

Alcune novità su God of War

Sony ha pubblicato un nuovo episodio di **Lost Pages of Norse Myth** sul sito ufficiale di **God of War**, nel quale sono stati condivisi ulteriori dettagli sul combat system del gioco. Innanzitutto si è parlato della **Leviathan**, la possente ascia in possesso di **Kratos**, creata dai fratelli nani **Brok** e **Sindri** per riportare l'equilibrio all'interno del regno. Ma anche dello scudo di **Kratos**, veloce come un lampo e capace di resistere a colpi letali. Il terzo strumento è l'arco di **Atreus**.

Kratos è ancora un combattente molto fisico, mentre Atreus ha acquisito connessioni con la magia norrena e la nuova mitologia presente nel gioco. Il rapporto di Kratos e gli Dei è sempre stato negativo, mentre Atreus è aperto ad apprendere determinate conoscenze.

La telecamera sarà molto più vicina al protagonista rispetto ai precedenti capitoli, dunque limiterà la visibilità del giocatore. Atreus avrà pertanto un ruolo di supporto. L'idea di Santa Monica Studio è di conservare la fierezza e la brutalità dei combattimenti tipici di **God of War** ma con sfumature diverse. Nei precedenti giochi ad esempio era possibile staccare il braccio di un nemico e usarlo contro il nemico. La meccanica sussisterà ancora, ma una volta strappato l'arto non ci saranno ulteriori azioni eseguibili. Ciò nondimeno sarà disponibile una "**rage mode**", che funzionerà esattamente come in passato. Sono state implementate alcune funzioni, come la presenza di un equipaggiamento da gestire. Recentemente abbiamo appreso che il gioco sarà sensibilmente più esteso rispetto alle avventure precedenti, pertanto ci saranno più oggetti da trovare.

Il game director **Cory Barlog** ha voluto che l'ascia diventasse il principale mezzo di cambiamento nelle dinamiche di gioco, insieme allo scudo. Non volendo appesantire il personaggio con un oggetto ingombrante, è stato previsto che quest'ultimo appaia solo quando necessario.

Atreus verrà gestito premendo un apposito comando e potrà compiere svariate azioni per conto suo, ma darà il meglio quando suo padre gli dirà cosa fare. Questa caratteristica si unisce perfettamente con la creazione delle **combo** e rappresenta un'estensione dell'arsenale di Kratos durante la battaglia.

Le azioni cinematiche sono ancora presenti, ma non sono legate alla pressione predefinita di determinati pulsanti. Al contrario vengono associate alle mosse che vengono eseguite durante il gioco.

Sebbene il sistema di combattimento presenti varie somiglianze con il passato, adesso i giocatori dovranno guardarsi molto di più le spalle. I nemici provenienti da dietro saranno più difficili da percepire e bisognerà posizionarsi con più riguardo e strategia. Inoltre, sarà possibile mirare a parti specifiche dei nemici, come la testa, le gambe ecc..

Vi ricordiamo che **God of War** uscirà nel **2018** in esclusiva per **PlayStation 4**.