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, diciamocelo, 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 potremmo 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 robottino 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 "rpgzzazione" 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' la. 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 DB-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