

Bloodstained: Ritual of the Night - Il ritorno del re

L'anno scorso abbiamo dedicato molto tempo per discutere di ***Bloodstained: Curse of the Moon***, inaspettato primo nuovo titolo di questa nuova saga ispirata a quella di **Castlevania**, dello sviluppo del titolo principale, che abbiamo finalmente giocato, dei battibecchi fra **Konami** e il creatore **Koji Igarashi**, dello sviluppo della campagna Kickstarter (il più velocemente finanziato prima del lancio di **Shenmue 3**), ma anche di **Castlevania: Symphony of the Night** e dell'eredità che porta con sé. Il caro **Iga** ha saputo ascoltare i *backer* del suo progetto e così ha rimandato l'uscita di **Bloodstained: Ritual of the Night** dal tardo 2018 al primo 2019 per poi essere spostata un'ultima volta per l'estate dello stesso anno. Il titolo, il cui progetto fu lanciato nel marzo 2014, è uscito lo scorso 18 giugno per **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC** e una settimana dopo (25 giugno) per **Nintendo Switch**. Quest'ultima sarà la versione che prenderemo in considerazione e vedremo insieme un vero e proprio gioco d'autore, uno di quelli in grado di elevare il videogioco a pura arte e decisamente uno dei migliori di questo 2019.

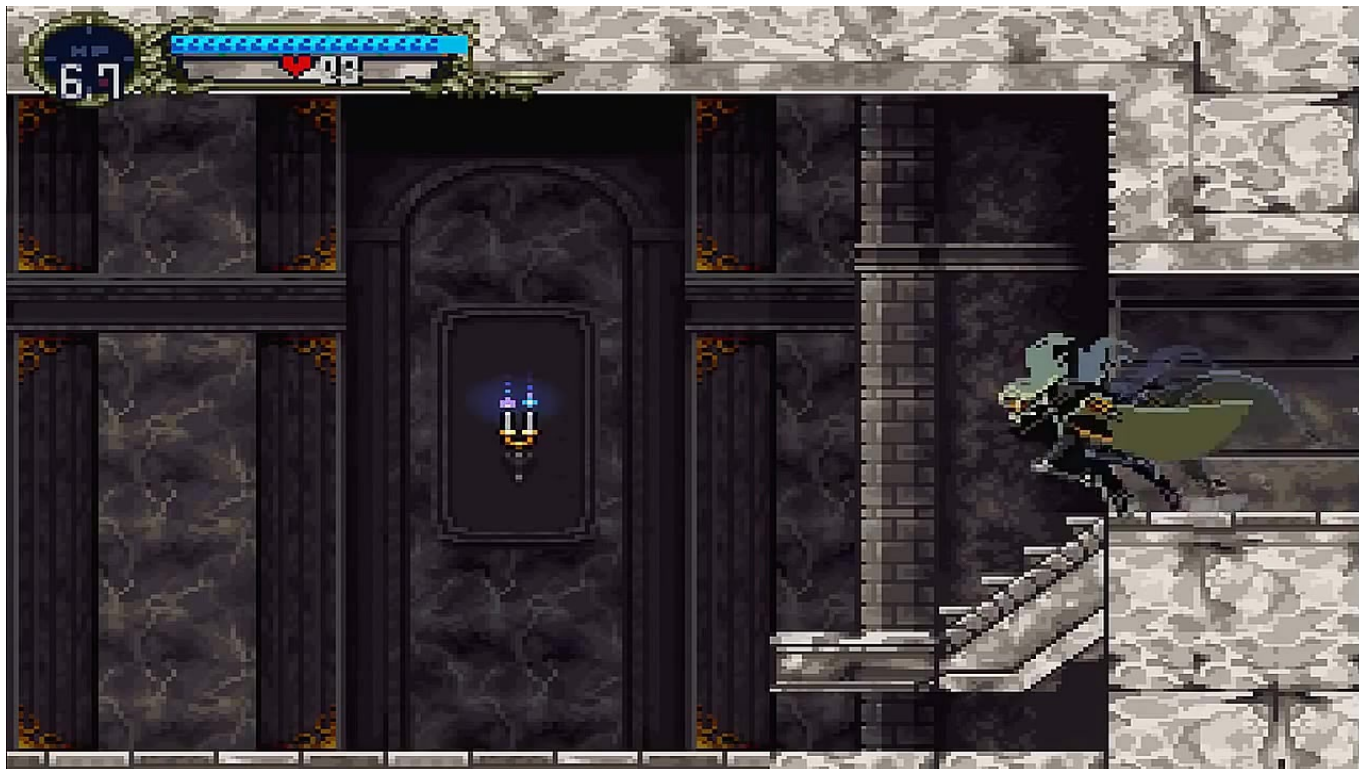
La versione Switch...

Ebbene sì, se avete avuto seguito le vicende di **Bloodstained: Ritual of the Night** allora saprete che la versione per **Nintendo Switch** sta risultando la peggiore delle versioni uscite. Cominciamo col ricordare che lo sviluppo di questa particolare versione era cominciato originariamente su **Wii U**, produrre un porting per Switch non è stato facile viste le brutte sorprese in ambito multiplatforma come **Rime** o **Doom**, ma altre volte il risultato si è rivelato al pari delle altre console, come il caso di **Mega Man 11**. **Bloodstained: Ritual of the Night**, non si schiuda dai **30 FPS** e soprattutto, al di là di piccoli dettagli grafici mancanti, assistiamo a tempi di caricamento inaspettati fra una stanza e l'altra ma soprattutto **crash** e **glitch** legati soprattutto alle interazioni con gli NPC non nemici; anche il riprendere a giocare dopo uno stand-by, sembra destabilizzare l'intero andamento del titolo. Un **aggiornamento è stato lanciato il 2 Agosto** e sembra che il gioco sia più stabile, anche se ancora sussistono alcuni dei problemi sopracitati. Ciononostante i controlli risultano ben reattivi e l'esperienza totale è ben lungi dall'essere ingiocabile.



Il sogno di Koji Igarashi

Dopo le critiche a *Castlevania: Symphony of the Night*, elogiato come uno dei giochi più belli di tutti i tempi, era normale aspettarsi nuovi sequel ma la verità è che a **Koji Igarashi** non vennero mai dati fondi e tool a sufficienza per poter produrre un gioco al pari del suo precedente per via delle sue vendite non stellari. *Bloodstained: Ritual of the Night* è dunque il suo secondo **metroidvania** per console, il primo dopo 23 anni in cui **Koji Igarashi** si è trovato a lavorare senza le limitazioni dei portatili e con la libertà e tool degni del suo genio creativo. Nonostante non possa più continuare le avventure dei personaggi che ha creato, il suo particolare interesse verso l'occulto, la magia e il fantasy si rispecchia in tutto e per tutto in questo nuovo titolo ufficialmente targato **ArtPlay** e distribuito da **505 Games**.



La storia si svolge durante la **prima rivoluzione industriale**, sono anni di fermento scientifico e culturale e pertanto le arti occulte cominciano a divenire obsolete. Fra le nubi dell'eruzione di **Laki del 1783**, vulcano sito in Islanda, arrivano in tutta l'Europa centinaia di migliaia di demoni ma il tutto risulta essere uno stratagemma segreto di una gilda di **alchimisti** per ricordare alla classe dominante la loro importanza e che la tecnologia è impotente di fronte a entità di questo tipo. Per fronteggiare questa minaccia gli alchimisti forgiarono gli **Shardbinder**, dei ragazzi al cui interno vengono impiantati **cristalli** in grado di sintonizzarli con il potere dei demoni e dunque combatterli. Dopo questo incipit, cominciamo dal **Galeone Minerva** (quinto livello del precedente **Curse of the Moon**), e le prime fasi di gioco serviranno a farci prendere confidenza coi controlli e le abilità di **Miriam**, la protagonista. Grazie all'assorbimento degli **Shardbinder**, **Miriam** potrà utilizzare le abilità chiave dei suoi nemici, che constano di cinque tipi: **Attivazione**, classica arma secondaria di *Castlevania*, **Direzionale**, simile a quello a precedente ma direzionabile con lo stick sinistro, **Effetto**, **Famiglio**, che permette l'**attivazione di uno Spirito** combattente di supporto che ci accompagnerà dal momento della sua selezione (livellabile anche lui come **Miriam**), e infine **Incantato** (noi preferiamo "passivo") che darà ulteriori abilità alla protagonista in background (come resistenza al fuoco, aumento fortuna, velocità dei movimenti, etc...). A questi si aggiungono anche i **Cristalli Abilità** che permetteranno a **Miriam** di compiere nuove azioni, come doppi salti e il nuoto, utili per esplorazione del castello. Le abilità dei **cristalli** potranno essere ulteriormente migliorate portando a **Johannes** diversi **materiali**, *drop* casuali dei vari nemici del castello e collezionando ulteriori cristalli dello stesso tipo. Inutile ricordare dunque che, come un **RPG**, il personaggio aumenta di livello accumulando **EXP** a ogni nemico ucciso.

Il gameplay di base non porta grandi innovazioni, ma per quanto classico è semplicemente squisito: la mappa di gioco, è indubbiamente la più grande mai presentata in uno dei suoi giochi precedentemente prodotti ed è composta in modo tale da favorire un **backtracking** dinamico e tarato per la crescita della protagonista, caratteristica fondamentale di questo genere. Percorrere un tratto a ritroso non risulterà mai tedioso e tornando in aree già visitate avremo modo di controllare se abbiamo collezionato tutto quanto nell'area provando ogni nostra nuova abilità per accedere a luoghi precedentemente inaccessibili; talvolta è incentivato anche il **sequence breaking**, ovvero la capacità di visitare luoghi alla quale non si potrebbe accedere senza una determinata abilità ma

accessibili se utilizzeremo al meglio quelle già acquisite. In ogni caso il vero fulcro di questo gioco è certamente l'esplorazione e in *Bloodstained: Ritual of the Night* ci viene consegnato un ambiente veramente eccezionale, una mappa che incentiva la curiosità, l'esplorazione, il **backtracking** e lo spingersi a superare nemici e ostacoli a ogni costo.

Inoltre, per la prima volta, è stato implementato un **sistema di slot** per salvare un determinato *equip* e selezionarlo al momento del bisogno in base alla situazione. Potremo trovarci con una spada con un effetto di fuoco e pertanto a esso potremo equipaggiare vestiti, accessori e un cristallo passivo che ne incentivi i danni. L'arma principale di **Miram** non differisce molto da una **spada** e il suo raggio d'azione è veramente povero, tutto il contrario di quella vista nel precedente titolo in cui era permesso il tenere una certa distanza tra noi e i nemici.

Insieme alla campagna di **Miriam** e alla **partita+**, nonché alle diverse difficoltà proposte, possiamo sin da subito giocare alla **modalità Boss Rush** e **Time Attack** ma ben presto verranno rilasciati ben **13 DLC gratuiti** che promettono **modalità co-op, versus**, una **Classic Mode** e **altri due personaggi giocabili**, primo dei quali l'ammazza-vampiri nipponico **Zangetsu**.



Déjà vu?

Coloro che hanno giocato e rigiocato [Castlevania: Symphony of the Night](#) non potranno fare a meno di non notare alcune similitudini che si riducono a un autocitazionismo tal volta fuori luogo e semplicemente poco ispirato. Così come per molti altri elementi, a partire soprattutto dai luoghi della mappa ricollegabili ai luoghi del castello di **Dracula** del celebre gioco per **PlayStation**, alla **Cattedrale di Dian Cecht** di *Bloodstained: Ritual of the Night* accosteremo immediatamente la **Royal Chapel** di *Symphony of the Night*, al **Giardino del Silenzio** la **Marble Gallery**, alla **Livre Ex Machina** la **Long Library**, e così per moltissimi altri luoghi del castello. Tuttavia, la autocitazione più fastidiosa è senz'altro l'**abilità Invert** che permetterà a **Miriam** di invertire la gravità e dunque capovolgere la schermata di gioco: per quanto il richiamo di tale abilità sia

abbastanza intuitiva e regala al giocatore l'effetto desiderato, questo non è altro che uno stratagemma poco originale per invertire il castello, esattamente come succedeva in **Castlevania: Symphony of the Night** ma che qui poco regala alla dinamicità del gameplay. Citare le vecchie opere è indubbiamente interessante ma il problema è che **Bloodstained: Ritual of the Night** sembra voglia farsi carico dell'eredità di **Castlevania** anziché lanciarne una nuova.



Lost Paintings

Graficamente **Bloodstained: Ritual of the Night** non è certamente fra le più complessi ma di certo risulta abbastanza curato e intriso dello stile gotico, fuso con quello anime, di cui **Iga** è famoso. Durante i dialoghi vengono presentati modelli 3D ben dettagliati ma tutto sommato poco espressivi nonostante un buon doppiaggio: le espressioni facciali non rispecchiano necessariamente lo stato d'animo dei personaggi e pertanto avremo preferito, anche se in questo caso saremo ricaduti nell'ulteriore citazione, semplicemente degli artwork alla quale collegare il parlato come avveniva nei suoi titoli precedenti. Anche se il risultato non è fra i migliori, **Iga** ha voluto azzardare e, per quanto possibile, distaccarsi dalla saga madre. Gli effetti luce e la profondità dei background, rinnovati verso la fine dello sviluppo, sono ben resi anche in questa versione e tutto sommato **Bloodstained: Ritual of the Night** presenta uno stile grafico e un art style valido anche se non fra i più ispirati.

La colonna sonora invece è stata affidata a **Michiru Yamane**, storica compositrice della saga madre... e insomma, basterebbe solo questa frase per garantire la qualità della colonna sonora! Probabilmente, ed è un grosso tassello che mancava ai **Castlevania: Lords of shadow**, la musica è ciò che rende i titoli di **Koji Igarashi** grandi e semplicemente epici: le composizioni offrono quel ritmo e quelle sonorità in grado di dare la giusta atmosfera ai vari ambienti, sempre molto diversi fra loro. Luoghi come **Cattedrale di Dian Cecht** o i **Laboratori di Stregoneria** prediligono composizioni più classicheggianti, con organi a canne e tappeti di archi, mentre in luoghi come **l'Ingresso del castello**, il **Giardino del Silenzio**, la **Torre dei Draghi Gemelli** o la **Caverna**

Infernale presentano composizioni più moderne con un set più da band e sfumature che aprono verso più generi musicali. A differenza di **Castlevania: Symphony of the Night** stavolta non sono stati commessi grossi errori sui dialoghi con decisamente un buon lavoro da parte dei doppiatori: alcune battute di dialogo sono troppo "spigliate" per il periodo storico preso in considerazione ma in fondo fanno parte di sezioni extra e inserite, chiaramente, a scopo umoristico. Nel cast figurano se non altro doppiatori di spicco come **David Hayter**, voce storica di **Solid Snake** qui impegnato nel prestare la voce a **Zangetsu** e alla narrazione iniziale, **Ray Chase**, anche lui impegnato in progetti come **Final Fantasy XV** e **NieR: Automata** qui impegnato per prestare la sua voce a **Gebel**, **Erika Lindbeck**, che presta la voce alla protagonista **Miriam**, ma soprattutto **Robert Belgrade**, voce storica di **Alucard** in **Castlevania: Symphony of the Night** qui impegnato a prestare la voce al bibliotecario **Orlok Dracul**, vampiro dalle sembianze molto vicine al suo vecchio personaggio.



... Vicino alla perfezione

I punti che abbiamo criticato in questo **Bloodstained: Ritual of the Night** non sono pochi e se non altro vive chiaramente dell'eredità della sua saga madre. C'è un autocitazionismo a tratti fastidioso accompagnati da tanti piccoli elementi, relativi principalmente alla versione **Switch** (laddove si trova il pubblico che più apprezza questo tipo di giochi), che potevano essere migliorati tranquillamente con pochi sforzi. Ciononostante è impossibile negare la grandezza di questo gioco e l'infuocaticissimo gameplay che esso propone: non lodarne il gameplay è semplicemente impossibile e criminale! Narrativamente risulta interessante ma purtroppo contornato personaggi a tratti un po' scialbi, delle ambientazioni meravigliose ma troppo legate al passato. Per un prossimo titolo andrebbe rivisto l'obiettivo di questa saga: vuole semplicemente colmare un sentimento nostalgico o mettere qualcosa di nuovo sul tavolo? Non c'è nessuna grande innovazione e dunque non si capisce se il gioco guardi avanti oppure indietro. Momentaneamente il risultato con questo **Bloodstained: Ritual of the Night** è più che soddisfacente e sembra davvero di avere in mano (finalmente) il degno erede di **Castlevania: Symphony of the Night**: un grande titolo e certamente uno dei

migliori giochi di questo 2019.



[Speciale E3: Sony annuncia Control, una nuova ip](#)

Durante la conferenza Sony è stata mostrata un nuova IP: **Control**, un gioco sviluppato da Remedy e 505 games. Il gameplay somiglia tanto a quella di *Quantum Break*, visto che sono gli stessi sviluppatori. *Control* uscirà per PS4 nel corso del 2019.

[Brothers: A Tale of Two Sons](#)

C'era una volta un regista, esordirebbe questo scritto se fosse una fiaba. Ma questo scritto parla di una fiaba, e tutto sommato quest'incipit può andar bene.

C'era una volta un regista, che girava film indipendenti di buona fattura. Un giorno, nel 2010, venne chiamato da una scuola di **Örebro** - cittadina svedese che accolse dal Libano la sua famiglia quando aveva soltanto 10 anni - [per tenere una lezione in un corso di game design, parlando dalla prospettiva del filmmaker](#). La lezione ebbe successo, al punto che gli fu chiesto se non volesse cimentarsi ad abbozzare un videogame. Poteva essere un buon passatempo prima del sesto film,

un *Balls* che aveva avuto un'accoglienza più tiepida rispetto a opere come *Jalla! Jalla!* o *Zozo*. Fu così che, in breve tempo, prese forma un mondo fantastico dai contorni immaginifici, sospeso tra l'immaginario dei fratelli Grimm e la mitologia scandinava.

Come ogni fiaba che si rispetti, anche questa non manca di un lieto fine, e fu così che l'idea di *Brothers: A Tale of Two Sons*, dopo alcuni dinieghi, venne sposata e sviluppata da **Starbreeze Studios**, per poi trovare distribuzione sul mercato nell'agosto 2013 grazie al publisher nostrano **505 Games**.

A pochi giorni dall'uscita della seconda opera di Fares, il cooperativo *A Way Out*, rispolveriamo una storia dalle forti emozioni e che offre al giocatore, oltre a un gameplay unico, un viaggio per molti versi difficile da dimenticare sul piano visivo.



Padri e figli

Ogni fiaba che si rispetti riserva ai propri protagonisti un sentiero da percorrere.

La storia di *Brothers* inizia all'**ombra di un albero**, su un costone di roccia a strapiombo sul mare, con un ragazzino in ginocchio dinanzi a una lapide. Il sospetto che si tratti della tomba della madre trova immediata conferma grazie a un flashback nel quale vediamo la donna annegare in mare, scivolando da una barca durante una tempesta, mentre il ragazzo tenta invano di salvarla. Da quel momento, il piccolo **Naiee** svilupperà un **enorme terrore dell'acqua**, e potrà immergersi soltanto aggrappandosi alle salde spalle del fratello maggiore, **Naia**, con il quale intraprenderà ben presto un incredibile viaggio. I due, infatti - ed è qui che il gioco ha veramente inizio - si troveranno sin da subito a dover portare il **padre dal medico del villaggio**, che gli diagnosticcherà un terribile male, curabile soltanto dalle acque raccolte nel cuore dell'**Albero della Vita** che si trova dalla parte opposta del regno.



In cooperare in single player

Fin dai primi passi, il giocatore si ritroverà dinanzi a un **sistema di controlli** totalmente inedito: il tragitto che va dal punto di partenza alla casa del medico è un buon momento per familiarizzare infatti con un sistema che ci permette di governare i due fratelli **contemporaneamente sullo stesso pad, ma separatamente con i due stick analogici**. Con lo **stick destro** controlleremo il giovane **Naiee**, mentre il **sinistro** ci permetterà di direzionare **Naia**. L'operazione all'inizio difficilmente risulterà agevole, specie se si vuol andare avanti spediti: i giochi ci hanno abituato a focalizzarci sul **controllo di un singolo personaggio**, con il quale al massimo ci rapportiamo ai vari NPC e alle intelligenze artificiali, anche in termini cooperativi. Qui dovremo costringerci a **scindere abilmente il pensiero**, sincronizzando i movimenti per superare i singoli puzzle: ci sarà la necessità di sollevare oggetti pesanti in due, bisognerà muoversi in modo da trasportarli aggirando gli ostacoli, si incontreranno puzzle dove sarà richiesto effettuare **in sincrono** movimenti totalmente diversi. In tal senso **Brothers: A Tale of Two Sons rappresenta un'esperienza musicale**: è come imparare un giro d'accordi su un nuovo strumento, la coordinazione fra mano destra e mano sinistra aumenta con la pratica, e il risultato si fa sempre più armonico.

Parimenti, prenderemo confidenza con le singole caratteristiche dei due fratelli e impareremo a sfruttarle nei singoli puzzle in cui incapperemo: **il più grande è più alto, più forte, può nuotare** (e trasportare il fratellino sulle spalle) e **interagire meglio con gli adulti**, mentre **il minore può adattarsi agli spazi stretti** (dove spesso l'altro non passa) e ha **maggior empatia con bambini e animali**. Muoversi in questa maniera non risulterà complesso, a lungo andare, ma bisogna concedere alla mente il giusto tempo per abituarsi, avere un approccio paziente soprattutto quando, credendo di aver ormai il controllo della situazione, ci si potrebbe trovare a mischiare i comandi e a doverne rapidamente tirare le fila.

Da questo punto di vista, **Brothers: A Tale of Two Sons è un vero gioiellino, con un sistema di controlli altamente gestibile, efficiente ed efficace**, che fanno gioco a vari **puzzle dalle meccaniche elaborate**, raramente di difficile risoluzione, ma che mettono alla prova il giocatore in termini di abilità.

Grammelot

Quel che rende straordinario il **control system** non è soltanto l'aspetto riguardante la gestione dei personaggi nella loro interazione con gli ambienti e nei singoli puzzle. I controlli qui sono una **forma di linguaggio**, prendere confidenza con la gestione dei personaggi ci mette in relazione diretta con i due fratelli, è il primo mezzo per instaurare un rapporto sinergico tra i character e sentirne anche noi l'affetto, gli attriti, le tensioni, le emozioni. Il **legame** in tutta la sua profondità, insomma. Un meccanismo fondamentale in un titolo sostanzialmente **privo di dialoghi**. O meglio, i dialoghi fra i personaggi ci sono, ma non fanno riferimento ad alcun linguaggio codificato o conosciuto. Quel che vediamo nella *mise-en-scene* di *Brothers: A Tale of Two Sons* è un vero e proprio **grammelot**: né voci, né linee di testo, nessun sottotitolo, solo il **teatro dei gesti**, della mimica e dei versi inscenato in un vasto palcoscenico fiabesco, dove tutto risulta miracolosamente comprensibile, dai dialoghi fra i due fratelli a quelli con i vari NPC che incontreremo nel percorso. Intuiremo i dissapori con un dispettoso ragazzo del villaggio, l'amarezza di un troll a cui è stata rapita la compagna, fino ai momenti di emozione più intensa che si scopriranno nel corso di questo straordinario racconto odepico.



Echi norreni

Dal punto di vista visivo, non si può non ammirare lo [straordinario lavoro del Concept Artist e illustratore Bradley Wright](#), che restituisce su schermo scenari che sembrano presi a piene mani dai **fratelli Grimm in una fantasmagoria di fogliame dai colori tenui, ruscelli abbacinanti, alte vette e orizzonti lontani**.

È un libro di fiabe illustrato che prende vita, *Brothers*, e il suo impatto su schermo è

straordinario, con una **policromia ben dosata** che si stende in immagini eleganti e quiete come un'acquarello; anche nei paesaggi più crudi, dove si rappresenta la **ferocia della guerra e dove regnano ormai soltanto morte e silenzio**, il tratto dei disegni tende a deformare ogni evento tragico sotto la lente lenitiva del fiabesco, con un effetto di lieve straniamento nei confronti di tutto quel che vediamo.

L'**art-style** è straordinario sotto molti aspetti, e ci rende facile passare sopra alcuni dettagli tecnici poco curati e certamente perfettibili: del resto è il **comparto artistico** qui a farla da padrona, e non quello strettamente tecnico.

A far da appropriato corredo alle immagini del gioco è certamente la **colonna sonora** di **Gustaf Grefberg** che non risulta mai fuori luogo, ed è anzi **curatissima nella sua orchestralità**, ma che alla lunga può risultare a tratti monotona nel ripetersi dei principali leitmotiv e nell'eccessivo indugiare su un certo lirismo che dovrebbe invece rappresentare un suo punto di forza. Il **comparto musicale** ha certamente una sua solidità e supporta egregiamente il divenire della storia, ma all'ascolto solitario non riesce a risultare incisivo nonostante sia certamente ben elaborato.

La perdita, la crescita, la vita

Come tutte le grandi fiabe, *Brothers: A tale of Two Sons* tratta argomenti importanti attraverso un racconto dai contorni quasi infantili. Ma chi ha letto le storie dei Grimm o di Andersen sa bene che dietro a quel fiabesco stava anche un mondo per niente confortevole, con finali spesso tutt'altro che lieti.

Brothers non fa eccezione in tal senso, ma un finale tutt'altro che lieto non è affatto casuale né a effetto, contribuendo invece alla funzione formativa della fiaba.

Come scrive lo psicanalista austriaco **Bruno Bettelheim** nel suo *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*:

«Soltanto uscendo nel mondo l'eroe della fiaba (il bambino) può trovare se stesso; e quando trova se stesso trova anche l'altra persona con cui potrà vivere felice per il resto dei suoi giorni, cioè senza dover più provare l'angoscia di separazione. La fiaba è orientata verso il futuro e guida il bambino. La fiaba è orientata verso il futuro e guida il bambino — in termini che egli può comprendere sia nella sua mente conscia, sia in quella inconscia — aiutandolo ad abbandonare i suoi desideri infantili di dipendenza e a raggiungere una più soddisfacente esistenza indipendente.»

Da *Brothers* usciamo formati noi, e anche il bambino che è in noi. **Brothers è un racconto d'amore - filiale e fraterno - un racconto sulla crescita, sulla perdita e sulla scoperta di se stessi: è un racconto di formazione e, come tale, porta con sé il suo preziosissimo insegnamento.**

È una storia intensa e dilaniante, in cui la compenetrazione negli stati d'animo dei personaggi è quasi totale, portandoci a viverne i **dolori più intensi**. È un viaggio attraverso paesaggi immaginifici e creature fantastiche che in qualche modo gioca con gli emisferi cerebrali, scissi e al contempo in continua interazione, come i due fratelli, un racconto che tende a unire il **nostro lato emotivo e il nostro lato razionale**, che ci invita a imparare a governarli entrambi e ad armonizzarli, proprio come è necessario per i due piccoli fratellini. Per poter vivere e sopravvivere. È un gioco in cui non si guidano solo Naia e Naiee, ma la **nostra stessa mente**, che in qualche modo si fa protagonista tramite i due personaggi.

Tre ore scarse, ma estremamente intense in un un titolo che ci **insegna l'importanza della cooperazione**, anche con quel piccolo fratello (maggiore o minore) che si nasconde da qualche parte dentro la mente di ognuno di noi.

Last Day of June

Cosa saresti disposto a fare per salvare la persona che ami? Con questa domanda **Ovosonico e 505 Games** presentano al mondo **Last Day of June**, nuova avventura tutta **italiana** che tratta i difficili temi dell'**amore**, della **morte** e del **ricordo**. Ci sono giochi che lasciano emozioni, altri che le fanno vivere, personaggi per cui si prova simpatia, storie che instillano rabbia, che ci fanno commuovere o a volte disperare. *Last Day of June* è uno di quei titoli che sul piano emozionale riesce a farci andare al livello successivo in appena tre ore di gioco.

Le vicende

I protagonisti di questa storia sono i novelli sposini **Carl**, timido e impacciato e **June**, un'artista dolce e romantica, accompagnati dagli abitanti del villaggio in cui vivono, il bambino, la giovane donna innamorata, il cacciatore e il tenero vecchietto. Il loro idillio d'amore è però rotto da un **incidente** inaspettato e ogni tentativo di poter rimediare sarà vano, ogni evento porterà inesorabilmente verso un tragico destino. La perdita del partner è lo spezzarsi di un incantesimo, cambia la vita di chi rimane, e così accade al nostro protagonista. Gli sviluppatori di Ovosonico sono stati attentissimi e meticolosi a questo cambiamento anche sul piano contestuale: da un certo punto in poi gli ambienti cambiano radicalmente, i colori dolci tramutano un'atmosfera placida e rilassante in un quadro **buio e tetro**, che trasuda lo stato d'animo **sofferente del protagonista**, il quale, bloccato su una sedia a rotelle, si troverà a raccogliere i ritratti degli abitanti fatti da June, tramite i quali potrà cambiare il passato. Un meccanismo che ricorda da vicino il film **The Butterfly Effect**, in cui il protagonista Evan, interpretato da Aston Kutcher, è costretto ad aggrapparsi ai ricordi per poter cambiare il presente. Una volta raccolto un dipinto ci si trova ad andare indietro nel tempo, nei panni di uno degli abitanti, fino al giorno dell'incidente con qualche ora di anticipo, e si avrà modo di modificare il passato per poter evitare l'accaduto, facendo intrecciare le storie in un grande puzzle di rapporti di **causa-effetto**.

Gameplay

Il gameplay è scarno ed essenziale, il numero di azioni è limitato ma funzionale alla storia che si

vuole raccontare, gli accadimenti si ripetono e a volte le azioni stesse, ma senza ridondanza, restituendo al meglio il disagio e il dolore che inevitabilmente permeano la storia. Questo non significa che ci si potrà adagiare sugli allori: il giocatore dovrà darsi da fare, e risolvere i piccoli puzzle di cui si compone quest'avventura grafica.

Dettagli tecnici

Sul piano tecnico, tutto sembra improntato alla massima resa artistica, e il risultato è assolutamente poetico sul piano visivo, con cromatismi e chiaroscuri che restituiscono ogni singolo stato d'animo e una colonna sonora che traina sapientemente la storia dall'inizio alla fine.

Conclusioni

Last Day of June è una storia che travolge sul piano emozionale, e risulta un'esperienza imprescindibile, che dimostra quanto gli sviluppatori italiani sappiano raccontare storie arrivando a picchi di poesia in aspettata e senza buchi di trama, affrontando tematiche complesse. Il ritorno al passato del titolo di Ovosonico regala al giocatore un intreccio di storie che raccolgono emozioni, morte e amore in maniera armonica ed equilibrata, offrendo al pubblico un'avventura pronta a commuovere i giocatori di ogni età.

Portal Knights

Portal Knights è il perfetto anello di congiunzione tra **Minecraft** e **Dragon Quest Builders**, che lascia libertà quasi totale lasciata al giocatore ma al contempo incanalandolo attraverso gli stilemi classici dei giochi di ruolo.

Un evento denominato "**Frattura**" ha diviso il globo in 47 distinti biomi, ora accessibili solo attraverso la scoperta di portali, ognuno dei quali necessiterà di diversi materiali per potere essere ripristinato. Il gioco ci presenta il suo carattere ruolistico fin dalla creazione del personaggio: avremo la possibilità di scegliere tra le classi **Cavaliere**, **Mago** e **Arciere**, ognuna contraddistinta con un apposito albero delle abilità. **Portal Knights** dà la possibilità di affrontare il gioco in diverse modalità: sarà possibile costruire un nuovo equipaggiamento per uccidere i mostri e salire di livello o varcare i portali col solo scopo di prendere i materiali necessari e dedicarci esclusivamente al crafting.

Come ogni buon **sandbox**, il gioco permette di distruggere ogni singolo cubo sulla mappa e poi riposizionarlo dove meglio si ritiene per costruire edifici, fortificazioni, dungeon o fortezze volanti: quelli della propria fantasia saranno gli unici limiti per il giocatore.

Se il vostro scopo è unicamente quello di saltare da un'isola all'altra il più velocemente possibile costruendo i portali, in una **quindicina d'ore** potreste aver già fatto tutto quel che vi serve ma, nel caso voleste prendervela con calma e creare un mondo tutto vostro, le ore da spendere nel gioco potranno essere infinite. Potrete poi invitare anche altri **tre amici** sulla vostra isola e lavorare in quattro a un progetto comune o persino andare a caccia di materiali rari insieme, altra nota di merito per una produzione che offre un'esperienza piuttosto valida.

Tuttavia, ciò che rende veramente Portal Knight distante dall'essere un epigone di altri modelli già visti, sono i vari **elementi GDR**: talvolta incontreremo altri personaggi che ci forniranno numerose **side quest**, rinfocolando la motivazione a continuare l'esplorazione dei vari mondi.

L'unico appunto che ci sentiamo di sottolineare, semmai, concerne **l'inventario**, basato su un'impostazione a menù e sottomenù che non sembra fare dell'immediatezza la propria virtù: navigarci risulta macchinoso, a tratti sgradevole.

Da un titolo come **Portal Knights**, che presenta una struttura lineare di crescita e di scoperta ci si poteva aspettare una storia di maggior spessore, la **narrazione** rimane sullo sfondo e non si erge praticamente mai nel procedere del gameplay, lasciando la sensazione che siano i giocatori stessi a creare il proprio racconto (e questo non è sempre un bene).

Sotto il **profilo tecnico**, il titolo gode infine di **60 fps** e non mostra segni di cedimento regalando dei buoni colpi d'occhio: il ciclo giorno e notte, con alcuni nemici che compaiono solo all'imbrunire, e una dinamica dei fluidi particolarmente riuscita sono solo altre piccole chicche che migliorano l'esperienza globale.

Dal punto di vista **sonoro**, il gioco gode di un buon impianto tipico degli adventure game, pensata in maniera accurata con effetti realistici in azioni elementari (dai colpi sferrati a un nemico ai semplici passi in fase di movimento). È probabilmente la **colonna sonora** a far però la differenza, con deliziose variazioni melodiche che vanno di pari passo con i cambi di scenario e d'azione. Il lavoro orchestrale è davvero di pregio, le composizioni della **Synthetic Orchestra** (dietro la quale si nasconde il nome del solo **Blake Robinson**, che aveva già contribuito al lavoro sulla OST di **Terraria**) richiamano sonorità di maestri come **John Williams** e **Danny Elfman** innestandosi benissimo nell'opera di **Keen Games**.

Pur non risultando esente da bug, **Portal Knights** risulta davvero un bel prodotto, estremamente leggero e affascinante sul piano visivo e sonoro, e con un gameplay semplice e mai snervante, con un combat system basilare ma efficace. basato su attacchi e schivate, perfetto per il pubblico giovane a cui il titolo si rivolge.

Virginia

Il recente annuncio di **Transference VR** durante la conferenza **Ubisoft** all'E3 ci ha dato ancora una volta dimostrazione di come il mondo cinematografico e quello videoludico vadano sempre più intrecciandosi, nutrendosi dei rispettivi mezzi tecnici, linguaggi e suggestioni formali e sostanziali. Il meccanismo è in atto da tempo, il sempre maggior ricorso nel settore agli attori hollywoodiani è un segno di ulteriore ibridazione, e quando titoli come **Virginia** si affacciano nel panorama dei

videogame abbiamo la misura di quanto la settima arte sia un'influenza di rilievo per certi autori e game designer, anche in termini di regia e sceneggiatura.

Sviluppato da **Variable Games**, *Virginia* segue la storia di **Anne Tarver**, neo agente FBI assegnato al caso della scomparsa del giovane **Lucas Fairfax** e, al contempo, incaricato di riferire agli Affari Interni del comportamento della collega **Maria Halperin**, con cui si trova in coppia sul caso. Da questi presupposti, piuttosto classici, prende le mosse un intreccio che si complicherà progressivamente, mostrando risvolti complessi che porteranno il giocatore in un dedalo di misteri nascosti dietro la quieta immagine dell'ordinario.



Richiami seriali

Pur godendo di una trama complessa, sul piano narrativo *Virginia* prende le mosse da stereotipi classici del cinema e della fiction televisiva. Come se non bastassero i riferimenti agli UFO che aleggiavano nel corso della storia, a rievocare **X-Files** si aggiunge la collocazione dell'ufficio della Halperin in un seminterrato, che ricorda quello del buon vecchio **Fox Mulder**, l'agente meno amato dai vertici del FBI. Seppur i richiami sono estremamente ricorrenti, non è la serie di **Chris Carter** il principale riferimento del titolo: le dinamiche della provinciale **Kingdom** (immaginaria cittadina della Virginia), ricordano molto da vicino quelle dell'altrettanto immaginaria **Twin Peaks**, ed è proprio nell'opera di **David Lynch** che troviamo il basamento concettuale di *Virginia*. A partire dal soggetto dell'indagine, quel Lucas che con la sua scomparsa diventa la mano atta a scoperciare il Vaso di Pandora delle esistenze dei miti cittadini di Kingdom, svolgendo quindi una funzione simile a quella di **Laura Palmer** in *Twin Peaks*, e diventando il fulcro attorno al quale si srotola l'inconscio della stessa protagonista, Anne. *Virginia* non è infatti la classica detective story: l'indagine diventa anzi quasi un pretesto per mostrare la polvere nascosta sotto il pesante tappeto di Kingdom, ma soprattutto per leggere dietro le vite dei due personaggi principali, gli agenti Anne e Maria. In *Virginia* non sono presenti enigmi, neanche sotto forma di piccoli puzzle, e per questo

possiamo definire il titolo come una “visual novel”. Il puzzle è probabilmente la personalità stessa della protagonista: in parallelo all’indagine sulla scomparsa del giovane Lucas, è evidente come Anne conduca una silenziosa ricerca su alcuni aspetti del proprio passato che non hanno mai trovato risposta.



Ricordo, cammina con me

Il gioco alterna infatti una narrazione lineare - cronologicamente ordinata nel susseguirsi dei singoli giorni che compongono la settimana in cui si colloca l’indagine - a rapidi flashback, visioni, sequenze oniriche, figlie del linguaggio lynchiano che pervade l’intero titolo. Le memorie e le visioni di Anne tendono sempre più a confondersi col piano del reale, i simboli sono talmente vividi da lasciare più di una volta il dubbio sulla loro veridicità. È un impianto che ricorda **Twin Peaks**, ma anche **Blue Velvet**, altro film di David Lynch dal forte apparato simbolico, anch’esso ambientato in una piccola cittadina americana, al punto che, nell’unica sequenza del videogame ambientata in un Roadhouse, non mi sarei stupito di sentire il pezzo di Bobby Vinton che dà il titolo al lungometraggio del regista di Missoula.

Simbolismo e tendenza all’astratto per un titolo ambizioso, dunque, ma non sempre questi elementi sono ben calibrati: **Virginia** gode infatti di un immaginario surreale espresso in sogni e allucinazioni che dà spesso luogo a un’ambiguità a volte confusionaria. Ma, se è vero che la realtà è talvolta contaminata dalla finzione, è altrettanto vero che la finzione rivela a sua volta scampoli di verità nascoste nelle profondità della coscienza, e questo meccanismo riesce a volte a fornire in maniera efficace vari indizi su cosa agiti il subconscio di Anne. Più di una volta però questo procedimento non risulta efficace, con la conseguenza che il flusso simbolico perde in potenza e armonia, risultando caotico, claudicante e solo parzialmente apprezzabile. Elemento che si fa tanto più delicato nella misura in cui non sono presenti dialoghi o linee di testo a contribuire alla spiegazione della storia: **Virginia** opera infatti una scelta di campo coraggiosa e che, in ogni caso, dà i suoi frutti in fase di regia, la quale riesce a offrire ottimi momenti di cinema, con un montaggio serrato e improvvisi salti

scenici non solo nelle cinematiche, ma soprattutto nei momenti di gameplay.



Il bisonte, la scatola, il cardinale

Lo stile cinematografico di *Virginia* è uno degli aspetti più riusciti del titolo, capace di dare al giocatore una narrazione essenziale ed efficace e abile nel giocare con gli stilemi di un certo cinema d'autore statunitense. Siamo ovviamente lontani dalle vette simboliste di registi del calibro di **Lynch**, **Cronenberg** o **Ferrara**, la regia è qui molto più acerba, talvolta ingenua, ma è innegabile come *Virginia* sia uno dei migliori esempi del genere in campo videoludico, raccontando una storia che regge pur in assenza di dialoghi, affidandosi al montaggio e alla potenza di immagini popolate da simboli poderosi che vanno dal **bisonte** (animale americano per eccellenza) al **cardinale rosso** (uccello detto "**cardinale della Virginia**", che ritorna come un ossessivo *redde rationem* della protagonista con il proprio passato), i quali ricorrono nelle visioni e nei sogni di Anne unitamente a simboli quotidiani, quasi banali, che scandiscono il tempo e il ritmo della storia.

Assume forte valenza simbolica la **chiave spezzata** che Anne porta sempre con sé, simulacro attorno al quale ruotano il proprio vissuto irrisolto, il rapporto col padre, i misteri sepolti, la paura d'affrontarli e l'impossibilità d'aprire una scatola nascosta *in interiore* che serba verità che spesso si preferirebbe non conoscere.



Suoni e visioni

Virginia non è certo un titolo elaborato sul piano grafico, con modelli tridimensionali in cel shading che conservano comunque un proprio stile e che danno il loro meglio negli ambienti aperti, nei quali predominano i colori chiari. Nell'opera dominano inoltre i cromatismi, con un ricorrere del **rosso** che ricopre un valore certamente simbolico, e che fa il paio con l'erubescenza del cardinale della Virginia.

Un punto a favore va alle animazioni prodotte da **Terry Kenny** - abilmente affiancato dal **Pink Kong Studios** - le quali rivestono un ruolo molto importante nel dettagliare una storia che, in assenza di dialoghi, risulta esaltata dai particolari visivi, dalle espressioni, dalle movenze dei corpi, atte a rendere atteggiamenti o particolari stati d'animo dei personaggi.

Sul piano tecnico si riscontrano un po' di problemi di **frame rate**, nonostante il titolo sia stato giocato a 30 FPS come consigliano gli sviluppatori sin dal menù iniziale; nulla che risulti troppo fastidioso, considerando soprattutto che non vi sono particolari esigenze di precisione, ma sono comunque piccoli difetti presenti nel titolo riscontrati da più di un giocatore.

Il vero capolavoro dell'opera è però il **comparto sonoro**, una raffinatissima colonna sonora composta da **Lyndon Holland** ed eseguita dall'**Orchestra Filarmonica di Praga** che non sfigura nel confronto con i suoi omologhi della settima arte, accompagnando l'azione con perfetta coerenza e restituendo in maniera magistrale quel senso di sospensione proprio del contesto onirico, giocando a volte su una dialettica oppositiva suono-ambiente che regala risultati di straordinaria armonia (vedi la traccia **Roadhouse** nella sequenza al locale notturno); Holland, classe 1987, dà prova di grande perizia e di una consapevolezza sul piano armonico affatto scontate per un compositore così giovane, spaziando da chiare influenze di genere - una su tutte quella di **James Newton Howard** e dei suoi primi lavori quali **Il Fuggitivo**, **Linea Mortale** e **Virus Letale**, dalle quali eredita soprattutto la commistione fra suoni orchestrali e sintetizzatori - ad alcune più recenti OST di **Cliff Martinez**, e creando un ponte fra la musica classica e le sonorità sintetiche '80-'90 che ben si presta ad accompagnare le sequenze di un titolo come *Virginia*.



Finali senza fine

Nel saggio *Tipologia del romanzo poliziesco*, il critico **Tzvetan Todorov** distingueva due narrazioni all'interno delle storie appartenenti al macro-genere del giallo: la storia del delitto e quella dell'inchiesta condotta dal detective, che altro non è che un mezzo per ricostruire la prima storia. Nel caso di *Virginia*, il delitto (ovvero la scomparsa del giovane Lucas) è un mero pretesto per un viaggio multiforme, che attraversa i tortuosi sentieri dell'inconscio delle due protagoniste e che finisce col costruire un grande affresco d'intrighi, complotti, società segrete e misteri governativi racchiuso nel microcosmo di una piccola cittadina americana. Come molti suoi corrispettivi cinematografici (e non), quel che *Virginia* lascia al giocatore è un senso di stordimento e disorientamento di fronte a una storia dal forte impatto visivo (e visionario) e non pochi quesiti aperti. Il titolo si affida a una potenza di immagini basata su simboli, icone e simulacri i cui significati sottesi si dipanano tra salti temporali e narrativi, diacronie, flashback che aprono uno squarcio sul passato dei personaggi principali e flashforward che prefigurano scenari futuri probabilmente irrealizzati fino all'apoteosi lisergica della sequenza finale. Come nel *Doppio Sogno* di Schnitzler, il dualismo fra realtà e immaginazione lascia il giocatore nell'incapacità di distinguere il vero dal falso, quel che Anne ha realmente vissuto e quel che invece è frutto di sogni e visioni; se questo non è un difetto in sé, lo è però il suo contenuto, quel piano surreale del titolo che da un lato conferisce a *Virginia* una gran forza immaginifica ma, dall'altro, finisce col risultare troppo carico, talvolta ridondante, spesso frammentario, penalizzando una trama i cui risvolti si perdono in un insieme astratto e indefinito.

Il lavoro di **Jonathan Burroughs** e soci rappresenta comunque un pregevole *unicum* in ambito videoludico, strizzando l'occhio ai grandi maestri del cinema surreale sul piano icastico e, per scelte formali, ai noir più visionari di metà '900, da *The Third Man* di Carol Reed a *Laura* di Otto Preminger, con i quali ha in comune le atmosfere rarefatte e una doppia articolazione narrativa in cui tutti i personaggi, gli oggetti, i simboli assurgono a simulacri guidati da una voce senza corpo.

Titolo difficilmente incasellabile in ambito videoludico (a meno che non ci si voglia fermare spregiativamente e semplicisticamente a una definizione di "walking simulator" che non tiene conto di contenuti e forme), *Virginia* è una detective story che non presenta enigmi o elementi di

difficoltà per il giocatore, il quale non dovrà far altro che immergersi in una narrazione di genere dai risvolti metafisici e psicologici che, pur non risultando priva di difetti, indurrà i più curiosi a rivivere una seconda volta le circa **3 ore di gameplay** per vedere la storia da un'altra angolazione, nella speranza di decifrare, nel marasma di simboli sfuggiti a un primo sguardo, la chiave spezzata atta ad aprire la cassetta dei significati nascosti dell'opera.