Il terzo capitolo della saga di Jedi Knight è sicuramente uno dei titoli più controversi dell'ultimo periodo: prima di uscire già godeva della pessima fama di essere niente più che un semplice mod a Jedi Outcast.... ora che finalmente il titolo, attesissimo da tutti gli amanti di Star Wars, è uscito, è ora di tirare le somme: capolavoro o delusione?

Voglio essere sincero: sono partito con un misto di grandissima attesa e di forte scetticismo verso questo gioco. Dire che ero prevenuto non sarebbe sbagliato, specialmente dopo aver provato l'insoddisfacente demo rilasciata giorni orsono dalla Lucas. Bene, i miei timori sono stati subito fugati: Jedi Academy è un gioco divertentissimo, ben realizzato, la cui unica pecca è quella di essere il successore di Jedi Outast, un gioco non proprio recente. Insomma non lasciatevi ingannare dalle apparenze, e seguite il mio consiglio.... continuate a leggere, perchè su Jedi Academy c'è molto da dire.

La forza sarà con te... (Single Player). Come già è stato annunciato tempo fa, in Jedi Academy abbandoneremo il ruolo di Kyle Katarn, protagonista della serie fin dai tempi del primo Dark Forces, per impersonare il giovane Jaden Korr, un ragazzo (o ragazza a seconda di cosa sceglierete) in viaggio per l'accademia Jedi di Yavin 4... il suo scopo? Diventare un Cavaliere Jedi, ovviamente. Il menu iniziale del gioco ci permetterà di scegliere che tipo di aspetto vogliamo dare a Jaden, a partire dalla razza: potremo così giocare con un umano (maschio o femmina), con un twi'lek (solo femmina), un kel dor (maschio) un rodiano (maschio) o uno zabrak (femmina). Tanto per intenderci, i twi'lek sono quegli alieni antropomorfi con lunghe appendici sulla testa... un po' come Bib Fortuna, il braccio destro di Jabba the Hutt ne Il Ritorno dello Jedi. I Kel Dor sono alieni dalla pelle arancione, il più famoso è Plo Koon e appare nei primi due film della saga (Episodio I e II) anche se molto brevemente. I rodiani invece sono alieni dall'aspetto vagamente di rettile: nel primo Star Wars il rodiano Greedo cerca di ricattare Han Solo nella taverna di Mos Eisley, e finisce fulminato. Infine gli zabrak sono la razza di Darth Maul, il Sith di Episodio I. **Scelta la razza, dovremo curare alcuni aspetti estetici**

ovvero l'abbigliamento e il colore delle rifiniture (per i twi'lek è la pelle): vi anticipo che la scelta non è molto ampia, purtroppo (come nella demo), ma non disperate perchè questo vale solo per il single player.... nel multiplayer avrete la possibilitù di customizzare faccia, corpo e gambe! L'ultimo passo sarà quello di scegliere il colore e l'elsa della vostra spada laser.... Jaden è infatti uno dei rarissimi allievi capaci di costruirsi l'arma autonomamente.

Voglio essere sincero: sono partito con un misto di grandissima attesa e di forte scetticismo verso questo gioco. Dire che ero prevenuto non sarebbe sbagliato, specialmente dopo aver provato l'insoddisfacente demo rilasciata giorni orsono dalla Lucas. Bene, i miei timori sono stati subito fugati: Jedi Academy è un gioco divertentissimo, ben realizzato, la cui unica pecca è quella di essere il successore di Jedi Outast, un gioco non proprio recente. Insomma non lasciatevi ingannare dalle apparenze, e seguite il mio consiglio.... continuate a leggere, perchè su Jedi Academy c'è molto da dire.

La forza sarà con te... (Single Player). Come già è stato annunciato tempo fa, in Jedi Academy abbandoneremo il ruolo di Kyle Katarn, protagonista della serie fin dai tempi del primo Dark Forces, per impersonare il giovane Jaden Korr, un ragazzo (o ragazza a seconda di cosa sceglierete) in viaggio per l'accademia Jedi di Yavin 4... il suo scopo? Diventare un Cavaliere Jedi, ovviamente. Il menu iniziale del gioco ci permetterà di scegliere che tipo di aspetto vogliamo dare a Jaden, a partire dalla razza: potremo così giocare con un umano (maschio o femmina), con un twi'lek (solo femmina), un kel dor (maschio) un rodiano (maschio) o uno zabrak (femmina). Tanto per intenderci, i twi'lek sono quegli alieni antropomorfi con lunghe appendici sulla testa... un po' come Bib Fortuna, il braccio destro di Jabba the Hutt ne Il Ritorno dello Jedi. I Kel Dor sono alieni dalla pelle arancione, il più famoso è Plo Koon e appare nei primi due film della saga (Episodio I e II) anche se molto brevemente. I rodiani invece sono alieni dall'aspetto vagamente di rettile: nel primo Star Wars il rodiano Greedo cerca di ricattare Han Solo nella taverna di Mos Eisley, e finisce fulminato. Infine gli zabrak sono la razza di Darth Maul, il Sith di Episodio I.

Scelta la razza, dovremo curare alcuni aspetti estetici ovvero l'abbigliamento e il colore delle rifiniture (per i twi'lek è la pelle): vi anticipo che la scelta non è molto ampia, purtroppo (come nella demo), ma non disperate perchè questo vale solo per il single player.... nel multiplayer avrete la possibilitù di customizzare faccia, corpo e gambe! L'ultimo passo sarà quello di scegliere il colore e l'elsa della vostra spada laser.... Jaden è infatti uno dei rarissimi allievi capaci di costruirsi l'arma autonomamente.

Fatto tutto questo, si comincia: non voglio rovinarvi la trama per nessun motivo, perchè l'ho trovata molto interessante e ben realizzata... vi dico solo che il gioco fa pregio di farvi interagire con molti personaggi della saga e dei giochi precedenti: innanzitutto farete la conoscenza di Luke Skywalker, e allo stesso tempo di Kyle Katarn. Il vecchio mercenario è diventato ora un maestro Jedi, ed aiuta Luke nell'addestrare i giovani all'accademia. Inutile dire che proprio lui verrà incaricato di addestrarvi all'uso della Forza. Naturalmente passerete ben poco tempo seduti ai banchi di scuola: una serie di incidenti infatti riveleranno la presenza di un

misteriosissimo culto di adoratori del Lato Oscuro, per la precisione devoti all'antico Sith Ragnos. E così vi ritroverete a scorazzare per la galassia, da soli o in compagnia del Maestro Katarn, per scoprire qualcosa di più di questa nuova minaccia.

Per farla breve: il gioco vi proporrà una serie di missioni (cinque alla volta), che potrete scegliere liberamente.... si tratterà appunto di investigare il culto di Ragnos, oppure rispondere ad appelli da parte di innocenti afflitti da questa o quella piaga. Non fatevi illusioni: le missioni non sono molto più che una continua caccia al nemico, in stile fps per intenderci... ma non pensiate nemmeno che il gioco sia banale, anzi! E' vero che lo scopo di ciascun livello sarà sostanzialmente far fuori i nemici e risolvere alcuni banali puzzle, ma l'originalità delle ambientazioni è veramente eccezionale.

Tanto per fare qualche esempio, vi ritroverete a infiltrarvi nella vecchia Echo Base del pianeta Hoth... proprio quella da cui i ribelli fuggono all'inizio di L'Impero Colpisce Ancora! Ma questo è il meno, avrete a che fare anche con un livello che vi vedrà in groppa a una speeder bike (come quelle di Endor, in ROTJ), inseguiti dai fanatici cultisti di Ragnos. In un'altra missione ancora dovrete sbarazzarvi di un enorme Rancor (il mostro gigante all'inizio di ROTJ) mutato geneticamente, o ancora dovrete evitare che dei terroristi dirottino una specie di treno ad alta velocità. Ma se proprio devo citare un livello che mi è rimasto impresso è quello del verme delle sabbie: la vostra nave, a causa di una tempesta, precipiterà su un pianeta desertico, di fianco ai relitti di un'altra nave. Tra le sabbie si aggira un enorme verme gigante attratto dalle vibrazioni.... dovrete recuperare dei pezzi di ricambio dai relitti e piazzarli sulla vostra nave, stando ben attenti a non cadere per sbaglio sul terreno sabbioso. La lunga parentesi serve a spiegarvi che alla Raven hanno fatto veramente di tutto per rendere il gioco molto più che un semplice mod di Jedi Outcast, come in molti temevano (me compreso).

L'originalità delle missioni si unisce all'ottima longevità del gioco: tenendo conto che molti compreranno Jedi Academy esclusivamente per giocarlo in multiplayer (e si perderanno un'ottima sezione SP, a mio avviso), alla Raven hanno trovato il mix perfetto di longevità. Le missioni sono circa una ventina, e scorrono in modo veramente piacevole. A migliorare ulteriormente la curva di interesse del gioco è la possibilità di scegliere se rimanere fedeli al lato luminoso della Forza, completando così l'addestramento Jedi, o se farsi sedurre dal Lato Oscuro. L'ultima sezione del gioco varierà a seconda della nostra scelta. Ma come fare a schierarsi da una parte o dall'altra? E' semplice. Prima di ciascuna missione avremo la possibilità di spendere un singolo punto forza per migliorare qualunque Potere, luminoso o oscuro (i poteri neutrali invece aumentano automaticamente alla fine di ogni sezione di gioco). Se alla fine di ciascuna sezione, cioè alla fine di ogni blocco di 5 missioni, il numero di punti spesi per il lato oscuro sarà maggiore dei punti spesi per il lato luminoso, Luke e Kyle ci avvertiranno che stiamo scivolando troppo verso le tenebre. Avremo la possibilità di tornare sulla retta via fino all'ultimo troncone, a quel punto la nostra scelta sarà definitiva.

Non mi dilungo molto sui poteri della Forza perchè sono esattamente gli stessi di Jedi Outcast: va segnalato però che sono stati generalmente molto migliorati, rendendoli più utili di quanto fossero prima. E poi il Force Grip, cioè il potere che permette di strangolare i nemici e sollevarli da terra, è veramente utile e spettacolare!

Sono certo che si tratti di un punto fondamentale per tutti voi che leggete: dopo tutto la grande novità di Jedi Academy è la possibilità, negata in JO, di usare le doppie spade oppure il lightstaff di Darth Maul. Bene, lasciatemi prima anticipare una cosa: dimenticatevi della demo

per quanto riguarda la spada singola. A dispetto di quanto sembrava infatti, le nuove mosse per i puristi della spada laser ci sono eccome, e sono anche molto divertenti. Non sono moltissime, lo preannuncio, ma reggono bene il confronto con la novità delle doppie e del lightstaff. In particolare è molto bella la combo “kata”: si esegue tenendo schiacciati i due pulsanti d'attacco e permette di fare dei rapidissimi colpi di fila. Non preoccupatevi di dover imparare tutte le mosse: il gioco stesso le spiega in un apposito menu.
Ma passiamo a Dual Sabers e Lightstaff: in single player potrete averli solo ad uno stadio avanzato del gioco, mentre in multiplayer ovviamente potrete sperimentarli tranquillamente. Le due lame sono rapidissime e altamente spettacolari (ovviamente potete personalizzare ciascuna di esse, sia per il colore sia per l'elsa). Tra le mosse presenti, una vi vedrà accucciati mentre le spade ruoteranno attorno al personaggio in un turbine letale. Il lightstaff è veramente incredibile: avete presente le evoluzioni di Darth Maul in Episodio I? Ecco, praticamente vi ritroverete a fare anche di meglio, affettando i nemici in men che non si dica con acrobazie degne del miglior atleta. Assolutamente da provare. Resta il dubbio che in multiplayer si possa sentire troppo la differenza di 'potenza' tra i vari stili di combattimento.... questa però è una critica che casomai verrà col tempo, una volta provato il gioco a fondo. Faccio presente che, se le doppie spade e il lightstaff sono molto potenti, hanno lo svantaggio considerevole di avere un unico stile di attacco: usando la spada singola, invece, potrete scegliere -come in jedi outacast- tra blue, giallo e rosso. Insomma in linea teorica direi che è stato tutto ben ideato, bisognerà vedere se a livello pratico i risultati saranno quelli sperati.

So che per molti di voi il Multiplayer è l'aspetto veramente interessante del gioco, e non vi biasimo: ma voglio ribadire che, a mio parere, Jedi Academy gode comunque di un buon single player che vale la pena provare. Detto questo, preparatevi a sudare sangue per vincere un duello in multi, dato che tra poteri della forza e nuove spade laser ce ne saranno delle belle! Le nuove mappe sono ben realizzate, anche se abbastanza simili a quelle di Jedi Outcast: sono stati però introdotti due nuove modalità di gioco, ovvero Power Duel e Siege. Il primo è un normale Duel, ma vedrà due giocatori combattere contro uno solo: insomma, vuole ricalcare il duello Obi Wan – Qui Gon vs Darth Maul di Episodio 1. La modalità Siege invece è il gioco tattico comune a molti FPS... si potrà scegliere un ruolo tra i quali Jedi, medico, demolitore e via così. Dubito che avrà molto successo, ma staremo a vedere. Invariati invece gli altri tipi di gioco: Free for All, team Free for All, Duel, Capture the Flag. Capture the Ysalamiri e Jedi Master sono stati eliminati, dato che erano stati un totale fiasco. Sono convinto che anche in questo gioco tutto si risolverà attorno a Free for All e a Duel, ma le innovazioni, quando ci sono, ben vengano. A proposito: il numero di skin selezionabili è veramente elevato, e come dicevo sarà possibile anche customizzare una propria skin scegliendo tra le razze già presenti nel single player, ma modificando anche volto, corpo, colore e gambe. Un altro vantaggio alla sezione multiplayer insomma, che rappresenterà il cuore pulsante del gioco.

Inutile negarlo: il motore grafico di Jedi Academy è identico a quello di Jedi Outcast, con qualche lievissima miglioria. I movimenti non sono quelli fluidi a cui siamo abituati in altri giochi, e anche gli effetti di luce e le texture non sono certo all'avanguardia. Questo però non mi sembra un valido motivo per abbassare troppo il voto finale al gioco: d'accordo, si poteva fare di meglio, ma alla fine il motore di Quake 3 Arena non è poi paleolitico e serve bene al suo scopo. Come ho già detto, chi vorrà spendere i propri soldi su questo titolo dovrà farlo per il divertimento e non per provare un gioco di punta del settore grafico. Detto questo, dal punto di

vista del gameplay Jedi Academy è fluido e piacevole, anche perchè le combo per le spade laser sono esaltanti. Peccato che non siano tantissime, questo è indubbiamente un punto a sfavore della Raven Software che in effetti avrebbe potuto sforzarsi di più. Il suono risulta essere senza lode e senza infamia: identico a quello di Jedi Outcast, fa bene il suo dovere senza arrivare all'eccellenza.

Vorrei riservare un piccolo appunto per spiegare la motivazione dei voti assegnati a questo gioco: molti potranno trovare inadatto, per esempio, un 7 alla grafica o un 8 alla longevità. Per cominciare, trovo che la grafica di Jedi Academy, per quanto datata, sia perfettamente adatta al gioco e non risulti fastidiosa: certo, c'è il problema di spendere 50 euro e passa per un gioco che alla fine dei conti avrebbe potuto tranquillamente sostituire Jedi Outcast, qualche anno fa. Ma a parte questo, volendo dare una valutazione oggettiva, la grafica di Jedi Academy non è brutta, e anzi se avesse sfruttato un motore avanzatissimo come quello di Unreal 2 personalmente mi sarei sentito offeso: il gioco avrebbe dato l'impressione di essere la minestra riscaldata (jedi outcast) con qualche miglioria grafica per non farlo notare. Senza contare che la scelta di Raven di usare lo stesso motore di JO probabilmente sottintende l'intezione di fare uscire il gioco al più presto... una scelta generalmente sbagliata, ma indispensabile in questo caso per ovviare al disastro operato appunto con Jedi Outcast. Per quanto riguarda la longevità, trovo che la possibilità di scegliere due finali alternativi, di rigiocare dall'inizio cambiando razza e scegliendo poteri diversi, ma soprattutto il vasto numero di opzioni per il multiplayer, valgano un meritatissimo otto al gioco.

Cosa dire in definitiva? Se amate Star Wars e volete un gioco che sia prima di tutto divertente, acquistate Jedi Academy senza timore. E' frenetico e ben realizzato, e in poche parole è tutto ciò che Jedi Outcast avrebbe dovuto essere ma non è stato. Le innovazioni toccano quella punta che il predecessore non aveva neanche sfiorato, e realizzano finalmente un titolo completo, sebbene sminuito da un comparto grafico tutt'altro che moderno. Per questo vi ripeto: se volete un bel gioco su Star Wars, accomodatevi. Se invece cercate solo l'avanguardia tecnologica, forse è meglio rivolgervi altrove, magari su Knight of the Old Republic. Appartenendo io alla prima schiera, il mio giudizio non può che essere del tutto positivo.

*Un sentito grazie a Pwi, senza il cui contributo questa recensione non sarebbe esistita :D