


La storia della nostra prova di **Star Wars: Battlefront 2** ha seguito praticamente la stessa parabola discendente di quella dell'intero EA Play. Intanto è stato chiaro sin da subito che il ruolo dello shooter a tema Guerre Stellari sarebbe stato quello di dominatore delle scene, e le parole di Andrew Wilson sulle "critiche costruttive" sono state una candida ammissione di colpe sulle mancanze del primo episodio. Da una sviolinata al tentativo di scaturire il wow effect, il coreografico arrivo di Janina Gavankar (che interpreta il Comandante della Squadra Inferno Iden Versio nel gioco) ha messo tutti d'accordo, sia per la sicumera ostentata da un'attrice che sa il fatto suo in merito ai videogiochi, sia per il suo essere l'unica persona davvero a suo agio sul palco del Palladium. **È lei, insieme a una squadra imperiale ben coreografata nella sua marcia all'unisono, ad annunciare il crollo della politica del DLC, sostituiti da stagioni con contenuti gratuiti, una roba quasi da ribelli.** È sempre lei a ricordarci la formula magica alla base di **Battlefront 2**: tutta la timeline di Star Wars a disposizione, una storia da vivere in single player ambientata tra Episodio VI ed Episodio VII e ben tre volte i contenuti del primo capitolo. Insomma, l'effetto hype, durante la conferenza, è stato innescato e d'altra parte lo shooter di DICE si presenta in maniera egregia, con le sue mappe giganti e una ricostruzione quasi perfetta del lore della saga.

Al culmine del piacere dato dall'immaginazione, è arrivata **la prima doccia fredda, scaturita dalla mezzora di gameplay commentata male di fine conferenza**: non si scherza su queste cose, e non puoi tenermi seduto mezzora a guardare qualcuno giocare a un titolo che muoio dalla voglia di provare dopo che hai finito di parlare. Purtroppo, però, una volta seduto in postazione non è che le cose siano andate troppo meglio.

## EPISODIO I NON PORTA MAI FORTUNA

Io e Claudio abbiamo avuto modo di giocare ben **quattro partite in modalità Assalto**

**dalla parte dei droidi**, in una battaglia con circa venti partecipanti per squadra. La sensazione immediata è disorientante: la mappa giocata, ambientata su Naboo, prevedeva la difesa del palazzo di Theed e ci ha visti impegnati in una serie di obiettivi consecutivi, sulla falsariga della modalità Scorta di Overwatch, solo in un contesto ben più grande. Da questo punto vista, **Battlefront 2, ancora più del suo predecessore, è immenso in ogni sua forma**, ed è davvero uno spettacolo da vedere.



BATTLEFRONT 2, ANCORA  
PIÙ DEL SUO  
PREDECESSORE, È  
IMMENSO IN OGNI SUA  
FORMA


Abbiamo provato il gioco su un **PC equipaggiato con una GPU 1080 GTX** e il frame rate non ha mai avuto nessun tipo di calo, pur giocando a una risoluzione di 2K. Correre a perdifiato tra i vicoli di Theed mentre si scatena l'inferno è davvero molto suggestivo, così come la fortezza che, all'epoca di Episodio I, che riprende nel gioco, come allora nel film, le

fattezze della Reggia di Caserta. Al ringalluzzimento dato dall'amor patrio si può aggiungere anche una serie di novità interessanti, **a cominciare dalla presenza delle classi, che si traducono in loadout differenti e abilità diversificate** (ho provato un assalitore rapido e offensivo, un soldato pesante, un cecchino e un sorta di ingegnere bravissimo nel piazzare torrette in giro). Insomma, ce n'è per tutti i gusti, ed è chiaro che vedendo le immagini spettacolari della mezzora di gameplay proiettato alla conferenza, unite all'impatto tutto sommato notevole che si ha appena arrivati in gioco, le aspettative diventano immediatamente altissime. Purtroppo, però, **partita dopo partita il mio entusiasmo è parecchio scemato**, quasi a sottolineare l'ombra nefasta con cui la Minaccia Fantasma (Episodio I) incombe su qualsiasi prodotto dell'universo Star Wars.

## STAR WARS: BATTLE NOIA

Sì, perché vuoi i droidi non particolarmente belli da vedere, vuoi una mappa enorme ma estremamente guidata nei movimenti e dalla natura sostanzialmente di canalone, è evidente che il gioco ha ancora bisogno di un po' bilanciamento e, soprattutto, di missioni dal design più ispirato di così. **Tutte le partite, a causa anche del livello mediamente bassino in sala, sono state tendenzialmente uguali nel loro svolgimento:** i droidi ribelli attirano, i cloni imperiali indietreggiano fino alle sale della fortezza, e di lì in poi è nascondino con le armi e le porte scorrevoli.

A proposito di armi, il gunplay è rimasto identico a quello due anni fa, e a tratti, purtroppo, ci si ritrova a combattere al fianco degli eroi di Guerre Stellari armati di una pistola che sembra sparare come un'arma giocattolo (avete presente le Nerf? Quelli lì!). **Star Wars Battlefront 2, al momento e nonostante i proclami e le sequenze di gioco spettacolari (e al netto dell'opulenza dei contenuti e della sua spiccata carica visionaria), mi ha sembrato confermare i difetti di sempre**, ovvero quello di essere uno sparatutto leggerino, con un sistema di guida dei veicoli scomodo e, in generale, poco divertente se non affrontato in gruppo con amici.



TUTTE LE PARTITE,  
A CAUSA ANCHE  
DEL LIVELLO  
MEDIAMENTE  
BASSINO IN SALA,  
SONO STATE  
TENDENZIALMENTE  
E UGUALI NEL

## LORO SVOLGIMENTO

Ribadisco, però, che scegliere una mappa così lineare per il reveal del gameplay e, soprattutto, farci impersonare dei droidi che somigliano a Jar Jar Binks in un frammento preso dal lore di Episodio I non è stata una grandissima scelta di marketing, almeno secondo me. In ogni caso, data l'importanza del titolo nella line-up di EA, difficilmente DICE si lascerà sfuggire un feedback che, in sala, era chiaramente "mixed". Insomma, non è da una (prima) prova non delle migliori che si può condannare il gioco, e **la mole di contenuti ancora non annunciata è talmente ampia che possiamo rimandare con serenità Battlefront 2 alla gamescom**, con la viva speranza che l'inciampo sia stato causato da una serie di scelte non ottimali per presentare il nuovo capitolo. Certo che, provare quattro partite di un titolo così atteso e annoiarsi non è un grandissimo inizio.

Articolo precedente



Lo Star Wars di Visceral Games non sarà presente all'E3

Articolo successivo



FIFA 18: il gameplay, The Journey e la versione Switch - Provato

