DOPPIOZERO

Star Wars Battlefront. Le Guerre Stellari sul divano

Massimo Gardella
17 Dicembre 2015

Non lo nego, sono un fan di *Guerre Stellari*. Lo vidi al Manzoni da bambinissimo, quando uscì in Italia nel 1978; era un sabato, andai con mio padre e mio fratello e lo vedemmo due volte di fila, poi tornammo il giorno dopo credo anche con mia madre. Ho cercato di difendere la trilogia di prologo uscita dal 1999 al 2005, prima di arrendermi all'evidenza che fosse inutile e dannosa. Confesso di essere molto curioso del nuovo *Risveglio della Forza* dello sveglissimo regista J.J. Abrams, ma come tutti i nostalgici della prima ora, le guerre stellari che mi hanno fatto innamorare della fantasia e del racconto sono sempre state quelle della

Fighter Squadron

Ormai sono anni che si sente parlare di “film videogioco” per indicare pellicole con un frastuono di effetti speciali e baracconate assortite, e forse i famigerati tre episodi più recenti della saga di George Lucas rientravano tristemente in questa categoria, anche se all'epoca in cui uscirono i primi tre film di *Guerre Stellari* (un arco dal 1977 al 1983) i videogiochi erano ancora agli albori, con una tecnologia troppo limitata. Uscito a metà novembre 2015, *Star Wars – Battlefront* è il nuovo gioco ufficiale legato alla trilogia fanta-western di Lucas uscito per l'attuale generazione di console (PS4 e Xbox One) oltre che per PC, e insieme alle lodi per la cura certosina nella produzione si è procurato una buona dose di critiche per i contenuti

limitati e l'accessibilità forse troppo tarata verso il basso da parte della comunità di *gamer*, i giocatori super appassionati.

Battlefront è stato realizzato da DICE, lo studio di sviluppo svedese che ha legato il proprio nome alla serie bellica *Battlefield*, uno sparatutto in soggettiva di ambientazione militare con trame di fantapolitica tipo Tom Clancy e uno dei franchise meglio curati e realizzati sul mercato. La stessa cura è stata riposta dagli sviluppatori nella licenza multimiliardaria di *Star Wars*, e hanno realizzato quello che senza mezzi termini è un prodotto di *fan service* totale: cioè un bacio alla francese in bocca ai milioni di appassionati in tutto il mondo, con la riproduzione delle battaglie storiche dei film, dei momenti più emozionanti, alla ricerca di quelle sensazioni che si provava a vedere quelle scene al cinema. Sui ghiacci di Hoth, tra le querce di Endor, sulle dune e tra i canyon di Tatooine. In *Star Wars Battlefront* c'è tutto questo, o quasi. Ed è appunto il

Hoth

Stando alle dichiarazioni degli sviluppatori, tutti cresciuti a pane e spade laser, il loro intento era ricreare nel modo più fedele i momenti più densi della classica trilogia, ma proprio questo è il limite del prodotto: mancano alcuni di questi momenti iconici, primo tra tutti la corsa nel canale della Morte Nera del primo film. Poi per carità, difendere il generatore dei ribelli dai micidiali mezzi d'assalto imperiali con altri diciannove compagni in un delirio psichedelico di bombe al plasma e raggi rossi e verdi è una sensazione che non stanca mai – come sentire un sinistro ronzio alle spalle e vedere entrare in campo un giocatore nei panni di Darth Vader, che strangola ribelli a distanza e macina sentenze sul lato oscuro della Forza. Sono previste le uscite di quattro espansioni nel corso dell'anno, con nuove mappe e ambientazioni, ma certo l'assenza di alcuni momenti fa pensare che il lancio sia stato affrettato dalla concomitanza con il nuovo film per una mossa di marketing incrociato.

Molte critiche puntano il dito sull'assenza di una campagna per giocatore singolo. Come credo sia giusto, da un punto di vista narrativo questo videogioco è il nulla e chi lo compra sa già tutto di Impero e Jedi: “è fatto per voi”, sembra urlare il titolo. Quindi, una campagna per singolo giocatore pensata per essere vissuta come un racconto non è presente nel pacchetto. C'è una serie di sfide con obiettivi da completare per ottenere un migliore punteggio da giocare da soli o in co-op (cioè con un amico accanto e lo schermo condiviso, oppure

con qualcuno in rete), ma *Battlefront* – come la serie militaresca di cui è l'emanazione semplificata – è prima di tutto un'esperienza online. Le partite multiplayer sono suddivise in una serie di modalità: dalla cattura di punti strategici in porzioni ridotte di mappe piuttosto vaste alla scorta di alcuni droidi, dalle battaglie campali nelle ambientazioni più famose dei film alle limitate ma divertentissime battaglie aeree (la modalità *Fighter* [illegible] epici tra

Survival Mode - Tatooine

Quindi sì, come e forse meglio del nuovo film di cui fa da ambasciatore, *Star Wars Battlefront* è un asservimento senza sconti alle aspettative dei vecchi fan, e sapete cosa c'è? È strepitoso. Se volete “entrare” nei mondi incredibili che il fanciullino in tutti noi ha divorato con gli occhi e l'immaginazione, e non siete ancora stati sconfitti dalle responsabilità della vita adulta sempre e comunque, fermatevi davanti allo schermo con un joypad in mano e cercate di non spiaccicarvi con una *speeder bike* contro qualche albero secolare di Endor, inseguendo ribelli a tutta velocità nella fitta foresta. È *Il ritorno dello Jedi*, non una simulazione, sembra di essere lì: i suoni, l'atmosfera, le luci. Poi ci sono le battaglie campali per fermare l'avanzata degli AT-AT, i giganteschi e devastanti quadrupedi meccanici de *L'Impero colpisce ancora*, dove chi gioca nei panni dei ribelli deve sudare doppio per abbatterli tutti prima che facciano breccia nelle linee di difesa. Gli scontri avvengono sempre divisi in due squadre, con un numero di partecipanti variabile da dodici a quaranta in tutto, e si tratta sempre di alternare una partita con i ribelli e una con gli imperiali.

Battlefront non cerca di essere qualcosa di diverso da un prodotto di divertimento di massa, pensato per chi vuole giocare anche con suo figlio di dieci anni senza temere spargimenti di sangue, volgarità e violenza – come d'altra parte sono i film. Chi si è lamentato dell'eccessiva semplicità delle meccaniche di gioco - si aspettavano di trovarsi tra le mani un simulatore di battaglie spaziali *realistico*? - forse nutre un amore troppo intenso per questo universo immaginato, al punto da rivestirlo con elementi di realismo che non gli appartengono. Viviamo in tempi in cui emerge una volontà a ricominciare tutto da capo dopo pochi anni, tanto viene riciclata la cultura di massa – per non parlare a caso, e restando nell'intrattenimento popolare,

basta considerare la quantità di *reboot* di film ad alto budget già realizzati o in lavorazione: il prossimo *Spiderman* vedrà la terza ripartenza da zero di Peter Parker, nel sesto film con quel personaggio dal 2002 con

Speeder Chase - Endor

Fino all'ultimo settimo episodio, nessuno ha mai avuto nemmeno l'idea di fare un *reboot* del primo film di *Guerre Stellari* perché senza volerlo è diventata la pietra miliare delle saghe cinematografiche da quasi quarant'anni a questa parte, e per avere creato nell'immaginario collettivo l'equivalente pop della letteratura epica e fantastica. Una traduzione in cui, in qualche modo, George Lucas è riuscito a fondere Flash Gordon con Omero e Shakespeare. La sua semplificazione fantastica ha creato un genere a sé stante, a prescindere dal bombardamento pubblicitario che ha accompagnato l'uscita del nuovo film, il primo sequel con i vecchi e amati protagonisti. Certo, *Il risveglio della Forza* è il tipo di film che tutti i fan si aspettavano dal 1983, ed è il concetto espresso da King in *Misery*: perché deve morire se la amano tutti?

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO