

[Alcune anticipazioni su Black Mirror](#)

Una delle news più interessanti della Gamescom riguarda l'annuncio del reboot di **Black Mirror**, serie punta-e-clicca a tema horror il cui terzo (e finora ultimo) capitolo è stato pubblicato nel 2011. A Colonia il produttore, **Martin Kreuch**, ha fornito [ai colleghi di Gamereactor.eu](#) alcune anticipazioni sul nuovo titolo:

«Il nostro nuovo gioco è un reboot della serie, ed è dunque un universo standalone. Il non aver giocato ai primi titoli che non influenzerà l'esperienza dei giocatori: questa è una nuova storia, con nuovi personaggi, ma conserverà gli ingredienti fondamentali che la serie ha sempre avuto: un'atmosfera scura, un orto gotico, , non tanto splatter, ma più orrore psicologico, come è proprio di questo genere di storie».

Black Mirror uscirà il 28 novembre 2017 per PC, PS4 4 e Xbox One e sarà distribuito da THQ Nordic.

Di seguito l'intervista a **Martin Kreuch**:

[GameCompass Summerplay #8](#)

È appena uscito «Life is Strange: Before The Storm»: quale miglior occasione per parlare del primo Life is Strange?

I nostri Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto parleranno di varie curiosità riguardo Maxine e Chloe ma anche di avventure grafiche in generale, con uno speciale sulle avventure grafiche e una top 5 delle migliori fra quelle basate sul Butterfly Effect. Sempre su Teleacras, canale 88 del digitale terrestre.

[Speciale avventure grafiche](#)

Speciale avventure grafiche: dal text based game al walking simulator

Siamo fra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni 80; le prime sale giochi sono colme di persone in fila per giocare a giochi come **Space Invaders**, **Galaxian**, **Pac Man**, **Defender**, **Berzerk**, **Tempest** e molti altri. È un vero e proprio fenomeno di massa, i videogiochi sono popolarissimi fra gente di ogni età, ogni dove e ceto sociale. Erano giochi semplici con semplici obiettivi: mangia i puntini, spara agli alieni, ai robot, completa il puzzle, etc... nessuno di questi giochi era molto cervellotico e fra i giocatori c'era, probabilmente, un bisogno di un qualcosa di più complesso, qualcosa di più intelligente. Un po' prima dell'avvento degli arcade, il gioco da tavola **Dungeons & Dragons** fu

rilasciato nel 1974; giovani da tutto il mondo si immergevano in queste avventure immaginare, in mondi fantastici a bordo di draghi volanti brandendo spade magiche. La peculiarità di quel gioco stava nella figura del *dungeon master* che, dietro ad un tabellone con regole ed altro, raccontava l'avventura che man mano si srotolava e metteva i giocatori davanti a situazioni e nemici che potevano essere superati con l'ausilio di una buona cooperazione. Il successo di questo gioco da tavolo spinse uno geniale **Scott Adams** a portare questo tipo di fruizione, cioè tramite narrazione, nel primo gioco testuale su PC: **Adventureland** del 1978. Seppur l'effetto carisma, tipico del *dungeon master*, spariva di fronte ad un testo di sole parole sullo schermo di un PC, **Adventureland** serviva allo scopo perfettamente; il giocatore si immergeva in dei mondi che effettivamente, non poteva vedere, tutto avveniva come quando si legge un libro, dentro la sua testa. Il fattore immaginazione in questi termini è, ad oggi, è semplicemente scomparso; la grafica, anche nei giochi più frenetici di quei anni, era ancora a uno stadio primitivo e gli elementi sullo schermo rappresentavano vagamente ciò che dovevano rappresentare. Già in un semplice **Pong**, rilasciato nel 1972, gli utenti vedevano due giocatori di tennis, un campo e una pallina ma in realtà, ciò che avevano di fronte, erano soltanto due barrette che facevano su e giù e un quadratino che rimbalzava da una parte all'altra. Nonostante l'avvento delle arcade, e dunque di giochi graficamente sempre migliori, i giocatori usavano ancora la propria immaginazione per definire meglio gli elementi nello schermo, specialmente a casa con console come l'Atari 2600 o computer come il Commodore Vic-20 che producevano una grafica peggiore rispetto alle loro controparti arcade. L'avvento dei giochi **text based adventure** sfruttava a pieno questa capacità umana basando l'intero gameplay (se così possiamo chiamarlo) sull'immaginazione del giocatore; al giocatore venivano presentate diverse situazioni risolubili inserendo comandi semplici come "go north", "pick item" o "kill enemy" tramite l'ausilio della tastiera. Fu così che i **text game** cominciarono a prendere piede nelle case di alcuni giocatori e compagnie come la **Adventure International** (fondata dallo stesso Scott Adams) e la **Infocom** fecero dei text game i loro prodotti di bandiera; giochi come la Serie di **Zork**, **The Count** e **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (tratto dall'omonimo romanzo conosciuto in Italia come **Guida Galattica per autostoppisti** dalla quale è stato anche tratto un film nel 2005) furono pionieri di questo nuovo genere videoludico in cui tutto si svolgeva nella testa dei giocatori. I text game continuarono a esistere per tutti gli anni '80, ma questo genere fu eclissato dall'arrivo delle avventure grafiche che poi si sarebbero evolute in punta e clicca.



L'epoca d'oro

Nel 1980 la neonata **Sierra** (all'epoca **On-line Systems**) pubblicò **Mystery House** per **Apple II**, considerato da molti l'inizio delle avventure grafiche; il nuovo titolo, che di base era un *text game*, offriva una vera e propria interfaccia grafica abbastanza primitiva, giusto l'input da dare alla mente umana per poter immaginare l'azione (visto che il display non ne aveva e non aveva neppure il sonoro). Lo scopo del gioco era quello di individuare un assassino all'interno della magione vittoriana investigando e costruendo ipotesi sugli oggetti che si andavano trovando man mano per la magione. Sempre in questo periodo, fra il 1980 e il 1984, vennero ripubblicati alcuni vecchi giochi text game con una nuova interfaccia grafica, simile a **Mystery House**, per i computer più moderni; fu il caso per il già citato Adventureland che, in occasione della sua uscita sul Commodore 64 nel 1982, fu ripubblicato con una cornice un cui era possibile osservare ciò veniva mostrato a testo. Il 1984 fu un anno importante per le avventure grafiche poiché uscì il primo capitolo della rinominata saga della **Sierra Entertainment King's Quest**. Se pur ancora era necessario dover inserire i comandi su tastiera, **King's Quest** fu un punto di svolta per le avventure grafiche: il testo fu utilizzato esclusivamente per i dialoghi, **Sir Graham** (il protagonista) era visibile in terza persona e, animato in ogni singolo dettaglio, lo si poteva vedere camminare, aprire le porte, prendere oggetti, etc... Semplici cose come le bandiere che sventolavano in cima al castello nella prima schermata erano un qualcosa di incredibile e mai visto prima. In precedenza non fu mai pubblicato nulla di simile e **King's Quest** aprì le porte per un futuro sempre più luminoso per le avventure grafiche. Dal 1986 la **Lucasfilm Games** decise di cimentarsi sul campo delle avventure grafiche che, nel frattempo, diventavano sempre più popolari. Con l'avventura grafica del 1986 **Labyrinth** (tratto dall'omonimo film con David Bowie), la **Lucasfilm Games** (che poi diventerà **LucasArts**) si aprì verso quel genere che diventò la loro specialità. Col successivo (e anche un po' controverso) **Maniac Mansion** la **LucasArts** cambiò gli standard per le avventure grafiche a venire. La sua grande innovazione fu la creazione del motore grafico **SCUMM**, acronimo di "**Script Creation Utility for**

Maniac Mansion", che, a metà fra un linguaggio di programmazione ed un'interfaccia utente, permetteva una migliore interazione con la scena semplicemente scegliendo un'oggetto col mouse, appena implementato per i videogiochi, per poi compiere un'azione selezionandola da uno dei già elencati comandi testuali. Da quel punto in poi per la **LucasArts** fu tutta una strada in discesa e il motore **SCUMM** fu usato per tutte le future uscite come ***Zak McKracken and the Alien Mindbenders***, ***Indiana Jones and the Last Crusade***, ***Loom*** ma soprattutto i leggendari ***The Secret of Monkey Island***, pubblicato nel 1990, e il suo sequel ***Monkey Island 2: Le Chuck Revenge***. La serie di ***Monkey Island*** ebbe un impatto per i computer come ***Super Mario Bros*** lo ebbe per il mercato delle console; durante la prima metà degli anni 90 si vive quella che viene considerata l'epoca d'oro delle avventure grafiche. La LucasArts produsse meraviglie come ***Indiana Jones and the Fate of Atlantis***, ***Sam & Max Hit the Road***, ***Day of the Tentacle*** (che introdusse vere e proprie linee vocali per i dialoghi), ***The Dig*** e ***Full Throttle***. La **Revolution Software**, un nuovo importante operatore, si buttò nella mischia con validissimi titoli come ***Lure of the Temprest*** del 1992, che diede prova del loro motore grafico "***Virtual Theater***" che fu usato anche per il successivo distopico ***Beneath a Steel Sky*** del 1994, e la saga di ***Broken Sword*** iniziata nel 1996 e che dura a tutt'oggi. **Sierra Entertainment** continuava il suo trend positivo con sage del calibro di ***Gabriel Knight***, i numerosi titoli della saga di ***King's Quest*** e il controverso ***Leisure Suit Larry***. L'apprezzamento delle avventure grafiche arrivò anche in Giappone facendo partire un nuovo filone parallelo di avventure grafiche più comuni come "***visual novel***". Ricordiamo la popolare saga di ***Clock Tower***, arrivata anche in occidente, e gli spettacolari ***Snatcher*** e ***Policenauts*** del 1989 e 1995, programmati dall'acclamato **Hideo Kojima**, creatore della saga di ***Metal Gear***.



Crisi e ripresa

Verso la metà degli anni 90 l'interesse dei giocatori verso i punta e clicca stava diminuendo in favore dei nuovi giochi con grafica tridimensionale. La **LucasArts**, per riconquistare il parere dei fan e

della critica dopo un poco rilevante ***The Curse of Monkey Island***, investì diverse risorse in quello che fu ***Grim Fandango***, una delle più belle avventure grafiche mai realizzate. Uscito nel 1998, programmato dalla mente geniale di **Tim Schafer**, ***Grim Fandango*** mostrava una grafica eccellente per i tempi, una storia degna dei migliori film noir, un doppiaggio magistrale con battute degne di ***Monkey Island*** e una colonna sonora jazz/bebop di altissimo calibro. Nonostante i numerosissimi premi della critica soltanto 500.000 copie circa furono vendute e purtroppo fu la prova che le avventure grafiche erano in crisi. Dopo un altro (ingiustamente) fallimentare ***Escape from Monkey Island*** e dopo la successiva cancellazione di ***Sam & Max: Freelance Police*** nel 2004 la **Lucasarts** dichiarò di non volersi più dedicare allo sviluppo di nuove avventure grafiche. In tempi recenti però, con l'arrivo della ormai nota software house **Telltale Games**, il genere appare di nuovo in più forte che mai. La **Telltale** rilanciò un genere ormai infiacchito e riprese brand della Lucas come ***Sam & Max*** e lo stesso ***Monkey Island***, puntando ad una struttura ad episodi che le ha garantito il successo con giochi tratti da famose IP quali ***The Walking Dead***, ***Game of Throne*** e ***Batman***, dettando le regole delle avventure grafiche moderne. Negli ultimi anni si è assistito a una rivisitazione del genere sia in ambito 3D, come ci dimostra la storia della Telltale o l'ultimo capitolo della saga di ***Broken Sword: The Serpent's Curse***, sia in ambito 2D con giochi come ***Machinarium*** o ***Whispered World***. In un mondo dove le **visual novel**, come la super celebre ***Ace Attorney***, hanno successo in occidente e il grande gigante del settore **Tim Schafer** torna sotto i riflettori con ***Broken age*** dopo un finanziamento su **Kickstarter** senza precedenti non ci stupisce più se il già citato **Scott Adams** ha prodotto il suo ultimo gioco nel 2013, ***The Inheritance...*** ovviamente un *text game*! E indovinate un po', quest'ultimo gioco ha anche una grossissima innovazione: il sonoro! Insomma, mentre le storie continuano ad appassionare i giocatori, il futuro delle avventure grafiche pare ancora tutto da scrivere e, ovviamente, tutto da giocare.



Annunciata la data d'uscita di Thimbleweed Park su PS4

Thimbleweed Park arriva finalmente su PS4. Dopo un'attesa di alcuni mesi, anche i possessori della console potranno giocare il punta e clicca di **Terrible Toybox** a partire dal **22 agosto**. La notizia è stata resa nota dallo stesso creatore, **Ron Gilbert**, in un [post pubblicato su PlayStation Blog](#).

Per chi non conoscesse l'ultima opera del creatore di *Monkey Island*, si tratta di un'avventura grafica in pixel art che si rifà ai grandi capolavori dell'epoca **LucasFilm Games** (*Maniac Mansion* su tutti, e non a caso è uscita in occasione del trentennale del gioco ed è ambientata nel 1987) ed è una riproposizione parodistica di una detective story dai contorni soprannaturali che mette dentro elementi tratti dalla letteratura di **Stephen King** e da note serie tv quali *X-Files* e *Twin Peaks*. per offrire un'avventura davvero strana e meravigliosa.



Nel post pubblicato, **Ron Gilbert** precisa che gli utenti «meravigliati dalla precisione con la quale un punta e clicca funziona su console, senza un mouse», in ragione dell'enorme quantità di tempo spesa dall'intero team a perfezionare i controlli su pad senza far perdere le emozioni delle avventure degli anni '80 e '90. In realtà questo era già avvenuto sul NES, dove si può ricordare un porting di *Maniac Mansion* in 8 bit.

Ron Gilbert ha sviluppato il gioco affiancato da altri due grandi nomi della vecchia guardia Lucas, **Gary Winnick** e **David Fox**, e il riscontro della critica è stato estremamente positivo. Il gioco è già giocabile dal 30 marzo su PC, Mac e Xbox One. In attesa della data di rilascio dell'ormai confermata versione per **Nintendo Switch**, vi lasciamo al [trailer di lancio](#) per PS4:

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.

To The Moon

Che valore hanno i **sogni**? Che valore hanno i nostri **ricordi**? Scambiereste un ricordo autentico con il ricordo con un sogno mai realizzato? Probabilmente alcuni oggi accetterebbero lo scambio; di certo non pochi lo fanno nell'universo di *To the Moon*, nel quale la **Sigmund Corporation** è riuscita nell'intento di manipolare i ricordi a piacimento e offre questo genere di servizi a clienti in punto di morte (per non causare **dissonanze cognitive** ai sottoposti), aiutandoli a esaudire i propri desideri irrealizzati. Nel caso in questione, tocca agli scienziati **Neil Watts** ed **Eva Rosalene** rendere reale - quantomeno sul piano mnemonico - il desiderio dell'anziano **John**: andare sulla **Luna**. Velleità infantile, atavica, anche banale a primo acchito. Vien da pensare al desiderio istintivo del bambino che guarda il mondo con occhio disincantato e dichiara di voler fare l'astronauta, da grande.

Ma non sta ai due esperti giudicare il proprio cliente: entrambi devono limitarsi a connettersi alla memoria di John per risalire alla motivazione primigenia da cui è scaturito il desiderio, e far leva su quella per far sì che diventi reale - almeno sotto forma di ricordo - nella convinzione che non ci sia nulla che non si possa ottenere se animati da una forte motivazione. Ma già dal primo ricordo emerge ben poco, così Neil ed Eva si trovano a dover andare sempre più a ritroso - con non poche difficoltà - fino all'infanzia di John nella speranza di trovare la chiave del problema.

Temi (im)portanti

In questo **viaggio al termine dei ricordi**, Neil ed Eva si addenteranno nel vissuto più profondo di John, in un intrecciarsi di relazioni umane che va dall'amico più fidato al suo unico, vero amore, **River**, passando per quelle familiari, relazioni che imprimono il primo marchio nel percorso dell'esistenza. Temi comuni a ogni essere umano, ed è proprio dietro la maschera dell'ordinarietà che si annidano le storie speciali. Tramite una storia di vita senza alcun tratto apparentemente straordinario, **Kan Gao** riesce a trattare temi profondi e delicati: dicevamo del rapporto tra desiderio e memoria, e su entrambi gli argomenti emergono importanti **interrogativi** (abbiamo il diritto di non assecondare desideri altrui perché ci paiono ingiusti nei nostri confronti? Il valore dei nostri desideri è superiore a quello dei nostri ricordi?). Proprio sul tema della memoria, il racconto sembra oscillare tra il Gondry di ***Eternal Sunshine of the Spotless Mind*** - in cui è al centro il tema della rimozione dei ricordi dolorosi - e il Nolan di ***Memento*** e ***Inception*** - rispettivamente per il meccanismo del viaggio mnemonico *à rebours* e per il sistema a livelli in cui si struttura il percorso a ritroso nei ricordi - tralasciandone però la componente filosofica e per calcare la mano su quella emozionale. Certo non è un terreno semplice: John desidera aver innestato un nuovo ricordo per esaudire il proprio desiderio, ma la memoria non è una stanza illuminata a giorno, è anzi zeppa di zone d'ombra, è un terreno scosceso disseminato di crateri, non diversamente dalla **Luna**, la cui parte oscura è perfetta allegoria di quel subconscio in cui si nascondono i ricordi rimossi. E così è anche per John, come scopriranno i nostri scienziati.

Il tema si intreccia senza forzature a un altro ancor più spinoso e certamente meno noto, quello della **Sindrome di Asperger**. È una delle scelte più meritevoli di *To The Moon*, probabilmente il primo videogame a mettere in primo piano una simile patologia, e a ciò si aggiunge il merito di averla

trattata con delicatezza inaspettata e rifuggendo ogni banalità, non facendo dei soggetti affetti da simili caratteristiche dei *freak* ma, al contempo, non puntando su un facile binomio **autismo-genialità** che, nel caso in questione, avrebbe costituito una comoda scappatoia. Tratti dell'Asperger sono stati del resto rintracciati in uomini di genio del calibro Darwin, Newton, Lewis Carrol, van Gogh, Tesla, Einstein, Syd Barrett ed è curioso trovare una simile patologia - parente stretta dell'autismo, e che comporta difficoltà sul piano sociale e comunicativo - in un videogame, essendo quelli dell'informatica e della produzione videoludica settori che vedono un [discreto numero di soggetti interessati](#).

Novel, Visual & Sound

Seppur robuste e importanti, le tematiche da sole non potrebbero mai bastare; ragion per cui è il caso adesso di soffermarsi su quello che è un aspetto cruciale di opere atte a raccontare una storia attentamente pensata, dagli intenti autoriali, ovvero il **meccanismo narrativo**. Come nel caso di molti titoli di non facile inquadramento, si dibatte infatti su dove incasellarla fra chi la inserirebbe nel largo calderone delle **avventure grafiche punta e clicca** e chi la definirebbe una mera **visual novel**. Al di là di ogni definizione, possiamo certamente osservare che *To The Moon* consta di meccanismi propri dei punta e clicca sul piano tecnico ma di un dipanarsi del gameplay che lo avvicina più a quello delle visual novel: gli enigmi sono infatti quasi inesistenti mentre l'interazione con l'ambiente circostante è massima e finalizzata a ottenere ulteriori dettagli sulla trama. Le uniche, piccole sfide di gioco presenti consistono in piccoli **puzzle** da ricomporre tra un ricordo e l'altro e in una sfida di **Whack-a-mole** al Luna Park, ma si tratta di *divertissement* che non hanno rilevanza alcuna ai fini del completamento del gioco, il quale finisce col basarsi sostanzialmente sulla **pura narrazione**. Ed è proprio su questo piano che il titolo trova la sua forza, nella trattazione sapiente di tematiche importanti, rifuggendo la banalità e mettendo in sequenza eventi con un attento lavoro di regia videoludica che ben scandisce i tempi del racconto, utilizzando una scrittura elegante che riesce a equilibrare la profondità dei dialoghi con vari momenti di leggerezza (fondamentale, in tal senso, è la carica di sarcasmo e ostentato cinismo fornita dal Dr. Watts, a cui è affidata una piccola linea comica). Alcuni limiti del titolo sono però al contempo però rintracciabili proprio in fase di scrittura perché, se da un lato Kan Gao riesce a offrire un racconto raffinato e bilanciato, dall'altro canto questo manca in parte di quello spessore che ci aspetteremmo una volta alzata l'asticella dell'autorialità, non raggiungendo altissime vette di scrittura né offrendo dialoghi o monologhi memorabili.

La parte testuale rimane comunque un punto forte del titolo, che si arricchisce di richiami alla contemporaneità (dal **Lorenzo von Matterhorn** di *How I Met Your Mother* a *Twilight* fino ai vari "Hadouken", "Kamehameha" e "Hulk Smash" citati da Neil Watts nei momenti di apertura di un varco tra un ricordo e l'altro) e che viene assolutamente completata da una **colonna sonora** straordinariamente intensa, basata su composizioni di pianoforte capaci di caricare emotivamente testi comunque già solidi e di regalare atmosfere sognanti e trasognate: il leitmotiv del titolo - composto dallo stesso Kan Gao, autore dell'intera soundtrack - vi resterà impresso a lungo, come del resto la dolcezza di *Everything's alright*, l'unico brano cantato dalla voce carezzevole di **Laura Shigihara**.

La **grafica 16-bit**, che ricorda da vicino vecchi titoli come *Secret of Mana*, *Final Fantasy* o *Chrono Trigger*, essendo il titolo sviluppato con **RPG maker**, si armonizza perfettamente in quest'impianto, contribuendo all'unicità di un titolo che, nonostante una grafica affatto originale, risulta ormai facilmente riconoscibile dopo pochi secondi di gioco.

Un Mobile poco mobile

Sviluppato nel 2011, il gioco è stato oggi riproposto in versione mobile, e per l'occasione è stato rivisitato con motore **Unity**, con un leggero lavoro sulle grafiche e l'aggiunta di alcuni piccoli sistemi in-game come work log, qualche implementazione nei ricordi e poco altro. A parte queste implementazioni - nessuna di vero rilievo, in verità - emergono alcuni difetti di questa versione nel **sistema di movimento**, più lento e farraginoso rispetto a quello del pc, certamente ancora ottimizzabile, così come lo sono i **dialoghi**, per i quali non è possibile accelerare la velocità di lettura, difetto che spezza non poco il ritmo di gioco e che potrebbe penalizzare non poco un titolo che richiede predisposizione alla lettura e pazienza (specie in relazione agli standard odierni). Nulla che una buona patch non possa migliorare, e già gli sviluppatori hanno annunciato aggiornamenti, soprattutto perché la **versione in italiano** era stata lanciata sullo store con qualche problema tecnico che gli utenti non hanno mancato di ravvisare.

Dalla Terra alla Luna

Il viaggio dalla Terra alla Luna narrato da Jules Verne è certamente agli antipodi rispetto a quello narrato in *To The Moon*, tutt'altro che legato alla narrativa **avventurosa** o alla **fantascienza** dei primordi, ma certamente ha in comune un tratto concettuale, quello della **sfida esistenziale**, della battaglia quotidiana per la realizzazione dei sogni che vede al centro la forza di volontà, motore immobile per l'esaudimento di ogni desiderio.

I momenti di riflessione davanti agli interrogativi posti dalla storia si alternano agilmente a quelli in cui sono le emozioni a farla da padrona, in un climax che porterà anche i cuori più duri ad avvicinarsi alla storia d'amore tra John e River non meno che ai grandi messaggi che il titolo vuole veicolare e ricordare, per utilizzare un verbo appropriato, sulla falsariga di quanto sosteneva **Edward Morgan Foster** quando affermava che "unless we remember, we cannot understand".

To The Moon è un titolo certamente raro nel panorama videoludico mondiale: a Kan Gao va il grande merito di aver creato un'opera videoludica che unisce profondità tematica e abilità di scrittura in un quadro di grande armonia, sostenuto da una colonna sonora raffinata, con composizioni che si imprimono nel cuore del giocatore e lo accompagnano con levità fino alla fine della storia. Un piccolo astro luminoso che non si può far a meno di ammirare e che continuerà a lungo a splendere nel firmamento degli indie games.

Intervista a Elf Games Works (Drago d'Oro 2017)