
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 Ciciarelli (Otto Bit)
28 marzo 2012 - 09:00
Fonte: VG24/7

Il mondo videoludico attinge sempre di pi¹ 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

Ci² che accumuna questi registi Ã il lavoro nel franchise di Batman.
Cliff Bleszinski differenzia lâTMapproccio 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. LâTMintento
era di rendere [Gears of War] molto pi¹ simile a Band of Brothers e
rendere tutto molto pi¹ serio. Ma Epic Games semplicemente non sapeva
come farlo

EâTM possibile osservare il resto dellâTMintervista 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 n  nell'uno, n  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 pi  lunghe di quelle di gioco. Che senso ha tutto questo? Il linguaggio videoludico funziona fintantoch    immediato; dopotutto la finalit  di un gioco   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](#)

Nicol  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,   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'unitariet  del racconto (penso al pure ottimo mass effect)...

--

UFV: L'altra faccia del diavolo / La verit  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'è?

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'è?

Che poi brr.... chi scrive le news in quel sito dovrebbe prima di tutto
imparare a scrivere in italiano. Chissà' 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. Chissà' 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. Chissà' 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 oggi.

> 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. Chissà' 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?
