

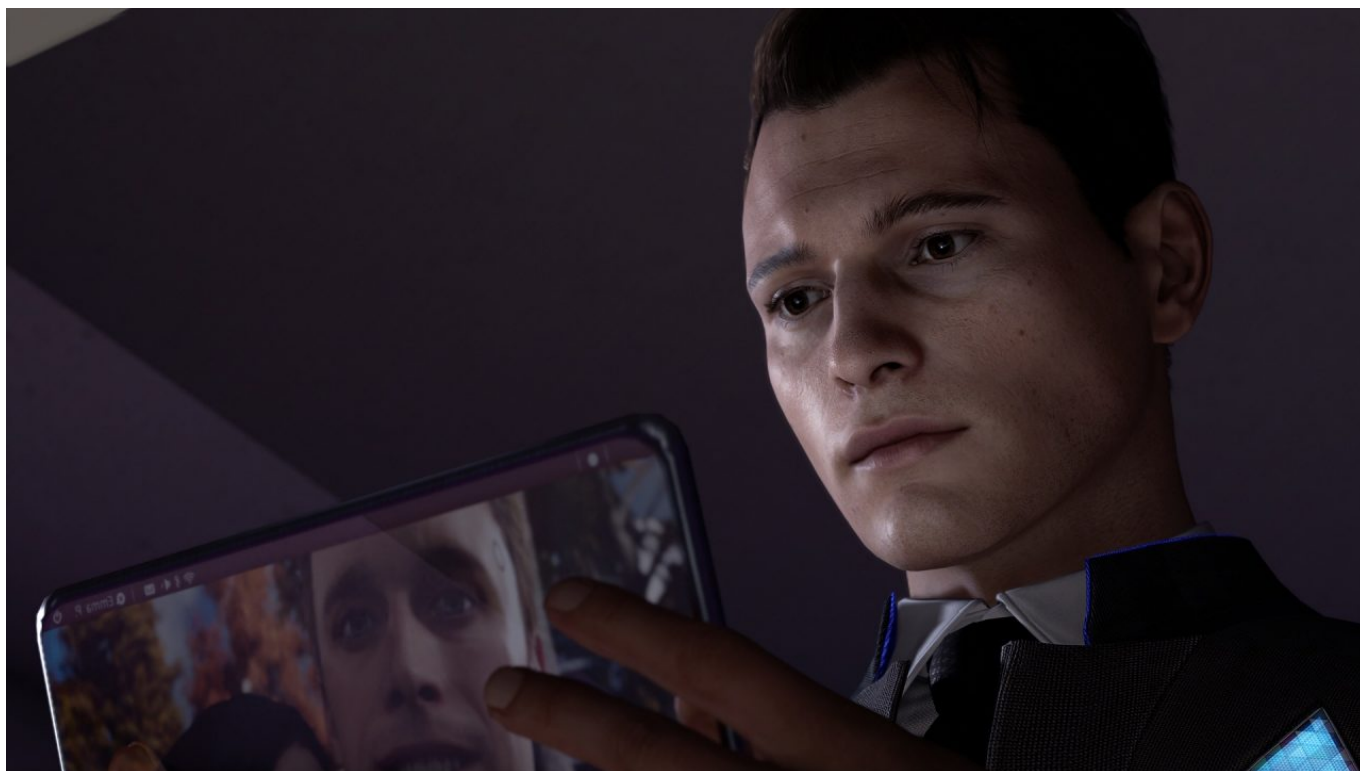
## [Detroit: Become Human](#)

**David Cage** sta per tornare. Non si conosce ancora la data di rilascio del nuovo lavoro di **Quantic Dream** ma a Parigi abbiamo avuto di avere un periodo orientativo: **primavera 2018**. La versione demo di **Detroit: Become Human** gira ad ogni modo per varie fiere del settore, e farsi scappare l'occasione di giocarla sarebbe stato davvero da incoscienti.



La demo mette a disposizione una singola missione, **Hostage**, della durata di poco più di 10 minuti. Il personaggio di cui abbiamo il controllo è **Connor** (interpretato da **Jesse Williams**), un androide specializzato in mediazioni inviato in un appartamento dove ha avuto luogo il massacro di una famiglia e quel che rimane da fare è salvare una ragazzina, unico membro scampato al pluriomicidio e adesso tenuto in ostaggio dall'assassino. Capiamo ben presto che il probabile motivo per cui Connor è stato inviato è molto semplice: chi tiene in ostaggio la ragazzina è un altro androide. Fin dall'ingresso nella casa sarà possibile esplorare gli ambienti e familiarizzare con i controlli di base, soprattutto su ciò che riguarda l'acquisizione di informazioni semplici che potranno tornare utili nella trattativa.

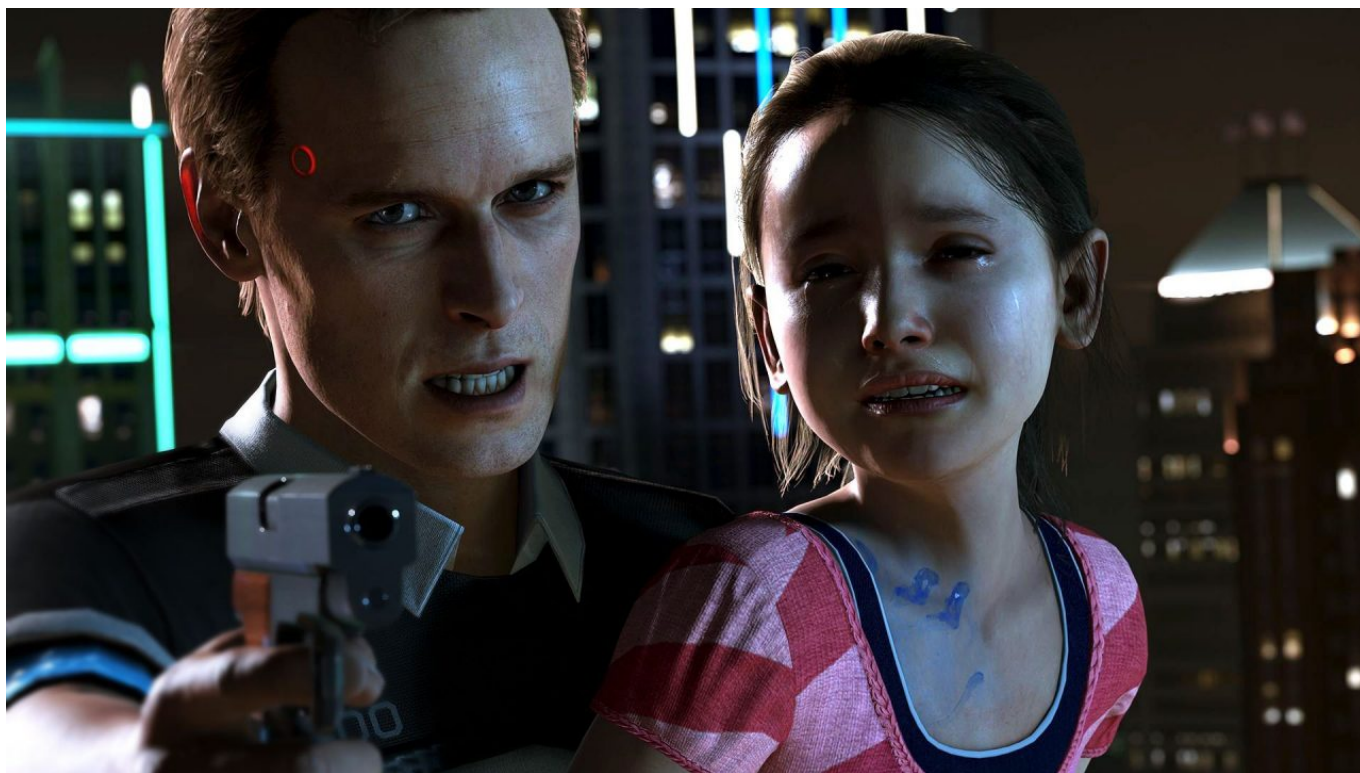
All'interno dell'appartamento capiamo un'altra cosa: l'atteggiamento della polizia nei confronti degli **androidi** non è benevolo, né tantomeno di collaborazione e fiducia. Toccherà a Connor ricostruire l'intera scena del delitto con le sue sole capacità, iniziando però col parlare col capo delle operazioni. I **dialoghi** si basano su un sistema che prevede **quattro scelte multiple** (fra domande e risposte) fra le quali scegliere in un tempo limitato.



Il resto delle **informazioni** dovremo raccoglierle nel resto dell'appartamento, analizzando gli oggetti ma soprattutto soffermandoci sulle vittime: qui la visuale passa dalla terza all'prima persona e torna qualche meccanismo classico di casa Quantic Dream: soffermandoci sulle ferite presenti sui corpi e, muovendo gli stick analogici, sarà possibile "unire i punti" e ricostruire l'intera dinamica di ogni omicidio, acquisendo nel frattempo altre preziose informazioni. Maggiori saranno i dati acquisiti, più alta sarà la probabilità di successo nella trattativa, come ci segnalerà di volta in volta un indicatore sullo schermo dopo ogni interazione.

Del **countdown** non avremo contezza, verremo solo avvisati che non c'è più tempo e saremo costretti a iniziare le trattative: essere tempestivi nelle indagini sarà importantissimo.

Il **rapitore** si trova al bordo del terrazzo, tiene in braccio la ragazzina puntandole contro una pistola. Starà a noi scegliere la migliore strategia tramite le risposte che selezioneremo, le cui combinazioni porteranno a esiti diversi: potremo puntare sull'empatia fra androidi, mostrarci cinici e razionali o addirittura minacciosi. In base alle informazioni acquisite, avremo a disposizione alcune frasi che potrebbero rivelarsi carte importanti da giocare e che porteranno a diversi finali. Tornano in questa fase anche i classici **quick-time event** a cui la casa transalpina ci ha abituati nei precedenti titoli, dunque anche qui bisognerà tenersi pronti a rispondere ai comandi.



Quel che resta di questa **demo** è un insieme di **impressioni** che potrebbero dar adito a speculazioni di vario genere. Quel che pare indiscutibile è il **comparto tecnico** dell'opera: se nei vari video rilasciati negli ultimi due anni abbiamo potuto saggiare un **aspetto grafico** di riguardo, dove le animazioni facciali si fanno sempre più accurate, gli scenari più ricchi di dettagli, e dove la tendenza al fotorealismo si fa davvero concreta, rendendo i personaggi mimetici rispetto agli attori che li impersonano, adesso abbiamo anche potuto testare il sistema di controlli che, fin da questa demo, pare rispondere benissimo, garantendo fluidità al titolo nel direzionamento del personaggio fra i vari ambienti, nella fase di esame di oggetti e situazioni e nella ricostruzione delle dinamiche partendo dai singoli dati.

L'**engine proprietario** di Quantic Dream sembra insomma lavorare bene, delineando una netta crescita qualitativa di titolo in titolo, qui impreziosita da un art-style che riprende rispettosamente i canoni della cinematografia sci-fi, trasportandoci in una megalopoli futuristica e caotica che richiama i grandi classici del genere.

Quel che ovviamente resta ancora da capire è cosa ne verrà fuori: la società di **David Cage** mostra ancora il suo forte interesse per la narrazione e per lo sviluppo di storie in cui le scelte del giocatore si rivelino il core dell'esperienza videoludica. Plot, dialoghi e azione sembrano finora ben bilanciati, anche tenendo presente il video mostrato all'E3, che mostra un altro pezzo di storia.

**Quantic Dream** si confronta questa volta con una serie di cliché di genere fantascientifico, che apre le porte a varie domande: quale futuro per l'intelligenza artificiale? Se lo sviluppo tecnologico porterà alla creazione di esseri senzienti, dotati di quella che potremmo chiamare coscienza, come gli umani si rapporteranno agli androidi? E, se questi saranno una realtà, gli riconosceremo un'anima?

Temi antichi, a cui hanno dato risposte decani della fantascienza letteraria come **Philip K. Dick**, **Isaac Asimov** e **John W. Campbell**, per citarne alcuni, ma non solo loro, diranno gli amanti di **Ghost in The Shell** e **Terminator** (e qui fermiamo immediatamente il flusso citazionistico, perché la lista sarebbe lunghissima). Ma sono argomenti al contempo attualissimi e ancora affrontabili senza cadere nel banale, come ci dimostra l'ultimo **Blade Runner 2049** (non perché speculi in maniera approfondita su questa tematica, ma perché il risultato finale sul piano narrativo e visivo è di riguardo).





David Cage si ritrova dunque tra le mani una patata bollente, e dovrà maneggiarla con cura: il fatto che siano temi enormemente visti e sentiti non significa che ***Detroit: Become Human*** sia condannato a perpetuare cliché all'interno della storia cadendo nella banalità di genere; al contempo, sarà importante calibrare le scelte narrative, ricordando che un gioco per molti versi straordinario come ***Farhenheit***, che rimane a oggi un eccellente prodotto sul piano della regia e della giocabilità, inciampa inesorabilmente in fase di scrittura, prendendo una piega quasi grottesca nell'ultima parte a causa di scelte posticce, probabilmente operate proprio per rifuggire la banalità, che si sono rivelate un boomerang.

Ad ogni modo, ogni lavoro di Quantic Dream merita certamente attenzione, per un approccio alle storie mai superficiale e in grado di fornire ampia capacità di scelta al giocatore, elementi che, uniti a un cast che ogni volta coinvolge attori di buon rango, ci inducono ad attendere con gran curiosità un titolo che, a un primo assaggio, ha tutto il potenziale per diventare un'opera da ricordare.