
Subject: "Il futuro Gears of War dovr
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Fri, 30 Mar 2012 11:33:50 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

[http://www.badgames.it/notizie-videogiochi/il-futuro-gears-w ar-dovr-ispirarsi-cristopher-nolan](http://www.badgames.it/notizie-videogiochi/il-futuro-gears-w-ar-dovr-ispirarsi-cristopher-nolan)

Inserito da Claudio Ciccirelli (Otto Bit)
28 marzo 2012 - 09:00
Fonte: VG24/7

Il mondo videoludico attinge sempre di piÃ¹ da quello del cinema.
Ne sono ben consci gli sceneggiatori che si ispirano ai dialoghi di grandi film per far parlare i protagonisti dei videogiochi

Cliff Bleszinski, design director Epic Games, prende spunto da numerosi registi per indicare il percorso di Gears of War:

Se riusciremo a fare altri giochi di Gears of War, spero che continueremo a spostarci verso un tipo di dialogo simile a quello di Christopher Nolan rispetto a quello di un Tim Burton o Joel Schumacher

CiÃ² che accumuna questi registi Ã¨ il lavoro nel franchise di Batman. Cliff Bleszinski differenzia lâ€™approccio di Schumacher e Burton da quello di Nolan, che ha inserito nel suo film vari elementi di realismo e profonditÃ . ProfonditÃ che eliminerebbe le classiche caratterizzazioni stereotipate dei giochi militari:

Non ho sempre sviluppato questi giochi dude-bro presso Epic. Lâ€™intento era di rendere [Gears of War] molto piÃ¹ simile a Band of Brothers e rendere tutto molto piÃ¹ serio. Ma Epic Games semplicemente non sapeva come farlo

Eâ€™ possibile osservare il resto dellâ€™intervista qui

<http://youtu.be/K5EPey3jQ-o?hd=1>

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d
Cashback: <http://www.buyon.it/uuoidofa>
Guida al Cinema Digitale 2K/4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: "Il futuro Gears of War dovr

Posted by [Nicol](#) on Mon, 02 Apr 2012 10:31:52 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

A mio parere, questi giochi ispirati al linguaggio cinematografico finiscono col diventare degli ibridi, che non riescono ad eccellere nÃ© nell'uno, nÃ© nell'altro campo. I migliori videogiochi erano quelli che una trama non l'avevano affatto, e quand'anche l'avessero avuta, questa era solo un escamotage per dare un minimo di contesto al gioco. Oramai le sequenze animate stanno prendendo il sopravvento, in taluni casi sono addirittura piÃ¹ lunghe di quelle di gioco. Che senso ha tutto questo? Il linguaggio videoludico funziona fintantochÃ© Ã¨ immediato; dopotutto la finalitÃ di un gioco Ã intrattenere. Se devo assistere ad una mezz'ora di sequenze animate, che per giunta si prefiggono di comunicare un messaggio etico-morale, preferisco stare comodo sulla poltrona a guardarmi un pessimo film.

Subject: Re: "Il futuro Gears of War dovr

Posted by [endrix](#) on Mon, 02 Apr 2012 13:25:58 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Nicolò L. Paradiso wrote:

I migliori videogiochi erano quelli che
> una trama non l'avevano affatto,

mah, fino a un certo punto, capolavori come i primi 3 resident evil o il primo metal gear solid (per non parlare di silent hill) traevano la loro grande efficacia anche dal fatto di sostenersi su un plot coerente e credibile, è vero che oggi anche i giochi migliori purtroppo hanno un po' abbandonato questo approccio per focalizzarsi su una scansione della vicenda principale in varie "missioni" che alla fine fanno perdere l'unitarietà del racconto (penso al pure ottimo mass effect)...

--

UFV: L'altra faccia del diavolo / La verità nascosta / The double / Take me home tonight / Ghost rider-Spirito di vendetta / Hysteria / Safe house / Viaggio nell'isola misteriosa / Quasi amici / Knockout / Jack e Jill / The woman in black / ATM / E ora parliamo di Kevin / Paradiso amaro / In time

Subject: Re: "Il futuro Gears of War dovr

Posted by [Mr. Crocodile Dundee](#) on Mon, 02 Apr 2012 15:31:49 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

SydneyBlue120d ha scritto:

> Se riusciremo a fare altri giochi di Gears of War, spero che
> continueremo a spostarci verso un tipo di dialogo simile a quello di
> Christopher Nolan rispetto a quello di un Tim Burton o Joel Schumacher

Perch'© che differenza c'Ä"?

Subject: Re: "Il futuro Gears of War dovr
Posted by [ErCalipp](#) on Mon, 02 Apr 2012 15:42:26 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 02/04/2012 17.31, Mr. Crocodile Dundee ha scritto:

> SydneyBlue120d ha scritto:

>

>> Se riusciremo a fare altri giochi di Gears of War, spero che
>> continueremo a spostarci verso un tipo di dialogo simile a quello di
>> Christopher Nolan rispetto a quello di un Tim Burton o Joel Schumacher

>

> Perch'© che differenza c'Ä"?

Che poi brr.... chi scrive le news in quel sito dovrebbe prima di tutto
imparare a scrivere in italiano. Chissa' da dove l'hanno tradotta...

--

Alabarda spaziale forever.

Subject: Re: "Il futuro Gears of War dovr
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Mon, 02 Apr 2012 16:03:23 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 02/04/2012 17:42, ErCalipp ha scritto:

> Che poi brr.... chi scrive le news in quel sito dovrebbe prima di tutto
> imparare a scrivere in italiano. Chissa' da dove l'hanno tradotta...

Magari aprire il link pareva faticoso?

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d
Cashback: <http://www.buyon.it/uuoidofa>
Guida al Cinema Digitale 2K/4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: "Il futuro Gears of War dovr

Posted by [ErCalipp](#) on Mon, 02 Apr 2012 16:09:23 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 02/04/2012 18.03, SydneyBlue120d ha scritto:

> Il 02/04/2012 17:42, ErCalipp ha scritto:

>> Che poi brr.... chi scrive le news in quel sito dovrebbe prima di tutto

>> imparare a scrivere in italiano. Chissa' da dove l'hanno tradotta...

>

> Magari aprire il link pareva faticoso?

Aperto aperto, il sito di badtaste, sezione games. News scritta coi piedi. Anzi: tradotta coi piedi.

--

--

Alabarda spaziale forever.

Subject: Re: "Il futuro Gears of War dovr

Posted by [Olaffio](#) on Mon, 02 Apr 2012 16:11:07 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 02/04/2012 12:31, NicolÃ² L. Paradiso ha scritto:

> A mio parere, questi giochi ispirati al linguaggio cinematografico

> finiscono col diventare degli ibridi, che non riescono ad eccellere nÃ©

> nell'uno, nÃ© nell'altro campo.

Non direi, God Of War 3 (ps3) riesce a convincere (ed avvincere) molto di piÃ¹ della maggior parte blockbuster in circolazione oggidi.

> I migliori videogiochi erano quelli che

> una trama non l'avevano affatto,

... tipo Monkey Island o Another World? ;)

e quand'anche l'avessero avuta, questa

> era solo un escamotage per dare un minimo di contesto al gioco. Oramai

> le sequenze animate stanno prendendo il sopravvento, in taluni casi sono

> addirittura piÃ¹ lunghe di quelle di gioco. Che senso ha tutto questo? Il

> linguaggio videoludico funziona fintantochÃ© Ã¨ immediato; dopotutto la

> finalitÃ di un gioco Ã intrattenere.

e quella di un film d'azione qual Ã?

> Se devo assistere ad una mezz'ora

> di sequenze animate, che per giunta si prefiggono di comunicare un

> messaggio etico-morale, preferisco stare comodo sulla poltrona a

> guardarmi un pessimo film.

Skyrim ha pochissime sequenze "animate" (se per queste intendi le sequenze in cg, a volte con lo stesso engine del gioco stesso, non interattive), e quelle presenti sono del tutto immersive (il player rimane quasi sempre in controllo dell' "avatar").

Sicuramente in alcuni prodotti si Ã" esagerato con questo tipo di ibridazione, non sempre i risultati sono convincenti ma spesso la capacita attoriale dei personaggi animati supera quella dei tonni inanimati ollivudiani

Subject: Re: "Il futuro Gears of War dovr
Posted by [Mr. Crocodile Dundee](#) on Mon, 02 Apr 2012 16:44:46 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

SydneyBlue120d ha scritto:

> Il 02/04/2012 17:42, ErCalipp ha scritto:
>> Che poi brr.... chi scrive le news in quel sito dovrebbe prima di tutto
>> imparare a scrivere in italiano. Chissa' da dove l'hanno tradotta...
>
> Magari aprire il link pareva faticoso?

La mia era una domanda seria: che differenza ci sarebbe tra un dialogo di Nolan e un dialogo di Tim Burton o Joel Schumacher?
