

## ***RISE TO HONOUR* COLMA IL DIVARIO TRA I GIOCHI E I FILM**

**Sulla carta, l'idea è semplice: tanti amano i giochi; tanti amano i film; tanti amano i giochi che assomigliano ai film che amano. Quindi, basta prendere un gioco e un film del genere preferito, metterli insieme e che cosa si ottiene? Un successo bell'e pronto!**

La storia invece ci ricorda che non sempre le cose vanno così. Questo non significa che i giochi basati sui film non vendano: spesso la gente è disposta a spendere senza prima sapere se il gioco è buono, incapace di resistere alla tentazione di poter vestire i panni dell'eroe d'azione o del fumetto preferito.

In genere, il problema sorge quando si torna a casa con il gioco e si scopre che non solo non risponde alle aspettative di poter rivivere il film, ma non rispetta neppure i criteri che rendono un gioco ben fatto e accattivante. Il risultato finale è che moltissimi clienti sono stufi, si sentono abbandonati e giurano che in futuro saranno più cauti nei loro acquisti.

La situazione, però, sembra in fase di cambiamento. Gli sviluppatori stanno cominciando ad adottare un approccio nuovo per colmare il divario esistente tra giochi e film e stanno affrontando i problemi che hanno fatto fallire miseramente molti tentativi precedenti.

Il prossimo successo di Jet Li *Rise to Honour* è un esempio lampante. SCEA sta concentrandosi sul motore del gioco nel tentativo di creare un prodotto che non sia solo fantastico da giocare ma che offra anche tutti i momenti migliori dei film sulle arti marziali. Prima di osservare più da vicino il gioco, è necessario porsi una domanda fondamentale: la gente *desidera* davvero colmare il divario che esiste tra le esperienze di gioco e quelle vissute al cinema?

Sì, a giudicare dal numero di giocatori che ogni anno sborsano soldoni per i titoli proposti, buoni, mediocri o pessimi. Inoltre, benché le forme passive di intrattenimento come la musica e i film continuino a essere immensamente popolari, le cifre sono eloquenti: nel 2000 uno stupefacente 35% degli americani ha indicato computer e videogame come l'attività di intrattenimento prediletta, preferendoli a televisione (18%) e cinema (11%).\*

Per quanto questo possa apparire un cliché, è giusto affermare che Internet (e ora la banda larga) sta cambiando il modo di concepire l'intrattenimento. Le vendite di DVD sono in aumento, ma allo stesso tempo un numero sempre crescente di clienti cerca una forma di intrattenimento che abbia una componente interattiva. Il pubblico desidera nuove esperienze che possa controllare, condividere e vivere in prima persona.

È quindi provato che la domanda di un prodotto che colmi il divario tra giochi e film esiste. Ma qual è il sistema migliore per soddisfarla? Gli sviluppatori hanno capito che la storia ha alcune lezioni da insegnare, le cosiddette Grandi Verità Universali sui Giochi basati su Film.

**Verità 1:** Partire da un eroe di un film d'azione o da un personaggio favoloso e/o popolarissimo non basta. Appiccicare il nostro eroe a un insulso motore di gioco non è sufficiente a fare la magia. Il gioco deve essere prima di tutto divertente da giocare.

**Verità 2:** È inutile tentare di comprimere l'intera trama del film nel gioco. Sono due forme di intrattenimento diverse e la gente le apprezza per ragioni differenti. Chi vuole gustare tutte le singole scene della trama, acquista un DVD, che offre anche una grafica migliore.

**Verità 3:** Vi sono alcuni elementi del processo di produzione dei film che possono essere applicati allo sviluppo di un gioco: identificandoli e adottandoli è possibile produrre giochi che siano coinvolgenti, entusiasmanti e, soprattutto, che sappiano dare ai giocatori l'impressione di vestire i panni di una star hollywoodiana.

È proprio quest'ultimo principio a cui hanno prestato particolare attenzione i produttori di *Rise to Honour*. *RTH* è in fase di sviluppo in stretta collaborazione con la star della arti marziali Jet Li e il suo coreografo, Cory Yuen. Invece di provare a incollare metaforicamente una trama cinematografica già esistente su un motore di gioco già sviluppato, lo studio Foster City di SCEA sta cercando dei sistemi per catturare tutte le componenti entusiasmanti dei film di Hong Kong e integrarle in un'esperienza di gioco originale e appagante. E sembra che stiano facendo un ottimo lavoro.

*Rise to Honour* combina un gameplay esplosivo, un ampio uso del motion capture ed effetti speciali eccellenti a una trama intricata e avvincente. Benché sia una storia degna di ogni film sulle arti marziali che si rispetti, è stata scritta tenendo a mente le meccaniche del gioco. Il risultato è che il giocatore non solo è ansioso di scoprire cosa lo aspetta, ma ha davvero l'impressione di esercitare un effetto diretto sull'andamento della storia.

Il gioco comprende alcune delle sequenze di lotta più spettacolari che si siano mai viste e questo grazie al migliaio (o quasi) di ore che Li e Yuen hanno trascorso registrando movimenti negli studi di motion capture di Sony. Lo stupefacente effetto slow-motion "gun dive" aggiunge l'impressione di essere in prima persona nel vivo dell'azione e rafforza l'idea che il giocatore stia realmente interpretando un ruolo nel suo film d'azione. Li ha persino trovato il tempo di dedicarsi al doppiaggio, per cui il suo personaggio non solo gli assomiglia, ma ha anche la sua voce. Tutto questo è ulteriormente perfezionato dall'aggiunta di alcuni gradevoli tocchi in stile Hong Kong, come l'inclusione della parlata Cantonese e dei sottotitoli.

Esiste senza dubbio una richiesta di giochi ispirati ai film e questa richiesta è destinata a crescere di pari passo con l'aumentare delle persone che acquistano console. SCEA, però, sta facendo qualcosa di realmente originale, ossia sta sviluppando un film tenendo a mente il gioco e non il contrario. Combinando il valore di una produzione hollywoodiana, una trama intricata, un gameplay eccellente ed effetti visivi stupefacenti, *Rise to Honour* è destinato a offrire un'esperienza di intrattenimento incredibilmente avvincente.

\* Fonte: NPD Interactive Entertainment Software Service