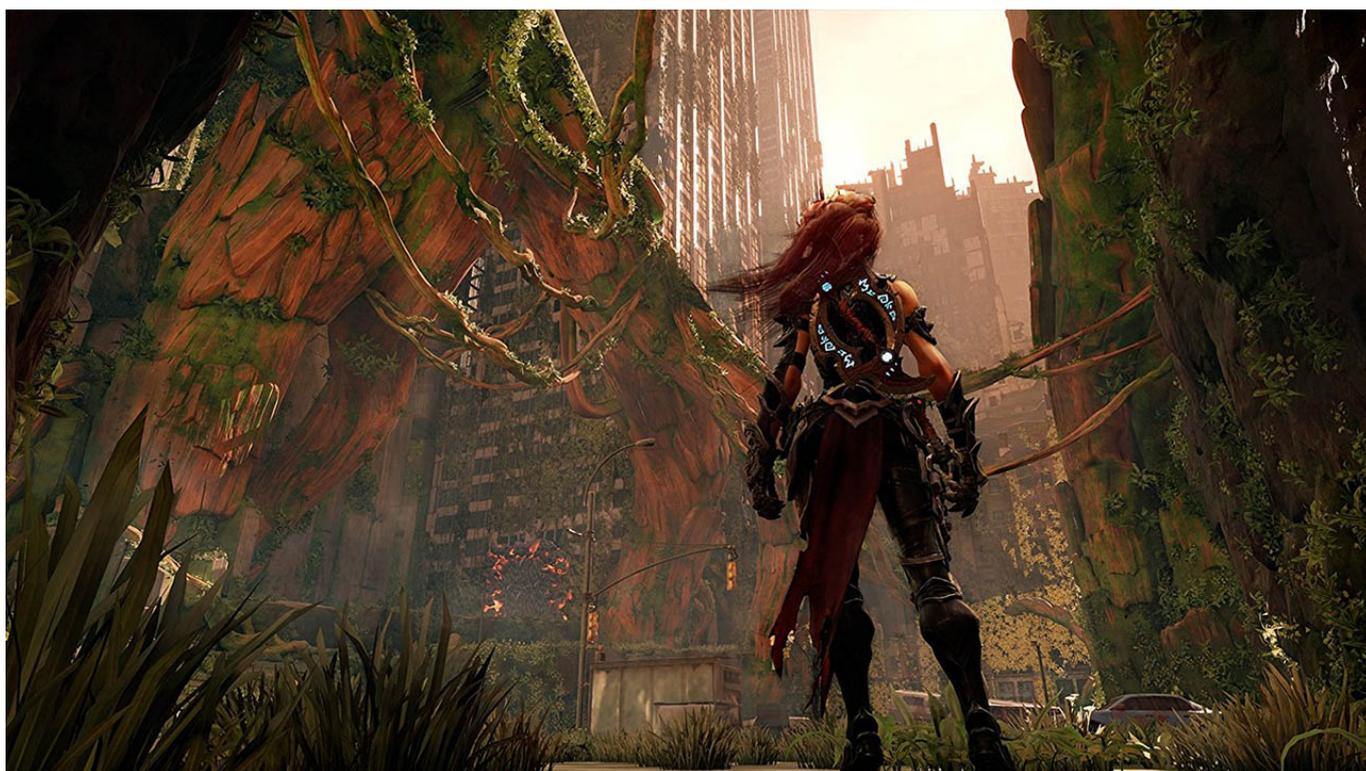
Nonostante queste mancanze però, *Darksiders III* è in tutto e per tutto un *Darksiders*, in grado di sorprendere e divertire come ogni capitolo del franchise. Al contrario di Guerra e della sua **Divoracaoos** (uno spadone) e di Morte e delle sue ovvie Falci, Furia utilizza una **Frusta**, che si dimostra incredibilmente utile sia negli scontri a media distanza che a distanza ravvicinata: il suo moveset (così come quello delle altre armi a disposizione) non è estremamente complesso ma comunque efficace, mostrando una buona varietà. Come precedentemente detto, andare alla carica contro decine di nemici non è più consigliato, anche perché, ogni nemico sin da quello base, può fare molto male. La natura *souls like* entra in scena in questi frangenti, quando lo scontro con i nemici deve esser portato avanti con attenzione, cercando di schivare nel miglior modo possibile i colpi avversari; come Morte infatti, anche **Furia non dispone di parata** per cui, schivare col giusto tempismo è la chiave per uscire vittorioso da ogni combattimento. Oltre ai colpi fisici, Furia dispone anche di magie, ognuna corrispondente ai quattro poteri a disposizione, consumando l'apposita barra. Anche qui purtroppo, non è possibile concatenare i vari colpi magici, visto che il potere non potrà essere cambiato sino al consumo totale della barra della Collera. I vari poteri a disposizione, trasformano Furia nella **"maga"** del gruppo, permettendole un approccio più vario agli scontri e la possibilità di esplorare e raggiungere zone inaccessibili per ognuno dei suoi fratelli. Questo perché *Darksiders III* vanta **uno dei migliori level design degli ultimi anni**, presentando una mappa

vasta suddivisa in dungeon collegati tra loro in maniera praticamente perfetta. L'esplorazione diventa dunque fondamentale, non solo per scovare oggetti rari ma anche per raggiungere **boss fight segrete** in grado di rilasciare ottime ricompense, anche se qui, si denota una certa "legnosità" dei movimenti di Furia, fin troppo "vecchia scuola".

Tutta l'esperienza accumulata e l'avanzamento di livello è suddivisa in due tronconi principali: attraverso le anime donate a Vulgrim, che ci permetteranno di aggiungere un grado e una percentuale a Salute, Danni e Danni Arcani, oppure attraverso dei manufatti potenziabili e associabili a scelta a ogni arma disponibile, valorizzando diverse caratteristiche di Furia.

Ovviamente torna anche la **Forma Caotica**, ovvero la vera sembianza di un Cavaliere dell'Apocalisse, potentissima e attivabile non appena l'apposito contatore raggiunge il livello massimo. A differenza delle precedenti però, questa forma è **influenzata dalla forza elementale** di Furia per cui, se non potenziata a sufficienza, potrebbe causare meno danni rispetto alla nostra frusta. Ma tutto questo non importa, attivarla è sempre un piacere immenso.

## Nel segno della continuità



Come detto, l'assenza di Joe Madureira si sente, ma nonostante ciò, il feeling visivo resta immutato, sfruttando le basi dei precedenti capitoli. Il mondo, letteralmente post-apocalittico, si presenta nella maniera consona a un *Darksiders*, in grado di mischiare sapientemente strutture reali a elementi fantasy tanto cari al franchise. Anche i personaggi secondari e i vari nemici non sono da meno nonostante evidenti alti e bassi, soprattutto per quanto concerne i **Sette Vizi Capitali**, i boss principali del titolo; solo pochi di loro però vantano un design quantomeno "memorabile", lasciando nel dimenticatoio tutti gli altri. Tutto questo si svolge in un contesto tecnico che non fa gridare al miracolo, traducendosi in un'opera funzionale e ben ottimizzata, anche per PC meno performanti. Come di consueto (anche se per questo capitolo non era poi così scontato), *Darksiders III* vanta

un'ottima localizzazione in italiano, con **Stefania Patruno** in grado di restituire tutte le sfaccettature di Furia. Anche il resto del cast fa un buon lavoro nonostante effetti sonori e soprattutto l'accompagnamento musicale, non sono all'altezza della produzione.

## In conclusione

**Darksiders III** rappresenta quasi un miracolo: nonostante tutti i problemi di sviluppo e un basso budget a disposizione, riesce a restituire il feeling di una delle saghe migliori degli ultimi anni, con una **Furia** più complessa di quanto ci si aspetti. Purtroppo, alcune scelte artistiche e di game design - a uno sguardo più attento - si fanno sentire, ma comunque nulla in grado di compromettere l'esperienza.

L'arrivo del prossimo capitolo però, con protagonista **Conflitto**, non è così scontato. Si spera dunque che questo terzo episodio raggiunga un buon successo, grazie anche al ricco supporto post-lancio promesso.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10.

---

## [Nei giochi PS plus di settembre c'è lo zampino di Bungie](#)

Settembre è ormai alle porte e Sony ha deciso di concludere la stagione estiva dei titoli del PlayStation Plus con due grandi giochi: **Destiny 2** e **God of War III Remastered**.

Proprio lo stesso giorno dell'uscita della terza espansione, *I Rinnegati*, di **Destiny 2**, Sony ha deciso di renderlo disponibile gratuitamente agli abbonati al suo servizio, permettendo a tutti di poter provare con mano il nuovo FPS di casa Bungie, unico titolo del lotto già disponibile per il download.

Mentre **God of War III Remastered** può essere una buona occasione per recuperare il terzo capitolo della saga, prima di giocare il recente **God of War**.

Il mese scorso, invece, i titoli di punta scaricabili erano **Mafia III** e **Dead by Daylight**, che sono tuttora scaricabili gratuitamente.

Nel mese di settembre tutti gli utenti abbonati potranno giocare i seguenti titoli:

- **Destiny 2** (PS4)
- **God of War III Remastered** (PS4)
- **Another World - 20th Anniversary Edition** (PS4, PS3 e PS Vita)
- **Q.U.B.E. Director's Cut** (PS4 e PS3)
- **Foul Play** (PS4 e PS Vita)
- **Sparkle 2** (PS Vita)
- **Here They Lie** (PSVR)
- **Sapere è Potere** (PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **4 settembre**.

---

## [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 obiettivo, 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 Dawn** (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 Dawn** 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 Hand: 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 “**Distruttore 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.