

The Thin Silence

La **depressione** è una condizione con la quale è difficile coesistere, rende la vita un inferno e può allontanare dalle persone che si amano e che vorrebbero vederci felici. **The Thin Silence** è un gioco che vuole ricordare al giocatore che non siamo soli, anche quando potrebbe sembrarci così, che è possibile uscirne imparando a convivere con parti di sé senza condannarsi. Questo piccolo gioiellino dello studio australiano **Two PM** si pone come una sorta di aiuto per superare questa condizione più che come un *divertissement*; è anche diverso da titoli come [The Town of Light](#) che semplicemente introducono un tema da guardare con gli occhi di uno spettatore, nonostante la riuscita immersione. **The Thin Silence** ci spinge a guardarci dentro, ci insegna che non è mai tutto perduto e che si può sempre rimediare a una condizione di forte infelicità. Per la serietà dei temi proposti il gioco, sin dal title screen, ci invita a conoscere bene il nostro stato d'animo prima di avviare una run e avverte che, se si soffre di una condizione di depressione, è bene comunque vedere delle persone competenti; il titolo non è un miracoloso rimedio per la **depressione**, ma giusto un piccolo aiuto per superare mali più grandi, e per ricordare come questi temi non vadano sottovalutati.



Dire basta è possibile

La nostra storia comincia dai momenti più bui di **Ezra Westmark**, una persona che un tempo ricopriva una carica governativa e che si è in seguito isolato dal mondo. Grazie a un fascio di luce che entra nella caverna dove si trova, qualcosa si riaccende in lui, inducendolo a intraprendere un viaggio alla volta dell'[accettazione](#) dei tragici eventi accaduti a causa di alcune sue scelte. Non vedremo mai la storia da una prospettiva diretta, la trama si srotolerà a poco a poco tramite le pagine del libro del dottor **Shavi Mantha** che parleranno del degrado della società di cui **Ezra** ricopriva un ruolo importante, ma anche con articoli di giornali, foto e email che ci daranno un

accenno della sua vita prima della chiusura eremitica. Un tale **Keota** ha portato grossi disordini nel mondo del nostro protagonista, il quale si sente responsabile della situazione che si è venuta a creare per via del suo ruolo nel Governo; per colpa di questo falso idolo, il mondo che **Ezra** sperava di migliorare è adesso avvolto nel caos e nella violenza. Chiaro è ovviamente l'intento degli sviluppatori nel portare alla luce una **forte critica alla società odierna**, capitanata da Governi onnipresenti intenti a dividere anziché unire e a spingere le persone a guardare al proprio orto favorendo la violenza che in certi Stati dilaga per le strade per colpa di psicopatici estremisti.

In un mondo del genere, dobbiamo semplicemente rimboccarci le maniche e provare a fare il nostro meglio, sembra dirci il titolo; **Ezra** potrebbe anche essere solo e triste ma ha comunque una grande mente che lo porterà verso la strada giusta. Il gameplay che ci viene proposto è un'avventura grafica con una buona componente di *puzzle solving*, per certi versi molto simile a **Limbo**. Per interagire con il mondo circostante abbiamo a disposizione alcuni oggetti che troveremo in giro ma il raccogliarli non è tutto: una delle meccaniche principali di **The Thin Silence** è quella del **crafting** che consiste semplicemente nel combinare un oggetto con un altro (fino a un massimo di tre). L'intento di questa meccanica è chiaramente quello di far funzionare il cervello, cavarcela senza l'ausilio di nessuno e dunque provare e riprovare diverse combinazioni fino a quando da soli non riusciremo a forgiare l'oggetto che meglio potrà interagire con l'ambiente; La componente *puzzle solving* è ben pensata ma mai criptica e perciò offre un buon livello di sfida, che forse può meglio aiutare chi soffre appunto di una condizione di **depressione** esistente. Se ci troviamo in una situazione dalla quale non possiamo più uscire, come ad esempio un passaggio bloccato da un nostro errore, siamo fortunatamente muniti di un **tasto reset** e dunque ricominciare dall'ultimo checkpoint. Tuttavia il tutto è aggravato dai lentissimi, e in un certo senso patetici, movimenti di **Ezra**; il nostro personaggio si muoverà molto lentamente, il suo salto è davvero ridicolo e pertanto il dirigersi verso un luogo già raggiunto (come per esempio dopo l'aver resettato in un determinato punto di una schermata) risulterà tedioso e snervante. Ad ogni modo, per quanto strano possa sembrare, questa è una scelta davvero interessante in quanto il titolo vuole calare il giocatore in tutto e per tutto nella condizione del **malato di depressione** e pertanto tutto ciò che faremo sarà, in un certo senso, tirato e trascinato. Il mondo circostante, oltre a offrirci sezioni in cui dovremo interagire con i nostri oggetti, presenta altri elementi per il *puzzle solving* come l'attivazione di svariati meccanismi, l'apertura di porte tramite carte d'identità elettroniche e l'indovinare password nei terminali tramite una manciata di lettere e qualche indizio.



Un gioco per riflettere

The Thin Silence è un gioco in cui la componente artistica è degna di nota, con una pixel-art che ci mostra degli scenari veramente curati, dai bui sotterranei a dai bellissimi paesaggi naturalistici purtroppo rovinati dalla guerra. Il gioco ci vuole restituire un forte senso di isolamento ma anche di meditazione e ci riesce non solo con le sue immense ambientazioni ma anche tramite il character design proposto, ben diverso dall'art-style scelto per gli scenari; **Ezra** e gli NPC che vediamo, che si rifanno probabilmente a un periodo a cavallo fra **Atari 2600** e i primi computer degli anni '80, presentano pochissimi dettagli e le loro facce sono praticamente un quadratino bianco. La mancanza di dettagli facciali può anche, in un certo senso, accentuare quel senso di perdizione quando ci si trova in una condizione simile a quella del protagonista e perciò tutto ciò che ci circonda non prende più una forma e tutto ci sembra uguale e piatto; tuttavia la stessa grafica usata per i personaggi non aiuta comunque a seguire la già complessa trama, e perciò non solo è già difficile capire il filo logico della storia ma a volte anche distinguere i character.

L'incredibile **colonna sonora** è affidata alla band **Light Frequency** e il risultato è davvero strabiliante. Lo stile proposto si rifà a un'**ambient** molto tetra ma comunque con un certo bagliore luminoso, un po' come una candela accesa nel buio; gli appassionati di questo genere troveranno in **The Thin Silence** una colonna sonora che richiama molto l'**Aphex Twin** del periodo ambient, fra spettacolari paesaggi sonori con pad cupi, con aggiunte di sezioni di pianoforte e viola. Una colonna sonora veramente spettacolare.



Un grande messaggio

The Thin Silence non è il classico videogioco d'entertainment: nonostante sia un felice incrocio fra un'avventura grafica e un puzzle platform à la **Limbo**, non è certamente uno dei migliori prodotti del genere. Gli elementi che compongono il *puzzle solving*, ovvero il *crafting* e le interazioni con gli elementi che compongono la scena, sono buoni ma tutto sommato blandi e, in realtà, abbastanza semplici per gli utenti un po' più scafati e non abbastanza intriganti per chi cerchi una buona sfida. Ovviamente è stata messa molta più anima nella trama e nel rendere gli stati d'animo che meglio descrivono questa terribile condizione e il gameplay, seppur valido, ne risente in parte.

Noi, peraltro, siamo incappati in un brutto bug che ha corrotto il nostro file di salvataggio e ci ha costretto all'avvio di una nuova partita. Dopo aver lasciato il gioco nel piano più interrato della base militare sotterranea e esserci tornati il giorno dopo, il nostro personaggio non si è più riposizionato nel punto di salvataggio ma si collocava in alto "continuando a cadere nel vuoto del bordo dello schermo" (credeteci, è molto difficile da spiegare); così, nel tentativo di rompere questo circolo vizioso (in quanto si era creato un fastidioso loop in cui il character cadeva nel vuoto e si resettava presentando la stessa situazione), abbiamo praticamente rotto la sequenza degli eventi e siamo capitati in un punto in cui non avevano né gli oggetti necessari per proseguire né quelli per tornare indietro. Un vero e proprio disastro, nulla che però non si possa correggere però da una buona patch.

Se prendiamo questo titolo come un'esperienza il cui fine è trasmettere un messaggio possiamo dire che **The Thin Silence** centra in pieno il proprio obiettivo di, come diceva lo scrittore cinese **Lu Xun**, «mostrare la malattia per poi curarla». Il gioco parla chiaro in tal senso, e i temi proposti, anche se chiaramente non risultano per tutti, sono trattati con la giusta serietà, sensibilità e anche valore artistico; vale a dire inoltre che parte dell'accessibile prezzo di 9,99€ su **Steam** va alla fondazione **CheckPoint**, un'associazione volta ad alleviare, e possibilmente curare, le malattie mentali tramite il gaming (dunque con giochi di questo tipo). Motivo in più per giocare a questo titolo ma, vista l'occasione, anche per ricordare l'importanza delle cure e del sostegno dei professionisti qualificati in simili casi: **The Thin Silence**, per quanto bello e alleviante possa essere, non risolverà mai totalmente i vostri problemi, come ogni videogame, ma è bello che oggi l'arte videoludica entri

sempre di più in certi temi, rifuggendo alla sola funzione di intrattenimento, e facendosi sempre più portatrice di messaggi forti e gettando un fascio di luce sulle realtà più scomode.

Don-Ay: quando il divertimento si unisce alla beneficenza

Sappiamo che i **videogame** non sono estranei a eventi caritativi: innumerevoli publisher mettono a disposizione i loro titoli in un **bundle** che sarà devoluto in beneficenza, o promozioni, come il “**One Special Day**”, che puntano a raccogliere più fondi possibili in uno specifico giorno, da devolvere in beneficenza. **Affinity Project**, studio **italiano** che sta lavorando attualmente a **Don-ay**, punta a cambiare il concetto di **Fundraising** (raccolta fondi), cercando di mettere in primo piano eventi caritativi ogni singolo giorno, proprio grazie al loro titolo, da considerare come il primo “**Donation Game**” al mondo.

Don-Ay, che sarà rilasciato intorno alla **primavera di quest’anno**, è un gioco innovativo che unisce il concetto di **endless run** e **Tamagotchi**. Una percentuale di tutti gli acquisti **in-game** e ogni **run** completata generano una donazione grazie all’intervento di pubblicità **in-app**. Il progetto si è sviluppato unendo i due interessi principali di **Diego Ricchiuti** (game designer), del **CEO Ivan Paris** e del **MD Roberto Ressi**: l’amore per gli **animali** e per i **videogame**.

Le parole di **Ricchiuti** per GamesIndustry.biz:

«Per noi /è davvero eccitante sviluppare videogiochi attraverso i quali puoi divertirti e fare del bene, in questo caso per gli animali.»

Affinity Project si vuole assicurare che le **donazioni non diventino un obbligo**, dato che il progetto punta a incoraggiare le azioni caritative da parte dei giocatori. Inoltre ricordiamo che tutte gli acquisti **in-app** sono opzionali, dunque anch’esse non obbligatorie. **Ricchiuti** tiene a specificare che il gioco non è un **pay-to-win**, dato che tutti gli oggetti possono essere ottenuti gratuitamente con il passare del tempo.

Le pubblicità **in-app** non sono troppo invadenti a tal punto da disturbare il giocatore durante la propria **run**. Sono presenti pubblicità che possono essere avviate volontariamente per ottenere monete di gioco, oggetti e potenziamenti, e le pubblicità non-volontarie (quindi non “skippabili”), per assicurarsi che una piccola donazione possa essere comunque generata:

«Questo è davvero importante perché vogliamo esser sicuri che tutti i giocatori possano donare senza spendere i loro soldi. I giocatori saranno ringraziati per la loro pazienza e le donazioni passive saranno comunque devolute in beneficenza. Inoltre il feedback dei giocatori è fondamentale perché crea un senso di appartenenza tra i giocatori e la causa.»

La speranza è che **Don-Ay** diventi la passione di ogni giocatore mobile, incoraggiando donazioni anche da parte di chi non ha abitudine di acquisti in-app.

Di sicuro la partecipazione costante a questi eventi sono più efficaci di una grande singola donazione

e noi di **GameCompass** contiamo che **Affinity Project** possa cambiare le carte in tavola.

Humble Bundle viene assorbita da IGN

Secondo l'articolo riportato da **Gamasutra**, **IGN**, il più grande sito di giochi e intrattenimento ha acquistato **Humble Bundle**, il noto store online che promuoveva anche azioni benefiche. **Humble Bundle** vende blocchi di giochi, libri, fumetti e altra merce digitale adottando il metodo "**pay-what-you-want**" ossia "paga quanto vuoi". Una porzione del ricavato dalla vendita viene devoluto in beneficenza. Normalmente i bundle sono creati seguendo un tema comune, come per esempio gli "indie games", oppure raggruppando quelli di un genere specifico.

Il sito vanta oltre **10 milioni di acquirenti** e ha devoluto in beneficenza **oltre 106 milioni di dollari** a diverse associazioni come "**American Red Cross**" e "**Make-A-Wish**". Oltretutto **Humble Bundle** ha anche pubblicato dei giochi, come il recente **A Hat in Time**. **HB** continuerà a funzionare in maniera indipendente da **IGN** e non subirà importanti cambiamenti di personale dal momento dell'acquisto.

Jeff Rosen, amministratore delegato e co-fondatore, in un comunicato stampa ha affermato:

"Noi abbiamo scelto IGN perché loro riescono realmente a comprendere la nostra visione, condividono le nostre passioni per i giochi e credono nella nostra missione per promuovere fantastici contenuti digitali e al contempo fare beneficenza. Io non riesco a pensare a miglior partner di IGN per aiutare Humble Bundle a continuare la propria ricerca."

Questo cambiamento potrebbe avere delle ripercussioni economiche sui prezzi dei prodotti digitali in vendita su **Humble Bundle**? Forse è ancora presto per dire in che misura **IGN** cambierà le politiche di mercato di **HB**.