

Apocalipsis: Harry at the End of the World

«Ciò che è fatto per amore è sempre al di là del bene e del male». Oltre la stregoneria, oltre la negromanzia, oltre quanto sosteneva probabilmente lo stesso **Friedrich Nietzsche**, al quale - da filosofo dell'irrazionalismo, teorico dell'Oltreuomo, "soltanto pazzo, soltanto poeta" - credo non sarebbe dispiaciuto l'immaginario fantastico, visionario, eppur così intriso di logica, di **Apocalipsis: Harry at the End of the World**. Il lavoro dei polacchi **Punch Punk Games** è un piccolo gioiellino che inserisce meccaniche, enigmi e dinamiche propri dei punta e clicca di **Amanita Design** in un mondo di stampo medievale arcano e trasfigurato.



L'amore alla fine del mondo

Siamo nel XV secolo, il Medioevo è alla fine, il fervore religioso no. La caccia alle streghe è nel pieno del suo fulgore e miete vittime condannando a morte presunte seguaci del Demonio: **Zula** ha solo la colpa di seguire il tracciato di una stella cadente credendo a un'antica leggenda che le avrebbe garantito l'eterno amore. ma che invece le assicura la morte dopo che il fatto viene direttamente collegato alla diffusione di una mortale pestilenza diffusasi pochi giorni dopo la caduta dell'astro. È al fianco del corpo penzolante dell'amore perduto che comincia l'avventura di Harry, in un viaggio che lo vedrà addentrarsi nei territori del Diavolo per riportare in vita la propria amata. Fra uno scenario e l'altro, il nostro protagonista partirà per mari, affronterà creature fantastiche attraverso vari scenari e dovrà risolvere numerosi enigmi fino ad arrivare al **Regno dei Morti**, dove saranno disponibili **due finali alternativi**.

Il gameplay è quello classico di questo genere di punta e clicca improntati agli enigmi, con un'interfaccia contestuale che permette un numero minimo di azioni, che qui consisteranno essenzialmente nell'**utilizzo di alcuni elementi**, da un lato, e nella **raccolta**, dall'altro, di oggetti

raggruppati in un inventario a pergamena che si dipanerà in orizzontale, rendendo sempre visibili i vari item che raccoglieremo per andare avanti nella nostra inesorabile catabasi.



Catabasi

Dall'*Odissea* all'*Eneide* passando per **Orfeo ed Euridice**, il viaggio sino al cuore dell'Ade ha alle spalle una mitologia antica, che affonda le radici sin nella cultura mesopotamica, dove già **Nergal**, da semplice araldo, discende negli Inferi prima di diventarne egli stesso il sovrano. Non sembra un caso che la voce narrante del gioco sia stata affidata alla cupezza tonale di **Adam 'Nergal' Darski**, graffiante voce della band black-death metal polacca **Behemoth**, appropriatissimo nel dar tono alla narrazione durante le cut-scene che ricostruiscono l'antefatto tramite una felice combinazione di voce fuori campo e iconiche rappresentazioni degli accadimenti mostrate nell'ovale dell'occhio del protagonista. Un perno di un **comparto sonoro** ben curato, dove i composer **Agim Dzeljilji** e **Urszula Izak** tengono bene in conto dell'ambientazione oscillando fra le sonorità classiche ispirate alla *Danse Macabre* di Camille Saint-Saëns e alla cupezza gotica degli stessi Behemoth, ma mantenendo costante un impianto più vicino al sinfonico attualizzato sul piano sonoro. Gli SFX sono ridotti al minimo, scandendo soprattutto gli effetti delle azioni del nostro Harry, e chiudendo appropriatamente il cerchio di un comparto audio che ben si sposa con lo splendido art-style.

Dal punto di vista grafico, *Apocalipsis* è infatti un vero gioiellino: il lavoro dell'art director **Zuzanna Łapiés** miscela felicemente le grandi ispirazioni gotiche a cavallo tra Medioevo e Rinascimento, da **Michael Wolgemut** a **Holbein Il Giovane** passando per **Jost de Negker** fino ad **Albrecht Dürer**, il cui stile è probabilmente la principale ispirazione sul piano visivo. Non si tratta della stessa operazione di *Four Last Things*, dove il lavoro è interamente affidato a un sapiente collage e cut-up di opere reali, ma di una reinterpretazione originale, che va dalla creazione ex-novo di paesaggi e soggetti alla trasposizioni di creature tratte dai **bestiari medievali** (**Raimondo Lullo** veglia su quest'opera) sino alla reinvenzione di classici della pittura classica, come vediamo nella riproposizione della stampa *I pesci grandi mangiano i pesci piccoli* di **Pieter Bruegel il**

Vecchio.

In un videogame equilibrato in tutte le sue parti, un simile art-style diventa certamente l'elemento degno di nota, atto a valorizzare il ricco simbolismo su cui il game designer **Krzysztof Grudziński** ha voluto porre l'accento nel corso della storia.



Il Diavolo, probabilmente

Apocalipsis: Harry at The End of The World è una **Nekyia** che porta in vita creature d'altro tempo e fantasmi che albergano nelle profondità dell'animo umano: perdere la persona cara può equivalere alla fine del mondo, ci avverte subito la voce di Nergal all'inizio della storia, e quel mondo si è pronti anche a distruggerlo per amore.

Il titolo di **Punch Punk Games** è senza dubbio armonicamente architettato, con una colonna sonora appropriata e un art-style straordinario a sostegno di una storia solida, dalla buona scrittura, che non eccelle però nella sua progressione narrativa. In particolare nella prima parte, alcune sequenze rischiano di risultare fra loro slegate, sottraendo al giocatore parte dell'immersione nel cuore di questa fiaba nera, e affievolendo l'empatia verso il tormento di Harry, ovattandolo. Le sequenze belliche (dal cannone alla corsa in fuga dai colpi d'artiglieria) risultano in parte avulse dal contesto e rischiano di restar fine a se stesse, come del resto alcuni enigmi che non sembrano dialogare con la narrazione. Quello degli enigmi è un altro aspetto in cui il gioco mostra di non disancorarsi dalla medietà, proponendo mini-giochi in gran parte già visti e raccattati dal grande calderone dei comuni puzzle game. Il riferimento a opere come ***Samorost 2*** e ***Machinarium*** è lampante, ma manca molto di quell'originalità e di quei guizzi enigmistici.

Ciononostante, ***Apocalipsis: Harry at The End of The World*** è un titolo assolutamente da consigliare, vuoi per un prezzo di lancio di **7 €** più che congruo per le **circa 3 ore** di (buon) gioco, vuoi per un art-style che da solo vale già il prezzo del biglietto. Chi abbia già apprezzato questo titolo, potrà inoltre vivere l'antefatto nel DLC ***Apocalipsis: One Night in the Woods***, pubblicato dal distributore **Klabater** lo scorso agosto su Steam, e dove si vestiranno i panni di Zula, della quale

si potrà scoprire l'oscura verità su quella notte passata nel bosco.

Bulb Boy

Avete presente quei giochi da giocare quando siete soli a casa? Possibilmente di notte, con le luci spente e nel pieno silenzio? Bene, **Bulb Boy**, della compagnia polacca **Bulbware**, è esattamente quel tipo di gioco, un titolo in grado di spaventarti con animazioni, un crescendo sul piano dell'intensità ed elementi ambientali così bizzarri tanto da farti rimanere basito, inorridito ma al contempo affascinato! In compagnia del solo testone luminoso di **Bulb Boy** ci siamo addentrati in questa particolarissima avventura grafica per **Nintendo Switch**: cosa c'è dietro a questo oscuro titolo dalle fattezze ludico-cartoonesche ma allo stesso tempo orripilante, oscuro e incredibilmente bello? Scopriamolo insieme, e dato che ci spaventa farlo da soli... teniamoci per mano!



Presenze inquietanti

Una sera **Bulb Boy**, tolta la dentiera al **Nonno**, accudito il **cane volante** (che c'è? Non ne avete mai visto uno?) e spento il televisore va a dormire; poco dopo essersi messo a letto, la sua casetta viene inglobata da una forza malefica, riempiendo la casa di **mostri** di ogni tipo; anche se parecchio impaurito, **Bulb Boy** si arma di coraggio e decide di andare alla ricerca del suo caro **cagnolino** e del generoso **nonno** all'interno della sua abitazione invasa dagli orribili mostri. Il gioco si pone come un **punta e clicca**, nel quale è possibile procedere una volta risolto un puzzle all'interno di una stanza nella quale ci si muove tridimensionalmente; le atmosfere generali ricordano anche titoli

come **Limbo**, ma anche alcuni contesti che vedono certe situazioni da risolvere “in fretta” e con un po’ di abilità, oltre che il solo ingegno. La particolarità di **Bulb Boy** è che, a seconda dell’enigma da risolvere, può smontare la sua luminosa testa per farla semplicemente **rotolare o attaccarla in altri corpi** come pesci o ragni (non a caso si chiama “**Bulb**” boy: la sua testa è una sorta di lampadina da montare e smontare dappertutto); grazie a questo aspetto, il gioco offre la giusta (insolita) varietà, con enigmi da risolvere che risultano sempre molto vari e un gameplay che si rinnova, di conseguenza, molto spesso. A ogni modo, ci capiterà spesso, nelle sezioni flashback (che si avvieranno solitamente fra una stanza e l’altra), di controllare il **cane** e il lentissimo **nonno** ma queste sezioni durano molto meno rispetto alle parti ambientate nel presente: onestamente nulla di che ma riescono a dare al gioco qualche sfumatura di profondità in più. Il **puzzle solving** del titolo varia da semplici interazioni con oggetti a schermate ravvicinate in cui è possibile azionare determinati meccanismi con maggior precisione e dettaglio; in entrambe le situazioni avremo comunque modo di utilizzare degli oggetti che troveremo per casa e completare al meglio i puzzle che ci vengono posti. A tal proposito, che il compimento del puzzle risieda nell’attivare determinati elementi in un ordine preciso o in fretta, le soluzioni sono tanto orride quanto facili; per quanto bizzarro possa essere il risultato delle nostre azioni, la soluzione è spesso troppo ovvia e il fattore sfida generale del titolo è veramente basso e lascerà solamente una sensazione d’orrore e non tanto la soddisfazione di avere risolto un puzzle tosto (come in un punta e clicca della **Lucasarts** o in **Chuchel**).

Bulb Boy, tutto sommato, è programmato bene, anche se per un attimo abbiamo creduto di aver corrotto il nostro file di gioco: c’è stato un momento in cui, nella stanza col mostro a forma di pollo arrosto (che c’è? Esistono, e sono pericolosissimi!) il protagonista non interagiva con gli elementi ambientali necessari per procedere nella stanza e perciò cadevamo sempre fra le grinfie del pennuto trapassato. Per risolvere il problema, abbiamo dovuto cancellare il salvataggio (che non cancella l’intero file ma ci riporta all’inizio di una stanza, cancellando dunque i soli progressi che attivano i checkpoint intermedi) ma il problema continuava a sussistere; a questo punto abbiamo semplicemente resettato l’applicazione e, finalmente, **Bulb Boy** è tornato ad interagire con gli elementi che componevano il puzzle di quella stanza e siamo così riusciti a procedere nella nostra avventura. Si tratta fortunatamente di un piccolo bug, risolvibile con molta facilità, nulla che guasti la nostra esperienza ma comunque abbastanza sgradevole; speriamo che arrivi prima o poi una patch per risolvere questa minuscola imperfezione.



Hai paura del buio?

Bulb Boy si presenta come una sorta di incubo cupo, verdastro e bizzarro ma con una nota cartooresca che concede alla **grafica** un tratto distintivo molto forte e al gameplay una sorta di humor bizzarro (seppur molto spaventoso). Come il nome del protagonista ci suggerisce, la testa del nostro protagonista brilla di luce propria e ci permette di illuminare le buie stanze della sua casa; gli effetti di luce – accentuatissimi visto che si gioca quasi al buio – sono veramente sublimi e, in qualunque posizione ci troviamo o in relazione a come ci muoviamo, le ombre si sposteranno in base a come sono disposti gli oggetti nella stanza restituendo in tutto e per tutto la profondità dell'ambiente. Inoltre, è possibile scegliere la luminosità della testa del protagonista e perciò, a seconda di come la regolate, sarà possibile visualizzare più parti della stanza stando fermi; anche questa è un'aggiunta veramente interessante che potrà mettere alla prova il vostro coraggio (e la vostra vista).

Il **character design**, si mantiene sempre sul bizzarro, i **mostri**, che riescono a trasmetterci una sorta di paura, hanno sempre quella nota di "non pauroso" che, grazie alle atmosfere e i toni generali del gioco, riescono a inquietarci al punto giusto, un po' come succede per la paura per i clown... no, tranquilli, qui non ce ne sono (ci mancavano solo i clown per farlo diventare *L'uomo senza sonno*)! Le **animazioni**, nonché le interazioni con gli oggetti dell'ambiente, sono sempre molto bizzarre: **Bulb Boy** non attiverà mai un interruttore con un dito o farà quello che pensiamo possa fare e perciò il gioco ci sorprenderà di continuo quanto ci inquieterà. Per questi motivi il fattore paura funziona e anche in maniera originale: fortunatamente non ci vengono proposti i soliti *jumpscare* ma il gioco ci inquieta con un suo senso persecuzione dalla quale nascondersi. Non ci troviamo mai senza un'idea su come risolvere un puzzle o sconfiggere un mostro all'interno di una stanza ma siamo sempre sotto costante paura e ansia, un'inquietudine da "paura del buio" che, bisogna ammettere, funziona molto bene. Inoltre, quando il nostro **Bulb Boy** viene ucciso, le animazioni sono orrende e spesso e volentieri il nostro volto si deformerà con una forte nota di inquietudine; provare per credere!

La **colonna sonora** di questo titolo si mantiene su un **ambient** molto dark e tetro, ideale per un gioco del genere; non ci saranno grossi temi memorabili ma giusto delle tette melodie e accordi che

accompagneranno il nostro protagonista attraverso le buie stanze della sua casa e i suoi brevi ricordi. Una particolare menzione va fatta ai terrificanti effetti sonori; i personaggi (quasi) umani non spiccicheranno una parola riconoscibile in nessuna lingua e i versi dei mostri sono veramente spaventosi, ben eseguiti e mai scontati. Un vero peccato, tuttavia, che pochi elementi del comparto sonoro sono davvero memorabili.



Sarà abbastanza luminoso?

Bulb Boy è un titolo più che ok: la sua bella giocabilità, che sorprende ad ogni interazione, e il suo particolarissimo art-style sono sicuramente buone ragioni per comprare, per i soli 7,99€ del prezzo di lancio, questo bel titolo sull'**e-Shop** di **Nintendo Switch**. Tuttavia, nonostante tutti questi bei fattori, l'esperienza è semplicemente troppo facile e troppo corta e perciò risulta difficile consigliare questo titolo sia ai neofiti del genere che ai veterani. Il gioco ha certamente i suoi punti di forza ma la sua giocabilità, seppur molto pulita, non offre né nulla di nuovo né nulla di interessante e il suo art-style, che è sicuramente bellissimo, potrebbe risultare trito e ritrito se messo a paragone con altri titoli dalle stesse tonalità come **Little Nightmares** e **Limbo**. **Bulb Boy** è sicuramente un titolo molto interessante e di certo non merita di passare in secondo piano, è solo che, in un certo senso, risulta difficile trovare un target per questo titolo. Consigliamo questo titolo agli amanti delle avventure grafiche? Agli appassionati dei videogiochi e film horror? I casual gamer? Gli hardcore gamer? Gli indie gamer? Per dirvi la verità non lo sappiamo, ma di una cosa siamo certi: il prezzo non è per nulla proibitivo, perciò mettetelo nella vostra wishlist e, qualora vi troviate qualche spicciolo in più o sarà in offerta, prendete in considerazione l'acquisto di questo titolo.



[Chuchel](#)

Da **Amanita Design**, lo studio ceco che ci ha portato capolavori come *Machinarium* e *Botanicula*, arriva *Chuchel*, una nuova sorprendente avventura grafica (genere che ha da sempre contraddistinto questo developer) dai toni bizzarri ma incredibilmente fantasiosi e coloratissimi; non a caso, il titolo ha vinto il premio “**Excellence in Visual Art**” al **Indipendent Games Festival** (meritatissimo, secondo noi), ed è solo l’ennesimo premio simile vinto dallo studio. I giochi di **Amanita Design** sono sempre curati fin nell’ultimo dettaglio e questo nuovo titolo non è da meno: che sia su **PC, Mac, iOS** o **Android** garantisce un gameplay ricco e pieno di risate.



Un tipetto molto particolare

Chuchel è un simpatico pallino nero con una certa affinità con le **ciliegie**; farebbe di tutto pur di averne una, ma spesso un topino fucsia di nome **Kekel** e una misteriosa **manona pelosa** giocano degli scherzetti al nostro bizzarro personaggio e così dovremo sempre escogitare qualcosa per raggiungere la nostra ambita **ciliegia**. Verremo posizionati in scenari in cui spesso ci saranno **personaggi** e **oggetti** con i quali potremo interagire; la natura del gioco è quella del **punta e clicca**, ed è dunque superfluo elencare quali azioni potremo svolgere con i singoli elementi dello scenario; vi basterà solo sapere che spesso e volentieri il nostro **Chuchel** farà sempre qualcosa di divertente o di adorabilmente ridicolo. Gli scenari sono spesso composti da una sola schermata e i singoli elementi non saranno mai tantissimi ma ciò non significa che i puzzle da risolvere saranno semplici; la soluzione non arriva mai a primo acchito, ci toccherà riprovare più e più volte determinate azioni, sempre con risvolti spesso esilaranti; ci sono poi dei livelli in cui non ci saranno dei veri e propri enigmi ma offriranno al giocatore un divertente intermezzo con il quale poter interagire e dunque avere sempre una scenetta, più o meno personale, fra un livello e l'altro. Le soluzioni dei puzzle non sono mai chiarissime e perciò i game designer hanno pensato bene di inserire alcuni indizi qualora il giocatore si trovi in difficoltà in alcuni punti dall'avventura: il primo ci verrà dato sin da subito, un altro arriverà quando saremo visibilmente in difficoltà e questo sarà un pochettino più ovvio del precedente. Capiterà anche, rimanendo in tema di indizi, che quando cliccheremo su una delle apposite icone, **Chuchel** comincerà a farfugliarci la soluzione, facendoci sentire, a modo suo (visto che non parla la nostra lingua), dei veri incapaci!

È un titolo che sorprende di continuo e tante volte le meccaniche del gioco cambieranno senza un minimo di preavviso: da un momento all'altro potremo passare da semplici schermate statiche a una planata a bordo di un uccellino evitando ostacoli à la **Flappy Bird**, ci troveremo a combattere con dei robot giganti, a leccare strani funghi allucinogeni e ad aver a che fare con strambe allucinazioni oppure in un labirinto a mangiare ciliegie insieme a nientepodimeno che **Pac Man**!

Al di là di tutto, è sempre il contesto generale a essere imprevedibile: le interazioni con **Chuchel** o con qualche elemento ambientale sono sempre assurde e, quasi sempre, questo titolo riuscirà a farci ridere e a risollevarci il nostro umore, un po' come avviene quando si guarda un cartone animato con

poca logica! Il nostro personaggio infatti è spesso prolisso, esagerato e le lunghe animazioni, cliccando su un elemento dello schermo, servono proprio a sottolineare il brio che il gioco vuole trasmettere. Il gameplay in un certo senso, al di là dei semplici click o di un cambio di meccanica improvviso, potrebbe sembrare un po' povero ma il titolo ci sorprenderà sempre proprio quando meno ce lo aspettiamo e sempre con risultati spettacolari.



Estasi sensoriale

Chuchel presenta uno stile veramente personale e ogni animazione è veramente curata fotogramma per fotogramma; dire che il solo guardare una schermata del gioco, anche senza far nulla, è un piacere per gli occhi non è un'esagerazione. Alcuni potrebbero lamentarsi del fatto che le animazioni, quando viene triggerata un'azione, non sono skippabili, ma guardare **Chuchel** risolvere i puzzle "a modo suo" è sempre un piacere da vedere, giocare a questo titolo non è molto diverso dal guardare un bel cartone animato. Descrivere il suo stile grafico non è facile, anche se è chiaro l'intento di rievocare, a larghe linee, i disegni infantili, e dunque si ritrovano molti tratti in **acquerello**, a **tempera/acrilico** e anche a **matita**, sempre in una maniera imprecisa ma estrosa. È molto difficile dunque accostare un simile art-style a uno già esistente per via della sua unicità e singolarità; potrebbe a tratti ricordare qualcosa come **Adventure Time**, **Gumball** o **Salad Fingers** (se fosse privo di toni macabri e contorti) ma neppure questi esempi sono in grado di descrivere la spettacolare presentazione di questo titolo. Se vi portate a casa la **Cherry Edition** su **Steam** otterrete, insieme al gioco, anche l'**art book** in PDF e la **colonna sonora** del titolo; inutile dire che questo booklet, composto da ben **89 pagine**, è curatissimo e rappresenta davvero un'esperienza aggiuntiva perché le illustrazioni al suo interno sono semplicemente fantastiche e il suo acquisto (5€ in più rispetto alla versione base) vale davvero i soldi spesi.

Per accompagnare questo capolavoro di arte visiva c'è un **comparto sonoro** semplicemente eccezionale; questo è affidato interamente alla band **DVA** che dunque non ha soltanto composto la soundtrack, che presenta uno stile che si rifà sia alla **musica elettronica** che a uno strano **folk** (più

precisamente un **Freak Folk**) e segue spesso l'azione dello schermo come una **Silly Symphony**, ma hanno anche prodotto tutto l'assetto degli effetti sonori che, probabilmente, è ciò che potrebbe colpire di più il giocatore. Come già accennato in precedenza, "niente è come sembra" e dunque, se ci aspettiamo un "cip" di un uccellino, sentiremo sempre un suono strambo, prodotto spesso sia coi sintetizzatori sia, talvolta, anche a voce! Se utilizzerete le cuffie riuscirete a notare che alcuni effetti sonori, come un'esplosione, un volo o il sibillare di un serpente, sono stati riprodotti con un buffissimo suono fatto a voce, e questo è davvero un tocco di classe!

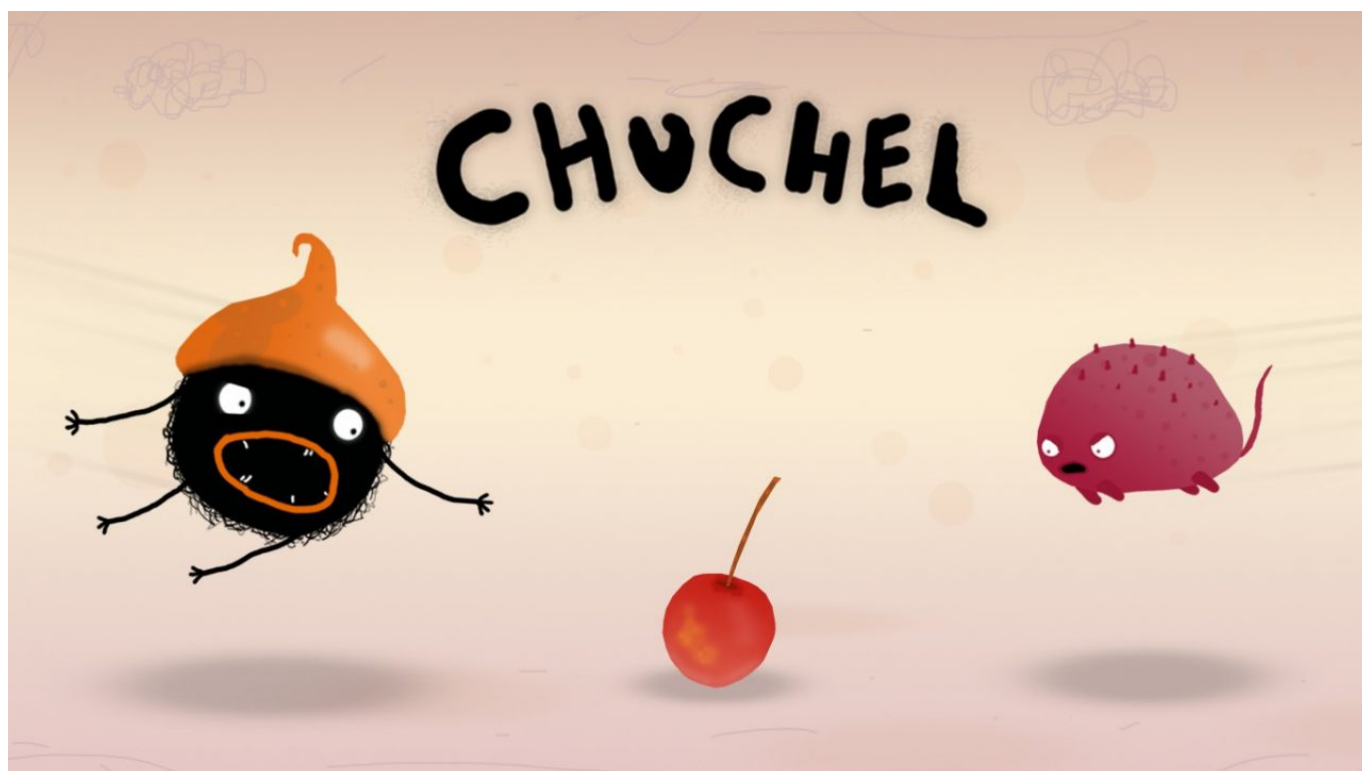


La ciliegina sulla torta

Chuchel è un gioco davvero spettacolare, che inebrierà i vostri occhi e le vostre orecchie ma, soprattutto, vi farà ridere e vi cambierà le giornate. L'opera attinge molto dai classici del genere, ma è comunque molto accessibile ed è un ottimo titolo sia per chi si vuole aprire verso questo genere e sia per i veterani, anche solo per poter godere dello stupendo art-style e della sua fantastica presentazione. Unica pecca è forse la sua **scarsa longevità**: i giocatori più esperti potrebbero completarlo in poco tempo e i pochi achievement paralleli non sembrano essere un grosso incentivo per continuare a giocare a questo gioco.

Ci sentiamo dunque di consigliare **Chuchel** soprattutto ai neofiti del genere che vogliono addentrarsi nel mondo delle **avventure grafiche** oppure agli estimatori della **Amanita Design**; questo è solo uno dei spettacolari giochi dello studio ceco e potrebbe costituire un ottimo punto di partenza per conoscere la loro realtà fatta primariamente da giochi simili, per poi recuperare i succitati titoli precedenti.

Il prezzo di **Chuchel** su **Steam** non è per niente proibitivo e per 9.99€, o 14.99€ se avete intenzione di guardare l'**artbook** e ascoltare la **colonna sonora** (credeteci, sono veramente fantastici), aggiungerete alla vostra libreria un piccolo grande capolavoro fatto di puzzle intriganti, personaggi strambi e suoni buffi! Provare per credere!



[Gli sviluppatori di Machinarium svelano il primo trailer di Chuchel](#)

La casa di sviluppo **Amanita Design**, conosciuta principalmente per *Machinarium* e *Botanicula*, ci ha stuzzicato lo scorso Novembre con un progetto intitolato **Chuchel** e di recente lo studio ha pubblicato il primo trailer per il gioco.

Chuchel è un gioco **comedy puzzle-adventure** caratterizzato dagli iconici disegni fatti a mano tipici dello studio e il trailer, che può essere visionato qua sotto, mostra una piccola creatura che insegue una ciliegia in un mondo pieno di personaggi strani e affascinanti.

Il rilascio di **Chuchel** è previsto per i primi mesi del 2018 su **Android, iOS, Mac e PC**.