

LEGO Gli Incredibili

Gli Incredibili ritorna dopo 14 anni con un nuovo lungometraggio che uscirà in Italia il 19 settembre 2018. Nell'attesa che il film esca anche nelle sale europee e italiane, gli amanti della serie potranno consolarsi con il nuovo titolo **LEGO**, che racconta in maniera molto precisa e minuziosa quasi l'intera trama del nuovo film.

Il tanto atteso sequel del celebre film *Gli Incredibili* ha riscosso non poco clamore negli Stati Uniti, ottenendo il primato di film d'animazione più redditizio di sempre, incassando oltre **500 milioni di dollari**, solamente negli USA.

LEGO Gli Incredibili è il classico gioco della LEGO, in cui poter dare libero sfogo alla propria fantasia, divertirsi con i famosissimi mattoncini e, nel frattempo, poter seguire la storia che il titolo offre.

Come detto in precedenza, *LEGO Gli Incredibili* segue la trama del secondo film, ancora inedito in Italia, contenendo non pochi spoiler e creando qualche problema a chi volesse godersi il film appena uscirà nelle sale nostrane.

La trama segue i fatti accaduti subito dopo il precedente capitolo: Bob Parr, **Mr. Incredibile**, rimane a casa a badare ai figli, **Violetta**, **Flash** e **Jack-Jack**, mentre sua moglie Helen (**Elastigirl**) prosegue la lotta contro il crimine e alla legalizzazione dei supereroi. Ma in poco tempo si presenta il supercattivo di turno, pronto a conquistare l'intera città: l'**Ipnottizaschermi**, che ha il potere di ipnotizzare la gente con l'aiuto di schermi e monitor; subito i membri della famiglia Parr, insieme all'amico di famiglia **Siberius**, dovranno la nuova minaccia salvando la città.

La storia è narrata da lunghe e divertenti cutscene che spiegano in maniera esaustiva tutti i fatti accaduti.



Il gameplay è molto simile, se non identico, **alla gran parte dei giochi LEGO** in circolazione, apportando poche novità e mantenendosi molto semplice e intuitivo, per facilitare i più giovani,

anche se in alcuni frangenti diventa parecchio difficile e ostico scovare i numerosi indovinelli che, se non completati, non permetteranno di andare avanti con la storia.

Durante alcune missioni si incontreranno **enigmi** che appariranno **tanto contorti quanto evidenti**, facendo perdere numerosi minuti al giocatore per riuscire a scovarli e pochissimi secondi per completarli. Ad aggravare la situazione anche **l'assenza di messaggi guida**, che dovrebbero fornire delle indicazioni su come proseguire, se si rimane bloccati in un punto per parecchio tempo, lasciando il giocatore ignaro sul da farsi.

Tralasciando questo problema (di certo non da poco), il gameplay risulta abbastanza fluido, ma a lungo andare ripetitivo. La storia ci lascerà visitare liberamente **Municiberg** a bordo della nostra auto o sottraendo i veicoli ai malcapitati cittadini, effettuare acrobazie con l'auto, proprio come in **Grand Theft Auto**, combattere contro dei malviventi o completare missioni secondarie. Inoltre, durante la main quest si dovranno edificare delle costruzioni speciali e maestose che permetteranno l'avanzare della storia, tutte interamente fatte di mattoncini **LEGO**. Fortunatamente, però il **combat system** sembra non dare grandi problemi, con scontri e **boss fight** non molto impegnative, ma parecchio gradevoli.

LEGO Gli Incredibili contiene moltissimi collezionabili che si troveranno sparsi per la città o finendo determinate missioni, come d'altronde in tutti i giochi LEGO. Durante il viaggio si potranno ottenere ben **200 mattoncini rossi**, chiamati **MattonIncredibili**, che ci permetteranno di sbloccare vari bonus in game e si potranno trovare **più di 200 personaggi**, che si potranno trovare in alcuni pacchetti, come in *FIFA Ultimate Team*, che varieranno il contenuto in base alla rarità e al costo.

A risollevere una situazione che non brilla per varietà arrivano i dialoghi e il sonoro. Le conversazioni con altri personaggi sono ben gestite e molto divertenti, piene di esilaranti sketch che strappano sempre una risata, mentre il sonoro è di discreta fattura, con le **soundtrack originali** del film.

La grafica è migliorata rispetto ai precedenti capitolo LEGO, con un mondo di gioco pieno di dettagli, arricchendo l'esperienza e rendendola molto più gradevole, soprattutto grazie ai colori molto accesi e vivaci utilizzati. Mentre il **comparto tecnico** non spicca per la sua ottimizzazione, infatti, durante i parecchi caricamenti alcuni richiederanno circa 1 minuto e mezzo, creando un'attesa interminabile.

Tutto sommato, però, **LEGO Gli Incredibili** si rivela un gioco divertente con cui trascorrere circa **5/6 ore** per completare la storia e visitare un po' la cittadina di Municiberg, un titolo adatto a tutti, dai più giovani agli adulti. Ovviamente **se ci si vuole godere il film senza alcuno spoiler sulla trama è sconsigliabile giocare a questo titolo**, che **TT Games e Warner Bros.** hanno certamente immesso subito sul mercato per sfruttare l'hype del lancio americano, ma che non risparmia in tal senso quello europeo, che dovrà attendere ancora qualche mese prima di poter godere della nuova avventura cinematografica de *Gli Incredibili*.

Tomb Raider

Diciamoci la verità: appena si ha il sentore che una casa di produzione cinematografica stia per lanciare un lungometraggio tratto da un videogioco, comincia a salire qualche brivido lungo la

schiena. Di certo non siamo abituati bene: innumerevoli sono ormai i film a tema videoludico che, tra il pessimo e mediocre, ci hanno continuamente delusi, lasciandoci quasi senza speranza. C'è da dire però, che qualche eccezione c'è stata, dal **Prince of Persia** con **Jake Gyllenhaal** a **Silent Hill** sino, perché no, anche al primo **Mortal Kombat**. Adesso ritocca a **Lara Croft**, divenuta negli anni '90 vera icona pop ed eroina con cui tutto il genere femminile ha potuto finalmente interfacciarsi: forte, indipendente e superiore alla maggior parte dei comprimari maschili.

I film che hanno visto come protagonista **Angelina Jolie**, rispettivamente **Lara Croft: Tomb Raider** e **Tomb Raider: La Culla della Vita**, hanno saputo solo dare lustro alla prorompente fisica dell'archeologa, divenendo veri e propri spot alle "doti" fisiche dell'attrice. Ma con il reboot videoludico del 2013, uscito con il semplice nome di **Tomb Raider**, le cose erano cambiate: la nuova Lara era figlia dei tempi che viviamo, una ragazza più reale, con un buon *background* narrativo e con le fragilità di qualunque essere umano. Oltre a questo, sia il primo capitolo che il secondo, **Rise of the Tomb Raider**, sono anche ottimi videogiochi, dal buon successo di critica e pubblico. Era naturale che prima o poi gli occhi della cinematografia si sarebbero posati ancora una volta su Lara Croft.

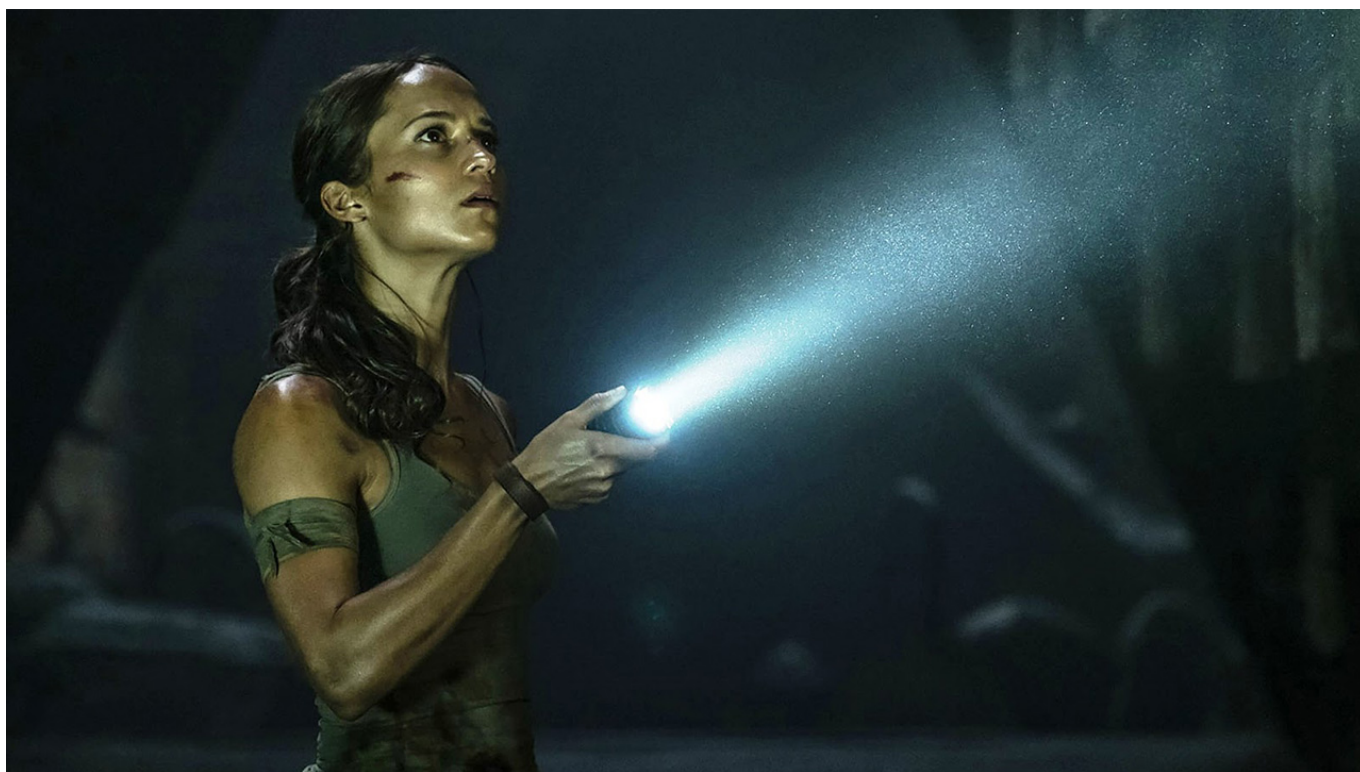


Il *Tomb Raider* videoludico ha segnato profondamente i fan, spostando il focus più su azione e avventura che sulla risoluzione di enigmi e sezioni **platform**. Queste nuove caratteristiche, oltre a una profonda rivitalizzazione di Lara, ben si sposano con un film da **90 milioni di dollari di budget**, che può incentrare tutto sul realismo senza l'impiego di eccessivi - e costosi - effetti speciali. A dir la verità, questo è un punto su cui ci soffermeremo più avanti, ovvero **la resa dell'indole del videogioco**.

Questo significa anche dire addio alla giunonica Angelina per abbracciare la super atletica e "semplice" **Alicia Vikander**, vincitrice del premio Oscar come miglior attrice non protagonista per **The Danish Girl**. L'attrice svedese ha già fatto parlare di sé per il suo talento - di molto sopra la media - che in **Ex Machina** ha trovato terreno fertile dal quale sbocciare. La sua Lara è una ragazza che un po' si discosta dal personaggio che abbiamo avuto modo di conoscere: manca in qualche modo l'estrema passione per l'archeologia trasmessa dal padre, scelta se ci pensate un tantino forte,

visto che è un perno fondamentale della sua caratterizzazione. Ma ciò che funziona per il pubblico videoludico non è detto che funzioni al cinema, ed ecco quindi Lara Croft, che cerca di farsi da sola, non accettando di prendere in eredità la fortuna della famiglia. La figura del padre è elemento fondamentale anche se un po' in contrasto col canone ufficiale, non solo rispetto ai **reboot**, ma anche ai titoli originali. Scelte quindi azzardate ma che non inficiano su trama e protagonista in maniera drammatica, soprattutto per chi conosce le vicende del videogioco.

La trama dunque si snoda tangendo quella videoludica: la giovane Croft, decisa a sapere quanto accaduto al padre, si recherà su un'isola misteriosa al largo del Giappone, in cerca della verità. Le vicende, scritte a quattro mani da **Geneva Robertson-Dworet** e da **Alastair Siddons**, scorrono via senza particolari intoppi nonostante la durata di circa un paio d'ore, risultando a conti fatti *Tomb Raider* un buon film di intrattenimento ma senza particolari picchi. Tutto poggia sulle incredibili e robuste spalle della Vikander che, seguendo le orme del buon **Tom Cruise**, ha svolto la maggior parte delle scene d'azione senza l'ausilio di una stuntman. In questo film ne ha subite di ogni, come del resto la iellata controparte videoludica, dalle cadute da altezze proibitive alla lotta a mani nude passando per le arrampicate e chi più ne ha più ne metta; se c'è una cosa da sottolineare è la voglia di Alicia di interpretare questo personaggio al suo meglio, e di questo bisogna dargliene atto. L'irrisolto rapporto padre-figlia sarà al centro della personalità della protagonista così come del comprimario - e molto anche - **Lu Ren** (Daniel Wu); questo, oltre ovviamente a tutta l'esperienza sull'isola, darà alla giovane Lara motivo di crescita e di accettazione del suo ruolo, facendo quel piccolo passo verso l'eroina che noi tutti conosciamo.



Il regista norvegese **Roar Uthaug** è riuscito a impacchettare un film senza difetti evidenti, con una classica regia da "mestierante" ma che ben si sposa con l'azione e la location del film. Anche le scene d'azione, seppur non perfettamente coreografate, riescono a intrattenere e sono chiare la maggior parte delle volte. Quello che manca è appunto quel "guizzo" verso l'alto ma, come potete aver capito, è un po' il problema di tutto il film. Anche la fotografia di **George Richmond** non fa altro che richiamare i toni del videogioco, un andare sul sicuro che, per come è stato indirizzato il lungometraggio, è anche comprensibile. Siamo stati abituati ad avere, infatti, due scuole di pensiero:

una parte di pubblico chiede a gran voce nuove storie basate sui vari brand, altri, invece, vorrebbero un copia e incolla dall'opera videoludica a quella cinematografica. Inutile dire che entrambe le idee abbiano prodotto risultati discutibili.

Tomb Raider è furbo, mettendo in scena sì una storia che lambisce i temi della controparte originale ma anche capace di regalare scene clou precise al millimetro rispetto al videogioco, una via di mezzo che in fin dei conti accontenta tutti: i fan hanno con cosa interfacciarsi e i "casual" posso godere di buone scene d'azione.

Segnalando personaggi completamente assenti, come l'**equipaggio dell'Endurance**, e personaggi completamente stravolti, come il "cattivo" **Vogel**, arriviamo al più grande problema del film: la particolarità dei *Tomb Raider* risiede nel rendere tutte le leggende createsi lungo il corso della storia, **mera realtà**, portando in scena elementi sovranaturali e metafisici che ben si sposavano con il contesto del gioco ma anche - incredibilmente - con i lungometraggi con protagonista Angelina Jolie. L'**isola Yamatai** è un luogo ricco di misteri e a tratti di angoscia, all'interno del reboot del 2013, con tombe nascoste e ambientazioni mozzafiato. Nel film purtroppo manca tutto questo, in favore di ambienti più semplici ma poco caratterizzati; anche quando si arriva finalmente al tempio della **Regina del Sole Himiko**, la musica non cambia. Manca completamente quel senso di stupore e meraviglia derivante da una nuova scoperta fuori da ogni logica e che mal si discosta da ciò che rappresenta il brand. La mazzata finale arriva dalla completa assenza di elementi sovranaturali, derivati in questo contesto dal risveglio e dalla potenza di Himiko e del suo culto, in grado di controllare il destino dell'intera isola. Se da un lato tutto questo è spiegabile da un budget che qualcuno definirebbe basso e la voglia di non strafare, con il rischio di allontanare pubblico, ecco che sorge la domanda fondamentale, alla quale non risponderemo "42": **ma abbiamo veramente visto *Tomb Raider*?**



In fin dei conti questo risulta un film normale per gente normale, che vuol passare un pomeriggio al cinema senza particolari sussulti. Diffidate da chi elogia il film come un capolavoro: la pochezza dei lungometraggi tratti da un videogioco può rendere un film del genere di poco migliore, ancor più importante, solo perché mancano paragoni degni ("**effetto Wonder Woman**"). È indubbiamente un

buon film di intrattenimento e sicuramente la migliore trasposizione cinematografica di un videogioco, grazie soprattutto ad **Alicia Vikander** che, a dispetto degli infelici paragoni scaturiti alla notizia del suo ruolo, porta una Lara Croft credibile e segna un buon inizio di saga, qualora si prosegua con questo brand.

Il contraltare è una storia che non prende mai realmente il volo e che ha poco a che fare con *Tomb Raider*. Troppe scelte conservative hanno fatto viaggiare il film con il freno a mano tirato e, al sopraggiungere dei titoli di coda, tirando le somme se ne sente il peso.

[Utomik: il nuovo servizio di streaming videoludico in arrivo quest'anno](#)

Il 2018 inizia con delle belle notizie per il mondo dello streaming di videogiochi, infatti, proprio nelle scorse ore, è stato annunciato che il servizio **Utomik** verrà rilasciato ufficialmente nei primi mesi del 2018 e, con molta probabilità, potrebbe arrivare anche sul mercato italiano.

Utomik uscirà con più di **670 giochi disponibili**, che verranno aggiornati settimanalmente aggiungendo 5 nuovi giochi, e con circa **70 partner editoriali** tra cui **Ubisoft, Warner Bros. Interactive, Epic Games, SEGA** e molte altre.

La piattaforma verrà lanciata sul mercato con una tariffa di circa **5,99€ al mese** per un singolo utente e **9,99€ al mese** per il family plan, con quattro utenti.

Il pagamento della tariffa vi consentirà di accedere ad una vasta libreria contenente circa **670 giochi** da poter giocare in streaming, ma se non aveste una connessione che permetta uno streaming decente, allora, potrete scaricare parte del gioco sul vostro PC così da avviarlo da locale e rendere lo streaming molto più fluido e godibile.

[Un trailer annuncia Game Of Thrones: Conquest per mobile](#)

Un trailer rilasciato da **Warner Bros.** e **HBO** ha annunciato un titolo che uscirà a breve, **Game Of Thrones: Conquest**, un nuovo gioco per **mobile** basato sulla omonimo saga, che ha già avuto tanto successo e in cui saranno presenti alcuni personaggi della serie Tv come **Tyrion Lannister, Jon Snow** e **Daenerys Targaryen** che ci guideranno. Il gioco, rilasciato da **Turbine**, sarà un **MMO** strategico **free-to-play** in cui dovremo calarci nei panni di un governatore della casata di **Westeros** e sfidare le altre, comandando i propri eserciti o sabotando quelli altrui. Inoltre pre-registrandosi sul sito ufficiale di **Game Of Thrones** si potranno ricevere oro, risorse e molto altro, che ci saranno utili all'interno del gioco.

Sarà disponibile il **19 ottobre** sul **iOS App Store** e per **Android** sul **Google Play Store**.

[Warner Bros non ha in cantiere alcun capitolo per la saga Batman Arkham](#)

Dopo *Batman Arkham Knight*, **Warner Bros** non pubblicherà altri titoli della saga. Lo annuncia il celebre doppiatore di Batman, **Kevin Conroy**, che ha risposto alla domanda di un fan dichiarando ai microfoni della **Wizard World convention** a Nashville, di essere sorpreso quando ha saputo che la WB non ha intenzione di sviluppare un nuovo gioco per la serie di Batman, anche se, come dice il famoso doppiatore: «Hanno fatto letteralmente miliardi di dollari con questi giochi, ma no, non c'è nessun piano per realizzare un altro capitolo, mi dispiace.»

Le chiare parole di Conroy **smentiscono l'arrivo di un nuovo capitolo** per la serie *Batman Arkham*, che pare fermarsi a *Batman Arkham Knight*, terzo capitolo della saga.

[IT: rilasciati due nuovi trailer in VR](#)

In attesa dell'uscita del nuovo remake di *IT*, vecchio capolavoro di **Stephen King**, la **Warner Bros.** ha rilasciato due nuovi trailer in **VR** della durata di quattro minuti circa. I video ci catapultano per le strade e le fogne di **Derry**, piccola cittadina del Maine dove è ambientata la storia di **Pennywise**, il clown assassino che terrorizzerà a morte un gruppo di ragazzini, **I Perdenti**, che dapprima lasceranno Derry convinti di aver ucciso Pennywise, ma 30 anni dopo si accorgeranno che le cose non erano andate esattamente come avevano pensato. Sotto riportiamo il trailer.