

# Perception

«Quando si è ciechi si imparano un paio di cose sulla fiducia». Cassie lo sa sin da bambina, e con questa frase ha inizio il rapidissimo racconto che dall'infanzia di Phoenix, Arizona, ci porta al giorno della sua partenza alla volta di **Gloucester**, nel **Massachusetts**.

È lì che si trova, infatti, la villa che ricorre nei frequenti incubi che non le danno pace negli ultimi mesi, ed è proprio dal vialetto della fantasmatica e antica magione di **Echo Bluff** che ha inizio l'avventura della nostra protagonista, animata da un unico, irrefrenabile imperativo: «**I need to do this**».

## «Looking on darkness, which the blind do see»

Cassie varca la soglia della dimora in cui è interamente ambientato **Perception** impugnando l'unica arma di cui dispone, un **bastone** con il quale ha imparato fin da piccola a “vedere” il mondo attorno a sé. La sua vista si compone di un tratteggiarsi di linee chiare sullo sfondo di tenebra dei suoi occhi, nel quale le forme si delineano a ogni vergata e a ogni rumore di passi. La nostra protagonista ha imparato fin da piccola a distinguere gli oggetti e gli spazi in relazione al suono prodotto, facendo del proprio bastone un sonar e dell'udito il suo senso principale.

Esploreremo dunque la casa in prima persona «osservando l'oscurità che i ciechi vedono» e cercando di capire la composizione delle stanze in un percorso che ci porterà a ricostruire le storie sepolte tra le mura della casa, che apprenderemo sotto forma di **audiolog, note e documenti**. Ed ecco che qui subentra il secondo strumento a disposizione di Cassie, lo **smartphone**, grazie al quale riusciremo a conoscere il contenuto di ogni testo trovato in giro.

Da buona figlia del suo (nostro) tempo, Cassie ha infatti a disposizione le *app* che servono a facilitarle la vita quotidiana, e che diventano fondamentali per poter ricostruire la storia celata nella villa di Echo Buff: il **Delphi**, app “text-to-speech” per mezzo della quale avremo la lettura di un testo dopo averlo fotografato, e il servizio “**Friendly Eyes**”, nel quale un operatore verrà in nostro soccorso nei casi in cui per Delphi sia impossibile la lettura, “prestandoci” i suoi occhi e descrivendoci ciò di fronte a cui ci troviamo.

## Presenze

«Lottare è sempre stata, più o meno, una forma di cecità»  
**(José Saramago, Cecità)**

Armati di smartphone e bastone vagheremo, dunque, tra stanze e storie che porteranno Cassie alla rivelazione di atroci verità, ma non saremo soli: la casa, in apparenza disabitata, è in realtà infestata da una misteriosa entità chiamata “**La Presenza**” alla quale il nostro curiosare non piacerà affatto, e dalla quale dovremo fuggire per evitare il game over.

Il **gameplay** di *Perception* è sostanzialmente tutto qui: divisa in **quattro atti**, la trama si dipana in un percorso nel quale andremo avanti per obiettivi e ascolteremo tutti i documenti che ci

permetteranno di ricomporre l'intero puzzle della storia mentre stiamo attenti a non farci catturare dalla Presenza.

In assenza di una scelta tra livelli di difficoltà, l'unica selezione possibile all'inizio sarà fra "**Chatty Cassie**" ("Cassie chiacchierona") e "**Silent Night**" ("Notte silenziosa"), modalità, quest'ultima, scremata da molte spiegazioni inerenti il plot, nella quale trovano spazio prettamente le linee di testo utili ad andare avanti nel gioco.

Il consiglio è quello di scegliere senz'altro la prima modalità, sia per non perdersi una storia per molti versi interessante, sia perché molto del resto del titolo lascia a desiderare. Pur prendendo, infatti, le mosse da un concept indubbiamente affascinante e in gran parte originale, *Perception* mostra i propri evidenti limiti proprio sul piano del gameplay. Il titolo di **The Deep End Games** è un survival horror in prima persona che richiama lavori come *Amnesia* e *Outlast*, con un'impostazione da walking simulator e una ricostruzione a ritroso dei tragici accadimenti degli abitanti della casa che ricorda il recente *What Remains of Edith Finch*. Pur non raggiungendo lo spessore del titolo di **Giant Sparrow**, l'impianto narrativo risulta comunque molto godibile, nel pieno rispetto della tradizione del genere; sul piano della giocabilità, invece, quel che penalizza *Perception* è, da un lato, la presenza di meccaniche ripetitive e poco avvincenti, ma soprattutto, dall'altro, la mancanza di un basamento di vera tensione, la quale va scemando con l'abituarsi ai routinari meccanismi che caratterizzano il gameplay.

Il titolo inizia bene, specie se giocato in cuffia e con la giusta atmosfera: ci si sente isolati, indifesi nell'oscurità e insicuri del fatto di poter sfuggire all'imprevedibilità della Presenza, la quale potrebbe coglierci impreparati in ogni momento e in ogni stanza. Col progredire del gioco si prendono però ben presto le misure e ci si accorge che, in realtà, La Presenza non è poi così presente: si capisce ben presto che è infatti difficile che questa si manifesti (se non in determinati punti del gioco o solo in seguito a una dose massiccia di rumore) e, anche in questo caso, sfuggirle non risulta particolarmente problematico, grazie anche ai numerosi nascondigli piazzati nelle varie stanze. Insomma, alla lunga vengono a mancare livelli di imprevedibilità e di rischio che, in titoli del genere, diventano il sale della sfida (e chi ha giocato a titoli come *Clock Tower* o *Haunting Ground* questo lo sa bene).

C'è da aggiungere che Cassie possiede un'altra skill, un **Sesto Senso** che le permette ogni volta di sapere verso quale obiettivo andare, facilitando non poco il nostro compito all'interno della casa e risparmiandoci molta fatica sul piano esplorativo, a meno che non si abbia l'intento di trovare tutti gli audiolog e i documenti utili a ricostruire l'intera storia (approccio, ripeto, caldamente consigliato a chi voglia godere dei contenuti).

Concettualmente l'operazione di *Perception* potrebbe ricordare *Beyond Eyes*, adventure game in terza persona nel quale si vestono i panni di una ragazzina immersa in una bianca cecità che ricorda quella di Saramago e che crea attorno a sé un mondo a colori col progredire del gioco, mentre qui l'effetto del bastone di Cassie richiama molto più quello di *Scanner Sombre*, nel quale si cammina in ambienti totalmente bui nei quali gli oggetti si ergono nei loro contorni tramite uno scanner atto a rilevarli.



## Tutti i colori del buio

*«La capacità sensoriale del cieco dotato di qualche residuo di vista può essere, di volta in volta, magica e inquietante. Non hai niente davanti, niente alle spalle; ed ecco emergere dalla nebbia un'ombra di forma umana: quanto è incantevole e tremenda! È una visione folle e sacra, l'ininterrotto apparire e scomparire del mondo fisico» (Stephen Kuusisto, Tutti i colori del buio)*

A causa di tutti questi accorgimenti, il gioco globalmente non sembra restituirci con efficacia l'esperienza della cecità, la quale sembra a tratti un mero pretesto.

Dobbiamo dunque abbandonarci alla sospensione dell'incredulità e goderci un **comparto grafico** di certo perfettibile, ma la cui resa è comunque suggestiva, tra onde sonore di radio e giradischi, bambole in movimento, fasci di luce esterna che intuiamo dallo sferzare del vento fino ad alcune scoperte inaspettate in cui incapperemo nel nostro oscuro tour. Sullo schermo nero i contorni si tingono di azzurro, «il colore dello zucchero, delle zebre e delle zanzare», mutuando le parole del cieco protagonista di **Almost Blue**; ma in realtà i colori cambiano in prossimità della Presenza, tingendo la vista di giallo quando questa si trova nelle vicinanze, gradandosi di arancione intenso e infine di rosso con il suo progressivo avvicinarsi, rappresentando così il livello di tensione di Cassie. Suono e visione hanno dunque una stretta correlazione ma, se la grafica ci offre dei risultati gradevoli e di una certa suggestione, lo stesso non può dirsi del **comparto sonoro** che dà del suo meglio in alcuni jumpscare (affidati praticamente solo all'architettura sonora) ma risulta nel complesso poco curato, al punto che la trasposizione visiva del suono diventa più importante del sonoro stesso, il quale dovrebbe essere invece il fondamento dell'intero gameplay, essendo la fonte della vista di Cassie e l'elemento di maggior suspense del titolo. Quel che davvero manca è il bilanciamento tra le parti: perseguendo l'intento di offrire al giocatore una maggior possibilità visiva, si penalizzano tutte le potenzialità che un audio design ben congegnato avrebbe potuto offrire, allontanando il giocatore da un'autentica esperienza di cecità in un contesto orrorifico. Ciò che *Perception* ha di ammaliante perde il proprio fascino e la propria potenza evocativa dopo circa mezz'ora di gioco, quando la casa comincia a essere percepita come un luogo "da ricostruire" piuttosto che come uno spazio reale da tirar fuori dal fondo pozzo dell'ignoto, sensazione

ulteriormente accentuata dalla luminescenza degli obiettivi che possiamo mettere letteralmente in luce ogni volta tramite un sesto senso che trova poca giustificazione.

## Percezioni

«Ora che ho perso la vista, ci vedo di più»  
(Alfredo in *Nuovo Cinema Paradiso*)

Sviluppato da una parte di quel team di **Irrational Games** che ha lavorato su *BioShock*, *Perception* nasce da un'idea originale e suggestiva che ha permesso allo sviluppatore di raccogliere più di 150.000 dollari su Kickstarter. Il titolo doveva uscire nel giugno del 2016, ha subito un ritardo di quasi un anno e in questi casi si spera che più tempo si traduca in migliori risultati, ma evidentemente non è bastato.

Il gioco mette davvero in atto uno spreco di tanto buon potenziale, considerando che alla base vi è un impianto narrativo ben congegnato, un buon doppiaggio e anche un meccanismo di ecolocalizzazione globalmente ben architettato.

Ma ci si ferma lì: il resto si perde nella routine che porta ciclicamente il giocatore a camminare, toccare, prendere un oggetto, ascoltare un ricordo, attivare il sesto senso, andare avanti e poi ripetere tutto da capo, con qualche intermezzo da brivido offerto dall'avvento della Presenza e qualche piccolo **jumpscare**. Troppo poco sul piano della suspense, troppo poco in termini di sfida per un survival horror di questo genere, e i contenuti non sono buoni abbastanza da compensare, non raggiungendo questi uno spessore autoriale ed essendo rimaste inesprese anche alcune intuizioni sulle quali sarebbe stato interessante lavorare, come quella di creare un racconto leggendario attorno alla proprietà di Echo Bluff, idea nata e morta nei 5 minuti di [un singolo mockumentary](#) che avrebbe potuto invece costituire la base di una serie di storie, creepypasta e leggende urbane sulle quali costruire un'aura di mistero tra finzione e realtà attorno alla villa. Un peccato anche per Cassie, personaggio ben costruito del quale emergono personalità e carattere e che quindi avrebbe meritato un altro sviluppo, mentre qui si limita a quasi a subire il fluire degli eventi e al mero ascolto delle singole storie.

Ad aggravare un quadro retto dunque quasi esclusivamente da una linea narrativa ben curata e da una grafica comunque accattivante sono inoltre i non pochi **bug** e **glitch** presenti nel titolo, alcuni dei quali bloccano di fatto l'avanzamento del giocatore, costringendo a ripartire dall'ultimo checkpoint (che per fortuna è quasi sempre abbastanza vicino): nella versione per **PS4** che abbiamo giocato, mi sono ritrovato in una stanza dalla quale era impossibile uscire a causa di un dislivello nel pavimento che coinvolgeva tutta la mobilia attorno, insensatamente sollevata da terra (e no, non era un effetto di telecinesi spiritica).

Anche la **traduzione italiana** sembra essere figlia di una certa fretta e di approssimazione, non solo per l'evidente mancanza di cura della trasposizione nella nostra lingua, ma perché non di rado i sottotitoli italiani si alternano a quelli inglesi o addirittura si ritrovano intere sequenze in cui la voce scorre senza essere accompagnata da alcuna didascalia. Il linguaggio non è così complesso da non essere inteso da chi mastichi un po' di inglese, ma qualunque backer nostrano che ha contribuito al finanziamento dell'opera avrebbe ragione di arrabbiarsi.

Titolo dedicato «a chi sia stato incompreso, mal giudicato, sottovalutato, a tutti quelli che non sarebbero mai riusciti a far qualcosa» e in parte ispirato a una storia vera accaduta alla fine del XVII secolo, *Perception* rappresenta una grossa occasione mancata, tradendo ottime premesse dal punto di vista del concept e della storia e rivelandosi un gioco certamente godibile ma globalmente privo di spessore, povero di sfida e mal congegnato dal punto di vista del gameplay, in un genere - quello del

survival horror - che offre oggi omologhi ben più degni d'attenzione.