

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

[GamePodcast #3 - Da Google Stadia a The Mandalorian](#)

In questa puntata:

- arriva **Google Stadia**, ben al di sotto delle aspettative;
- **Anthem** e **Mass Effect** avranno nuova luce?;
- **Microsoft** è già più avanti di **Sony**?;
- **Sonic** è tornato!;

- ***The Mandalorian*** è il vero ***Star Wars***;
- ***For All Mankind***, la serie evento.

Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Gabriele Sciaratta e Dario Gangi.
Armatevi di auricolari e restate con noi!

Il Re Leone - Ovvero come ho imparato a preoccuparmi e a odiare la bomba

La nostra è un'epoca strana, stretta in un limbo che vede agli opposti un futuro radioso/deprimente e un passato che non smette mai di essere migliore di quanto effettivamente sia stato. E con il cinema (o cinematografò se preferite) la storia non cambia: ***Star Wars***, ***Ghostbusters***, ***Il Pianeta delle Scimmie***, ***Star Trek***, ***Total Recall***, ***Alien*** e chi più ne ha più ne metta, hanno visto negli ultimi anni nuove trasposizioni più o meno riuscite e tra queste, non poteva mancare mamma **Disney**. Negli ultimi anni la moda della riproposizione dei "classici" in salsa **live action** è letteralmente esplosa - la bomba, nel titolo - con risultati a volte sorprendenti: ***Cenerentola*** di **Kenneth Branagh** riesce effettivamente ad avere una sua identità, approfondendo una struttura narrativa che per forza di cose mancava nell'originale, impreziosito da scelte stilistiche che ne hanno risaltato il tutto. A modo loro, anche ***Il Libro della Giungla***, ***La Bella e La Bestia***, ***Dumbo*** e così via sono film che godono di propria linfa vitale, dando un contenuto in più non solo a chi è amante dei cartoni animati ma anche a chi di Disney interessa il giusto. Tutto questo con alti e bassi, sia ben chiaro, ma l'intento - anzi l'impegno - di andare al di là di quanto visto finora è sotto gli occhi di tutti. E poi arriva ***Il Re Leone***.

Un capolavoro senza tempo (appunto)



Per quelle due, tre persone che non hanno mai sentito parlare del *Re Leone*, oltre ad aspettarvi un destino simile a **Cersei Lannister** a suon di "Vergogna!", tocca recuperarlo. È uno dei pochi casi in cui non c'è opinione che tenga, in quanto, il film animato del 1994 risulta essere ancora oggi uno dei migliori lungometraggi di genere della storia del cinema. E il perché è presto detto: **il primo classico Disney a vantare una storia originale**, attinge sì dai classici stilemi narrativi di genere, costruendo una trama a tratti "shakespeariana" e capace di maneggiare con cura gli elementi più importanti che hanno caratterizzato la narrazione sin dalla notte dei tempi. Amore, odio, vendetta, redenzione, rinascita, consapevolezza sono tutte racchiuse nel personaggio di **Simba** che durante il suo percorso, ritrova se stesso accettando il proprio destino. Nonostante il contesto e il target di riferimento, *Il Re Leone* è qualcosa che viene apprezzato soprattutto "da grandi": il viaggio di Simba è soprattutto interiore e facilmente empatizzato dalla maggior parte degli spettatori. La fuga con successiva "zona di comfort" sono elementi che vanno al di là del semplice **Hakuna Matata** di Timon e Pumba, una filosofia (concentrarsi sul presente evitando che passato e futuro influiscano negativamente) che è solo l'anticamera di quanto vediamo a schermo. Simba fa suo l'Hakuna Matata, ma va oltre. Il passato per quanto doloroso va accettato e anche l'influenza negativa che può aver sul presente può essere usato come leva per realizzare esperienze migliori, non solo per sé ma per tutto il regno. Evitando di dilungarci ulteriormente, l'originale *Re Leone* è qualcosa di estremamente attuale e lo sarà probabilmente sino alla nostra estinzione. Questo perché essenzialmente *Il Re Leone*, parla di noi, di ciò che siamo e di quello che potremmo essere se solo ci conoscessimo un po' meglio.

Tutto molto bello, tutti molto felici, sino a quando anche qui la mano a forma di dollaro non ha deciso di afferrare per la coda il povero Mufasa.

I bambini - oltre a essere gli esseri più malvagi dell'Universo - sono anche attenti al mondo che li circonda e ovviamente, il digitale ha preso il sopravvento; come naturale che sia, l'attrattiva dei bambini è virata su qualcosa di molto simile a un videogioco. Nulla di male, per carità; abbiamo avuto titoli degni nota come **Coco** (disponibile finalmente su **Netflix**), **Up**, **Inside Out** ma anche quel **Spiderman - Un Nuovo Universo** che riesce anche a elevare il genere. Se gli ultimi live action possono aver effettivamente un senso, vantando tra le fila anche un cast umano, ne *Il Re Leone* tutto questo prende una piega inaspettata e a tratti deludente.

Uno Specchio Oscuro



Partiamo da una premessa: l'emozionalità scaturita da un'opera e l'opera in sé sono cose completamente diverse. Del resto c'è chi si eccita sessualmente con **Independence Day** pur sapendo che la qualità del film lascia parecchio a desiderare. Ma andiamo avanti.

Il nuovo *Re Leone* è una riproposizione diretta da **Jon Favreau**, regista del remake de **Il Libro della Giungla** oltre che essere uno dei pilastri del **Marvel Cinematic Universe**. E il film, per forza di cose, funziona: quello che ci si trova davanti è un semplice "copia 1:1" del film originale ma interamente in computer grafica. Il lavoro svolto con la **CGI** è qualcosa di sbalorditivo, davvero vicino al fotorealismo con ogni piccolo particolare costruito con dovizia, facendo uso di tutte le ultime tecnologie in questo campo. Quello che colpisce sono i paesaggi degni dei migliori documentari su **National Geographic**, che riescono a risaltare un contesto che in fin dei conti, vede degli animali parlare. Animali semplicemente riprodotti alla perfezione... troppo. La questione "National Geographic" salta fuori quasi immediatamente: nonostante la riproposizione di alcune scene iconiche (indubbiamente suggestive), nessun passo in più sembra essere fatto dal punto di vista puramente stilistico, partendo da una **fotografia** (digitale) che non riesce in alcun modo a bucare lo schermo. Con la frase "ho visto documentari più belli" si riassume un po' il tutto, con **Caleb Deschanel** che in nessun modo sfrutta la vastità di materiali tra luci e colori dell'Africa selvaggia capace di incorniciare una storia che in questo caso ne avrebbe assolutamente bisogno. Tutto risulta fin troppo asettico e questa asetticità la si ritrova purtroppo sui protagonisti. La ricerca della iper-realità, benché stuzzicante, risulta essere l'autogol più grande della pellicola. Gli animali, hanno la particolarità di aver una piccolissima scelta di espressioni facciali e tranne qualche raro caso, non sono degli ottimi attori. Certo, ci sono attori che non si discostano tanto dal regno animale da questo punto di vista, ma questo abbiamo e questo ci teniamo. Sappiamo tutti quali sono le scene iconiche o qual è la scena iconica: Mufasa e la sua consapevolezza di non saper volare - lo

so, è cattiva. Oltre alla mancanza di reale caratterizzazione estetica salvo qualche eccezione, la limitata espressività mozza le gambe a una storia che fa delle emozioni il suo marchio di fabbrica: nessuna espressione terrorizzata sul volto di Mufasa, nessuna trauma sul volto di Simba, nessun ghigno di Scar e soprattutto nessun volto infoiato su Nala. Se quest'ultima non inficia particolarmente sulla narrazione, tutto il resto è un puro colpo al cuore con mani a carciofo. Cosa ne viene fuori quindi? Un film essenzialmente inutile: durante la visione del film non vi è alcun motivo che giustifica questo nuovo adattamento se non il rivivere vecchie emozioni scaturite dall'originale. Ma a questo punto, perché non rivedere quello?

Anche a livello sonoro e scenografico qualcosa non quadra, con riarrangiamento delle celebri musiche di **Hans Zimmer**, ma che tra alti (sempre con riserva) e bassi non riescono a essere incisive. Prendiamo ad esempio "**Sarò Re**" di Scar: se nel classico, oltre a essere un elogio al totalitarismo, è intriso di quella teatralità che ha aiutato Scar a diventare un personaggio iconico, tra sbuffi di vapore verdastro, ombre malefiche e anche un bel plotone di iene che LVI avrebbe sicuramente apprezzato, in questa nuova versione, è semplicemente un leone decrepito che saltella tra una roccia e l'altra. Questa scena rispecchia tutto il film. Tutto è molto edulcorato e in qualche modo sin troppo "distante" per essere empatizzante come il cartone animato.

Inoltre, il cambiamento di struttura narrativa che consente un "live action", non è stato minimamente sfruttato: l'occasione di vedere approfondita la psicologia di Scar e il rapporto dello stesso con Mufasa, gli anni vissuti da Simba in compagnia di Timon e Pumba e molto altro che avrebbe meritato una maggiore attenzione, semplicemente non esiste, come due scudetti della Juventus. Questa forse è la più grande occasione mancata, ed è strano pensarci considerando che Cenerentola, La Bella e La Bestia, Maleficent e Aladdin hanno avuto un trattamento diverso.

Sul nuovo doppiaggio, elogiando Luca Ward come Mufasa, si prosegue tra alti e bassi in cui spiccano ovviamente Marco Mengoni (Simba adulto) ed Elisa (Nala Adulta) che con le loro voci accompagnano egregiamente le canzoni iconiche del brand, facendo da tramite tra presente e passato... sino a quando le parole non ritmate entrano in scena. Non essendo un musical, si nota una certa discrepanza tra il loro doppiaggio e quello del resto del cast, nulla comunque che infici violentemente la visione.

In Conclusione

La domanda da cui bisogna partire è "ne avevamo bisogno?". Visto il risultato la risposta sembra scontata, eppure, è molto probabile che le nuove generazioni lo adoreranno. Sarà adorato anche da coloro che vivono la loro vita un quarto di emozione alla volta, cresciuti a pane e Disney e intrisi ancora di quella magia che è facile perdere semplicemente guardandosi attorno. Viviamo in un mondo in cui il dollaro regna sovrano e questo lungometraggio possiede un "non so ché" di pericoloso: cosa vuole il pubblico? È veramente in grado di scegliere cosa guardare e di far selezione? Tutte domande senza senso per i più, ma è la consapevolezza del pubblico a decidere di quale qualità vogliamo usufruire.

Il nuovo **Re Leone** dunque, non riesce a elevare il prodotto originale, non riesce ad approfondire personaggi e tematiche e non riesce a regalare suggestioni visive degne di nota. Sta lì, come qualcosa avvenuto dopo una sbronza ma ancora presente nei nostri ricordi, un errore, qualcosa da dimenticare ma che ormai fa parte di noi. Ci sarà un sequel? Molto probabile, ammesso e concesso che importi a qualcuno ma quei pochi, saranno comunque entusiasti come bimbi nel rivedere le avventure di **Simba - Il Leone Bianco**.

- Cavolo, ce l'avevo fatta a non citarlo. Proprio all'ultimo. -

[The Void creerà delle esperienze VR per Marvel e Disney](#)

The Void, compagnia che sviluppa software per la realtà virtuale e aumentata, ha annunciato che realizzerà cinque esperienze "*mixed reality*" basate su IP **Disney** e **Marvel Studios**.

Ultimamente sembra che l'interesse delle compagnie verso il *mixed reality* stia aumentando, creando esperienze più accessibili agli utenti anche se, nonostante i visori **VR/AR/MR** costino sempre meno, sono ancora in gran parte ignorati dalla massa.

Come riportato da [Fast Company](#), oltre alla partnership con **ILMxLAB** (ramo entertainment di **LucasFilm**), la prima esperienza in *mixed reality* sarà basata sul prossimo film Disney **Ralph spacca internet - Ralph Spaccatutto 2**, che debutterà a Novembre.

Questa non è la prima volta che The Void collabora con Disney: l'anno scorso ha creato un'esperienza MR a tema **Star Wars**.

Sarà interessante vedere se questo tipo di esperienze incoraggeranno le masse ad adottare nuove tecnologie VR.

[Location-based VR: Star Wars: Secrets Of The Empire](#)

La realtà virtuale con location dedicata probabilmente è il modo migliore per sperimentarla, senza investire in visori e PC costosi. È stata già applicata al nuovo gioco di **The Void**, **Star Wars: Secrets Of The Empire**, che sembra avere tutti gli ingredienti per avere successo: ha un prezzo di **30\$** a partita e luoghi appositi dove provarlo, accanto alle destinazioni turistiche più famose d'America.

Ma parliamo del gioco. Consiste nell'infiltrarsi insieme ad altri quattro giocatori in una base imperiale su **Mustafa** ricoperta di lava, la casa di **Darth Vader**.



È possibile guardare un breve video introduttivo con il personaggio di **Diego Luna** già visto in **Rogue One**, e scoprire che la missione consiste nel recuperare un'arma segreta; il proprio equipaggiamento, che consiste in uno zaino per PC, dell'abbigliamento tattico e un visore simile a **Oculus Rift**. Chi ha provato la realtà virtuale classica sa che è faticoso impostare bene tutti i **sensori** e la **calibrazione** prima di giocare, ma in questo caso con **location** dedicata, non è necessario preoccuparsene. In seguito si verrà condotti nella stanza di partenza, dove il droide **K-2SO** spiegherà il piano.

Per i primi cinque minuti, si noterà un'enorme reattività, in cui saremo vestiti come gli **Stormtroopers** e, ogni volta che qualcuno si muoverà, dalla testa, alle mani e alle gambe, tutto verrà tracciato perfettamente.

Nel corso del gioco si verrà trasferiti da una stanza all'altra e a volte, sarà necessario eliminare altri **stormtroopers** oppure, ci si ritroverà a risolvere enigmi. Per tutto il tempo ovviamente, si dovrà interagire con i compagni di squadra.

Secrets of the Empire è una bella esperienza, specialmente per i fan di *Star Wars*. Ma come si inserisce nel resto del mondo questa tecnologia?

Questo genere di realtà virtuale sembra essere pronta a sfondare, data la possibilità di muoversi liberamente nel proprio spazio, senza preoccuparsi di impostare i sensori, circondati da oggetti di scena ed effetti speciali che aggiungono autenticità al mondo virtuale esplorato. Questo modo di sperimentare la realtà virtuale è ancora giovane: **IMAX VR** sta installando le sue basi su più zone, ma ancora troppo poche. **Nomadic** ha effettuato alcuni test pubblici in Asia per le sue nuove esperienze immersive di realtà virtuale, anche se non al livello di **The Void**. Importante è anche la posizione strategica di questa attrattiva, come **Disneyland**, **Disney World**, **Downtown Disney** e **Disney Springs**; infatti questi posti sono estremamente frequentati, il che aumenta la possibilità che i fan provino qualcosa di nuovo e soprattutto coinvolgente.

In arrivo un nuovo Star Wars per dispositivi mobile

Siete stufi di *Battlefront II* e volete giocare a uno *Star Wars* diverso dagli altri? Bene, l'imminente nuovo capitolo della saga prodotto da **Disney** si chiamerà: **Star Wars: Rivals**. Il gameplay è molto simile a quello di *Overwatch*, e all'interno delle partite vestiremo i panni di personaggi classici e nuovi in battaglie pvp all'ultimo colpo di spada laser.

Quest'ultimo sarà presto disponibile sull'**App Store** di **Google Play** e su **IOS**. Già da questo momento è possibile pre-registrarsi per poter accedere anticipatamente a questo titolo e, inoltre, chi si pre-registrerà riceverà contenuti speciali.

Disney riuscirà a soddisfare i fan della saga?

JTNDaWZyYW11JTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcU5jOFRhMS1ORWMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlwZW5jcnlwdGVkLW1lZGlhJTlYyJTIwYWxs3dmdWxsc2NyZWVuJTNEJTNDJTJGaWZyYW11JTNE

GameCompass - Natale si avvicina (02x14)

Natale è sempre più vicino e la redazione di **GameCompass** continua a consigliarvi regali per perfetti nerd: Gero Micciché, Andrea Celauro e Daniele Spoto ci guidano fra videogame, film, gadget e tanto altro mentre in puntata si alternano la videorecensione di **Football Manager 2018** a cura di Gabriele Sciarratta, il film **Seven Sisters**, adesso nelle sale cinematografiche, e una top a cura di Marcello Ribuffo sui migliori videogame a tema **Star Wars** di sempre.

Star Wars: Episodio VIII - Gli Ultimi Jedi

L'annuncio di una nuova trilogia per una delle saghe più famose di sempre, **Star Wars**, ha lasciato interdetti molti, probabilmente perché **Episodio VI** riusciva già a chiudere perfettamente il cerchio su tutte le vicende, riportando equilibrio nella Forza.

Cosa si poteva raccontare, quindi, cosa approfondire? Inizialmente la risposta - saggia - è stata "prequel": sia in ambito videoludico che cinematografico si è cercato di approfondire tematiche e

motivazioni che avrebbero portato agli eventi che tanto bene conosciamo, oppure lo studio di capitoli di intermezzo, capaci di fare da collante tra i vari episodi. Il successo di **Rogue One** è probabilmente dovuto a questo. Adesso, **Episodio VII** ed **Episodio VIII**, tuttavia, pur essendo buoni film se presi singolarmente, forse faticano a giustificare le nuove storie e il prossimo **Episodio IX**, ma soprattutto, il rispetto della *continuity*.



Dunque, **Episodio VIII: Gli Ultimi Jedi**, si presenta come un film d'intermezzo che, come **L'Impero Colpisce Ancora**, segue la tradizione, avvalorandosi di toni più cupi rispetto al predecessore. Se questa situazione era ampiamente prevedibile, meno lo è stato l'inserirsi nel contesto creato con **Il Risveglio della Forza** e men che meno con il resto della saga. È un film difficile da collocare: è un buon film di intrattenimento, capace di regalare scorci memorabili, ma anche di affossare quanto di buono iniziato col prequel e fin troppo conclusivo per essere un episodio che sta nel mezzo.

J.J. Abrams resta come produttore, passando la regia nelle mani di **Rian Johnson**, che non vanta grandissima esperienza, avendo diretto soltanto una manciata di film, tra cui **Looper**. Nonostante ciò, riesce a fare un buon lavoro, riuscendo a far trasparire i conflitti interiori dei personaggi interessati con lenti primi piani, in cerca di dettagli significativi, con cui lo spettatore può facilmente interfacciarsi. Non mancano i momenti davvero spettacolari, presenti soprattutto nella seconda parte del film, con ottime trovate stilistiche in grado di farvi esaltare come nei migliori momenti della saga. La **CGI**, ormai parte integrante di qualsiasi film di fantascienza, riveste un ruolo chiave in diverse situazioni risultando davvero ben messa in scena nella maggior parte delle situazioni, siano esse battaglie o singoli personaggi, anche se con quest'ultimi con alti e bassi. Si cerca sempre il dettaglio, non solo poligonale, ma soprattutto cromatico: **The Last Jedi**, probabilmente, è il film con la migliore fotografia della saga. A cura di **Steve Yedlin**, le scene a più ampio respiro saranno una vera gioia per gli occhi, non solo sui paesaggi e vari ambienti, come potreste aspettarvi, ma anche nello spazio aperto, con momenti davvero suggestivi e che sicuramente entreranno con forza nella memoria degli appassionati.

Quindi visivamente il film funziona. Purtroppo però, un lungometraggio è costituito anche da altre

cose che hanno una “discreta” rilevanza, come la sceneggiatura e di conseguenza l’utilizzo dei personaggi.

La gestione dei ritmi è il problema più grande del film: *Episodio VIII* è il titolo dalla maggiore durata dell’intera saga (quasi due ore e mezza) e in alcuni frangenti, si sente. Il film sembra essere diviso a metà, di cui la prima parte povera di eventi veramente rilevanti, dando la sensazione di far veramente fatica a carburare. La seconda parte invece è pura azione, a tratti forse un po’ troppo frenetica, ma che riesce nel suo intento, ovvero intrattenere. C’è da segnalare che anche all’interno delle menzionate due parti si avvertono questi “su e giù” senza una vera amalgama.



Ma cosa racconta questa nuova trilogia? A questo punto è una bella domanda. I pochi spunti interessanti di *Episodio VII*, come le origini di **Rey**, la fine di **Luke** e il rinnovato Impero del **Primo Ordine**, in questo episodio vengono tutti risolti in maniera fin troppo sbrigativa, lasciando lo spettatore - che nel frattempo aveva cominciato a farsi delle idee - con un pugno di mosche. Tutto il pathos e le dietrologie pensate fino a questo momento risultano pura fantasia, elaborazioni contorte scaturite dalla base dei vari episodi della saga. L’ultimo capitolo, a dir la verità, lancia alcune frecce dal suo arco come la visione della guerra da un altro punto di vista e il conflitto interiore che uno Jedi o un Sith devono sopportare. Se c’è un merito - narrativamente parlando - di questo titolo, è l’aver portato lo spettatore nella cosiddetta “zona grigia della Forza”, un limbo nel quale i protagonisti sono costretti a vivere, ma che purtroppo viene solo abbozzato. Se i temi precedenti sono stati risolti con facilità estrema e quelli nuovi sono appunto solamente abbozzati, è la mancanza di risposte alle tante domande - che nel frattempo ci eravamo posti - che lascia di più l’amaro in bocca: cos’è il Primo Ordine? Chi è il Leader Supremo **Snoke** (l’unico e il solo Andy Serkis)? probabilmente nessuno lo saprà mai.

Ma veniamo ai nostri cari personaggi, partendo dal dualismo labile che si presenta per tutto il film: **Rey** (Daisy Ridley) e Ben Solo, in arte **Kylo Ren** (Adam Driver). Uno degli elementi riusciti del film è la loro evoluzione - forse un po’ troppo frettolosa - ma capace di instillare dubbi sulla loro natura negli spettatori. Buone prove attoriali poi, riesco a farci empatizzare con i due protagonisti, regalandoci due tra i personaggi più complessi dell’intera saga.

Punto centrale della narrazione non poteva che essere **Luke Skywalker** (Mark Hamill) - incredibilmente somigliante a Tyrion Lannister - terribilmente combattuto e che si evolverà, sino al climax finale. Il personaggio di Luke risulta controverso: lontano da quanto visto sul finire di *Episodio VI*, lo Jedi risulta un personaggio che sotto certi aspetti delude sia i protagonisti che il pubblico. Veniamo a conoscenza anche delle motivazioni, ma probabilmente si poteva, anzi, si doveva fare di più. Le note positive sui personaggi di concludono con il personaggio interpretato da Benicio del Toro, **DJ**, che fa la sua ottima figura ma che risulta, purtroppo, uno dei nuovi personaggi peggio sfruttati. Ha il merito di portare una ventata di realtà alla decennale guerra che continuiamo a vedere ma, ad un certo punto sembra soffrire di schizofrenia: soffre di questa patologia evidentemente anche **Amilyn Holdo** (Laura Dern) e alcuni personaggi secondari mentre altri, tra cui **Finn** (John Boyega), vengono completamente dimenticati, o per lo meno immersi in storyline dalla dubbia utilità. La scrittura, dunque, è un altro elemento altalenante del film: se da un lato riesce a piazzare colpi di scena ben gestiti, dall'altro lascia perplessi, a cominciare dalla gestione mal curata di alcuni personaggi.

Concludiamo con **Carrie Fisher**: ha fatto uno strano effetto sapere che questa è la sua ultima apparizione. Non ha mai vantato grandi doti recitative ed *Episodio VIII* di certo non è il film che ci farà cambiare idea, ma la sua assenza si farà sentire, soprattutto in prospettiva per *Episodio IX*.



Che cosa racconta *Star Wars*? Dopo aver visto *Gli Ultimi Jedi*, si fa un po' di fatica a capirlo. Nonostante i buoni spunti e il cercare di portare una ventata di aria fresca alla saga, si sente la reale mancanza di giustificazioni narrative a vantaggio di quelle commerciali. Alla fine ci si ritrova sempre al punto di partenza, con la strana sensazione di non aver imparato nulla di nuovo dal finale di *Episodio VI*, concludendo molte storyline che potrebbe rendere questo episodio addirittura conclusivo. Non stiamo parlando di un brutto film, tutt'altro, ma forse, a questo punto, ci si aspetterebbe qualcosa in più.

[Top 7: I migliori videogame a tema Star Wars](#)

Episodio VIII è appena uscito ma ricordiamo che la saga di **Star Wars** non è solo cinema: decine e decine di videogame dedicati a questo franchise si sono fatti strada, e alcuni di loro sono veri e propri capolavori da affiancare ai capitoli cinematografici. Vediamo quindi assieme quali sono i migliori:

#7 LEGO Star Wars: La Saga Completa - Traveller's Tale (2007)

Iniziamo questa top con un titolo sorprendente. Forse l'utilizzo dei **LEGO** come protagonisti può far storcere il naso ai puristi, pensando che titoli come questo siano solo dedicati a un pubblico infantile. Niente di più sbagliato, in quanto, lo stile leggero che riesce a ripercorrere i sei capitoli della saga, riesce a intrattenere come pochi e con un gameplay che riesce a trarre il meglio da ogni personaggio utilizzabile. Insomma, non giudicate il libro dalla copertina.



#6 Star Wars: Battlefront II - DICE (2017)

Questo titolo ultimamente è nell'occhio del ciclone per via di un multiplayer segnato profondamente dalle **microtransazioni**, e ne prendiamo atto. Ma queste polemiche hanno spostato il focus dall'ottima direzione intrapresa dal sequel di EA, con una storia che crea un ottimo connubio tra mondo videoludico e cinematografico. Lo spettacolare comparto tecnico riesce a restituire poi battaglie come non se ne sono mai viste.



#5 Star Wars: Il Potere della Forza - LucasArts (2008)

Utilizzare i poteri della **Forza**, per spazzare via decine di **Stormtrooper** oppure, far precipitare uno **Star Destroyer** da chilometri di distanza, non è una cosa che capita tutti i giorni. L'apprendista segreto di **Darth Vader**, **StarKiller** (nome che è tutto un programma), sarà perno centrale di vicende non banali, incastonandosi tra **Episodio III** ed **Episodio IV**. Pur non essendo un gioco perfetto è comunque qualcosa di nuovo ed elettrizzante che un buon fan di *Star Wars* apprezzerà sicuramente.



#4 Star Wars: TIE Fighter - Totally Games (1994)

Uno dei migliori titoli dedicati a questa saga è un simulatore di volo, anzi, **IL** simulatore di volo: ***TIE Fighter***, seguito di ***Star Wars: X-Wing***, realizza i nostri sogni, facendoci entrare in campo nelle guerre spaziali più spettacolari. Quasi tutti gli elementi della nostra astronave sono configurabili, dalla potenza del motore agli scudi, scalando, con le nostre vittorie, le gerarchie militari, diventando il pilota numero uno dell'Impero.



#3 Star Wars: The Old Republic - Bioware (2011)

Il MMO della casa che ha dato i natali a *Mass Effect* e *Dragon Age*, ci porta in una galassia più antica, quando ancora le vicende cinematografiche appaiono come un lontano futuro. Tutto è incentrato sulla libertà d'approccio alla narrazione, che si presenta profonda e che ben si amalgama al contesto.



#2 Star Wars: Dark Forces - LucasArts (1995)

Un vero e proprio punto di riferimento per gli FPS dedicati a *Guerre Stellari* è *Dark Force* che, ispirandosi al *DOOM* di **id Software**, riesce addirittura a migliorarne alcuni aspetti, diventando uno dei migliori sparattutto dell'epoca. L'introduzione di una nuova storia e personaggi inediti hanno dato il via al cosiddetto Universo Espanso che tanto familiare ci appare in questi ultimi anni.



#1 Star Wars: Knights of the Old Republic - Bioware (2003)

Al primo posto non poteva che trovarsi un vero capolavoro di **Bioware**, capace di porsi come vero e proprio prequel di *Episodio IV*. Come da tradizione della software house esploreremo una galassia viva, tanti retroscena e le motivazioni che hanno portato agli eventi di nostra conoscenza. Anche i personaggi con cui vivremo questa avventura saranno speciali, ricchi di carisma e con un ampio background narrativo. *Star Wars: Knights of the Old Republic* è un titolo da non farsi scappare da chi ama le storie di una galassia lontana lontana.



[EA taglia i crediti per sbloccare eroi in Star Wars Battlefront II](#)

Dopo la grande protesta della community di *Star Wars Battlefront II*, che ha portato al post più bocciato su **Reddit** di sempre, **Electronic Arts** si è occupata del problema in questione con un lungo post sul suo blog. Adesso i numeri di crediti necessari per sbloccare gli eroi più importanti di *Star Wars Battlefront II*, come **Luke Skywalker** o **Darth Vader**, sono stati tagliati del 75% (prima erano 60.000 crediti e adesso saranno 15.000 crediti).

«Sin dall'inizio del progetto, ascoltare i fans è stato un punto cruciale per consegnarvi la migliore esperienza in *Star Wars Battlefront II*. Abbiamo finito con la versione alpha chiusa, partendo dalla beta lo scorso mese, e il nostro primo gioco di prova. Continueremo ad apportare miglioramenti in base al vostro feedback per il lancio in tutto il mondo questa settimana. Ascoltarvi e fornirvi delle scelte su come giocare sarà sempre il principio con *Star Wars Battlefront II*. Vogliamo garantirvi che il gioco sia bilanciato e divertente sia per oggi che per il futuro.

Accordarsi è una grossa parte nella creazione dei videogiochi. Ad esempio, oggi abbiamo fatto un cambio sostanziale basandoci su cosa abbiamo visto durante il primo gioco di prova. Ci sono state un sacco di lamentele riguardo ai crediti (e al tempo) necessari per sbloccare alcuni dei nostri eroi, specialmente **Luke Skywalker** e **Darth Vader**. Sbloccare un eroe è motivo di grande realizzazione, un

qualcosa con la quale i giocatori si divertano nell'ottenerlo. Abbiamo usato i dati ottenuti dalla beta per sistemare i livelli ma è chiaro che più cambiamenti devono essere attuati.

Ridurremo dunque il numero di crediti necessari per sbloccare gli eroi più importanti del 75%. Luke Skywalker e Darth Vader saranno disponibili per 15.000 crediti, l'imperatore Palpatine, Chewbacca e Leia Organa per 10.000 crediti e Iden Versio per 5.000. Basandoci su ciò che abbiamo visto nella prova, questi numeri renderanno l'ottenimento di questi eroi una realizzazione, in una misura in cui sarà divertente per tutti.

È un grande cambiamento e lo si può applicare velocemente. Sarà disponibile da oggi con l'aggiornamento che sta per essere lanciato nel gioco.

Abbiamo tenuto conto delle features che amate nel gioco (come lo Starfighter Assault, le battaglie multiplayer con 40 giocatori, il lancio della spada laser di Darth Maul) così come di quelle che non vi sono piaciute. Sappiamo che i nostri fan più devoti, inclusi quelli del nostro subreddit, si sono espressi e noi vi abbiamo ascoltato. Faremo dei cambiamenti riguardanti il livello dei crediti necessari per sbloccare gli eroi e continueremo a fare dei cambiamenti in modo da migliorare l'esperienza di gioco nel tempo.».

Il post del blog è finito dicendo che gli sviluppatori chiave di ***Star Wars Battlefront II*** parteciperanno ad un **Reddit AMA** questo mercoledì. Con buona probabilità verremo a conoscenza dei miglioramenti in serbo per il futuro e del sistema di progressione.