
VideogioQ Forza e coraggio

Author : Dott. Monge

Date : 26 aprile 2014

C'è un'energia potente che scorre per la galassia, attraversando in varia misura le creature viventi. È il buonsenso. Così, per fare di **Star Wars: Knights of The Old Republic** un bel gioco di ruolo in 3D, all'alba del Terzo Millennio i ragazzi di Bioware hanno arricchito coi colori di George Lucas la loro apprezzata ricetta videoludica, che dagli inizi di *Baldur's Gate* ha adattato sullo schermo il regolamento della versione corrente di *Dungeons & Dragons*.

Nel conflitto siderale che attraversa i due capitoli di questa saga, ambientata un paio di millenni prima delle gesta degli Skywalker, il personaggio principale è sempre un Jedi che potete personalizzare, sia nell'aspetto che nella crescita. Sia l'impianto che le regole di D&D sono state efficacemente semplificate senza sacrificarne la dinamica, e la maggior parte delle situazioni che affronterete potrà essere sbrogliata con approcci violenti, dialettici, sovranaturali o circospetti, alterando la sintonia con il Lato Oscuro o quello Chiaro, l'andamento della storia e le reazioni dei vostri compagni di avventura.

La riverniciatura guerrestellaresca è riuscita alla perfezione, e se il cast dei giochi ospita tutta una serie di degnissimi cugini e fratellastri di Han Solo, C1P8 *et similia*, regia e musiche scopiazzano allegramente i momenti più ispirati della prima trilogia. Si può altresì giocare a una variante del blackjack nelle più infime bettole del cosmo, o darsi a gare con gli sgusci nei circuiti planetari.

Non tutte le ciambelle riescono col buco, però, e soprattutto il secondo capitolo, **The Sith Lords**, patisce uno sviluppo arronzato, specialmente nel finale, per rispettare una deadline cinematografica. Oltre a un livello di difficoltà generalmente tendente al basso, è un peccato anche che, diversamente che con *Neverwinter Nights*, gli sviluppatori non abbiano reso apertamente disponibile il motore del gioco perché i fan vi ambientassero nuove avventure.

Nonostante tutto, c'è ben poco di cui lamentarsi. Si tratta di due giochi mai troppo prolissi, lunghi il giusto e assai divertenti che hanno cambiato per sempre i GDR su console, e dalla loro uscita è toccato al Giappone rincorrere, sia col pallosetto ma sontuoso *Final Fantasy XII*, sul quale probabilmente non ritorneremo, che con *The Last Story*, che invece ci attende nelle prossime settimane.

Tommaso Mongelli
www.fandonia.net