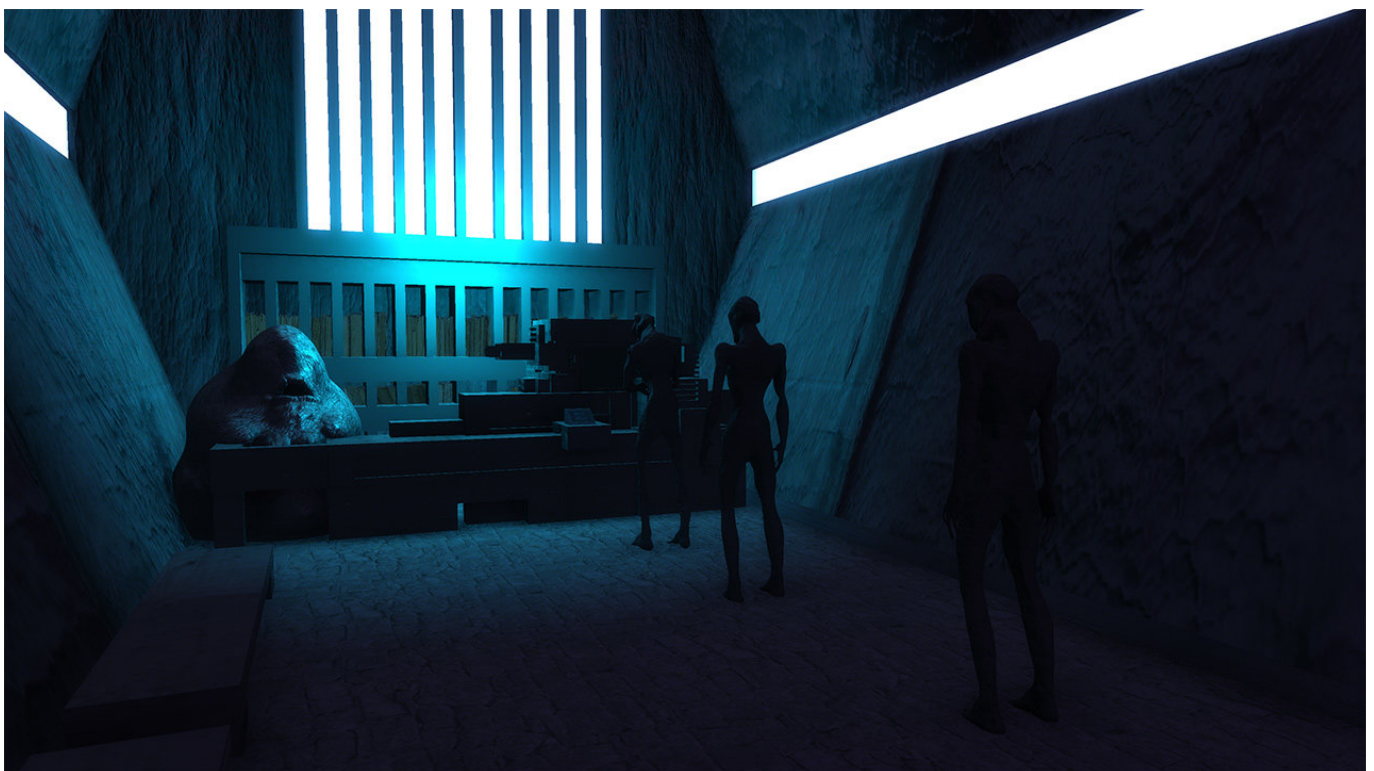


North

Avete mai pensato di lasciarvi tutto alle spalle, fare fagotto e andare via a cercar fortuna in un altro paese? Per quanto questo possa essere più o meno distante, ciò implicherebbe comunque l'abbandono della vecchia vita e con lei anche degli affetti più cari. Questo è ciò che succede in **North**, titolo in cui il protagonista si lascerà alle spalle la sorella in un viaggio verso nord, appunto, e si ritroverà dopo un lungo percorso inghiottito da una grande città ricca di strane architetture e popolata da gente dalle sembianze aliene, che parla un linguaggio incomprensibile. Un viaggio distopico-emozionale, metaforicamente ricco, che vuole far rivivere ai giocatori il dramma vissuto da chi decide di staccarsi dalla propria terra per andare a cercar fortuna altrove. Intento in cui **Sometimes You**, piccola etichetta indipendente, riesce molto bene. Infatti **North**, pur essendo una brevissima avventura riesce a restituire al giocatore qualche "**strana**" emozione.

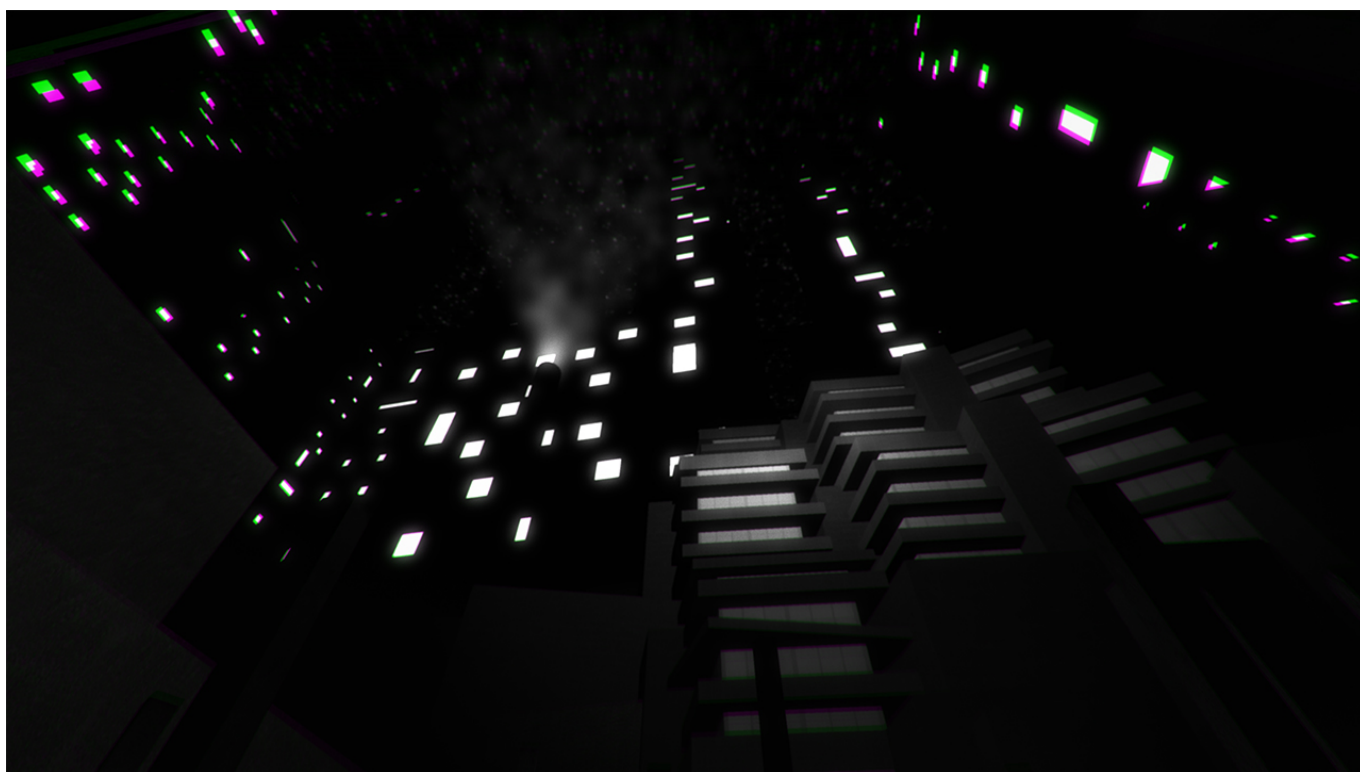
Smarrimento

Questa è la sensazione che prevarrà sul giocatore. Lo smarrimento che proveremo una volta immersi in questa grande città "**aliena**", che ci circonda con grandi architetture e soprattutto **buia**, a volte anche troppo, considerato che non si ha la possibilità di modificare la luminosità del gioco né altri parametri. In **North** non avremo alcun ausilio, dimenticate: mappe, inventario o tutto quello a cui siete abituati, l'unica vostra guida, saranno il vostro senso dell'orientamento e la vostra perspicacia. Non ci sarà neanche un **quest-log**: l'unico modo per sapere in che modo proseguire nel viaggio infatti, sarà quello di raccogliere più informazioni possibile e, successivamente, spedire delle lettere alla sorella lontana, tramite delle piccole caselle postali sparpagate in tutta la città.



Minimale al punto giusto

Avviato **North**, potremmo sentire l'impulso irrefrenabile di spegnere la console e dire «**No, Maria, io esco!**»; ma in realtà, una volta superata la prima fase di adattamento, quando inizieremo a capire la vera importanza del messaggio che il team di sviluppo di **North** vuole consegnare al giocatore, sarà inevitabile volerlo finire tutto d'un fiato. Graficamente il gioco sembra essere stato sviluppato con tecnologia a 128bit, ma la vera "cura" è stata concentrata su quelli che sono i retroscena di **North**, l'emozionalità, la storia e quindi anche il modo cui vengono trattati argomenti attuali e sensibili come quello dell'immigrazione. Tutto guarnito musicalmente da un fantastico **synth-dark-pop** (non so come meglio definirlo) che perfettamente si accosta a quello che è il gioco nella sua, diciamo, "semplicità".



In Conclusione

North è certamente una piccola, grande avventura. Come questa possiamo trovarne a decine e decine tra le varie piattaforme, avventure più o meno longeve, da [What remains of Edith Finch](#), passando per [Virginia](#) e [The town of light](#), o meglio ancora il viaggio di [Kholat](#). Impossibile definirlo un gioco *tout court*, difficile definirlo solo un walking simulator, anche se probabilmente è il genere che gli si addice di più. Di certo è un'esperienza sicuramente positiva, che seppur breve, non ci farà pentire dell'acquisto per la sua forte intensità.

Beholder

Prendete *This War of Mine*, *Papers, Please*, *Fallout Shelter* mescolateli bene e ambientateli in un futuro distopico con un pizzico - ma anche un pugno, perché no - di *1984* di **Orwell**.

Uno Stato totalitario che controlla tutto e tutti, leggi oppressive, sorveglianza totale. Noi vestiamo i panni di **Carl Shteyn**, vigilante al soldo del regime, responsabile di un edificio che consta di diversi appartamenti. L'incarico è semplice: spiare gli inquilini. Si hanno a disposizione diversi strumenti, dalle telecamere di sorveglianza ai mezzi più classici come la possibilità di introdursi in ogni appartamento e rovistare, a patto che l'inquilino di turno non si trovi in casa, o ancora la semplice conversazione per raccogliere indizi sulle abitudini dei nostri amati vicini di casa e le prove della loro colpevolezza. Sì, perché anche Carl e la sua famiglia vivono in quello stesso palazzo e, mentre nel gioco siamo impegnati a raccogliere informazioni e redigere rapporti per denunciare le attività sospette o antigovernative degli inquilini ai nostri superiori, allo stesso tempo potremo assistere alle tragicomiche vicende dei nostri familiari.

Il fulcro del gioco è dunque la storia, nella quale potremo interpretare di volta in volta diversi ruoli, decidendo di sottostare allo Stato e comportarci da buoni *vigilantes* o sovvertire *lo stato* delle cose cominciando ad approfittare della nostra posizione di autorità, scegliendo di fare doppio o triplo gioco a seconda delle possibilità che ci si presentano.

Il **sistema di gioco** è quello tipico delle **avventure grafiche punta e clicca**, anche se vi troviamo innestati diversi elementi sottratti agli **strategici** e ai **gestionali**. Il gioco, basandosi come già detto sulla storia, è zeppo di conversazioni tradotte a dire il vero abbastanza male e, anche se ciò non rappresenta tutto sommato un vero e proprio handicap, questo aspetto limita non poco l'esperienza poiché gran parte della bellezza del titolo risiede appunto **nell'immedesimazione del giocatore**, che si troverà a dover operare delle scelte che influiranno sul destino dei personaggi non giocanti, ai quali ci affezioneremo in un modo o nell'altro. Anche le vite dei membri della famiglia del protagonista se non quella del protagonista stesso potranno essere messe a repentaglio per mano nostra o di altri personaggi.

Gli obiettivi di gioco saranno molteplici e per portarli a termine a volte sarà necessario soltanto raccogliere del denaro, altre volte invece avremo un tempo a disposizione limitato. Ciascuna delle nostre scelte porterà a un diverso susseguirsi degli eventi e necessariamente a un **diverso finale**. Non è tutto oro ciò che luccica, però, e, anche se gli obiettivi sono differenti, non si può fare a meno di notare che il *modus operandi* risulta da subito abbastanza ripetitivo. Tutto ciò va unito a un persistente senso di ansia addosso dato dallo scorrere incessante del tempo e dalle numerose attività da svolgere; elementi, questi, da non sottovalutare per il giocatore che cerca soltanto una narrazione più rilassata.

Il titolo è uscito su **PC** poco prima dell'inizio dell'anno e su **Steam** è già disponibile il primo **DLC *Sonno Beato*** che vede come protagonista **Hector**, personaggio di cui facciamo la - breve - conoscenza all'inizio della storia principale. Noi abbiamo giocato **Beholder** su un **Ipad Air 2** approfittando della più recente conversione su mobile e rimanendo abbastanza soddisfatti delle prestazioni.