

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.

The Low Road

1976. La giovane **Noomi Kovacs**, diplomata al **LeCarré Institute for Exceptional Spies** viene assunta nella divisione Intelligence della **Penderbrook Motors**, che presiede alla protezione di importanti segreti industriali (e alla corrispettiva sottrazione ai concorrenti). Noomi è talentuosa e intelligente tanto quanto impaziente, e vuole mettersi alla prova sul campo ma, come ogni nuova leva, viene relegata a compiti di poco conto dal suo supervisore, **Barry "Turn" Turner**, ex agente governativo dall'oscuro passato. Un'interessante missione è alle porte, l'obiettivo è il recupero di un geniale progettista misteriosamente scomparso nel quartier generale della **REV Inc.**, ma Noomi non è la prima scelta, anzi: il suo capo le dice a chiare lettere che manderebbe lei solo se non ci fosse proprio nessun altro. Ed è così che la nostra agente vedrà profilarsi il suo primo obiettivo personale: fare in modo che ciò accada.



A hard road

Prima di addentrarci nei dettagli del gioco, è bene ripercorrerne lo sviluppo: il lavoro su **The Low Road** inizia nel 2014 da un'idea dell'allora CEO di **Xgen Studios**, **Skye Boyes** e dell'Art Director **Scott Carmichael**, con l'intento di creare qualcosa di completamente diverso dal precedente **Super Motherload**.

Viene fatto un investimento in know-how di genere con l'assunzione di **Jed Lang** come Lead

Programmer e **Leif Oleson-Cormack** come Narrative Designer, e nel 2015 lo studio ottiene il supporto economico del **Canada Media Fund**. Tutto sembra andare per il meglio, quando il progetto subisce un improvviso stop a causa della prematura scomparsa di Skye Boyes a soli 33 anni, a seguito di un arresto cardiaco.

Superato lo shock e con il lutto nel cuore, il team si rimette al lavoro con al comando la moglie di Boyes, **Kaelyn**, che lavora assieme al gruppo per portare a termine *The Low Road*, il quale viene finalmente rilasciato nel **luglio 2017** per **PC, Mac e Linux**, fino ad arrivare la scorsa estate su **Nintendo Switch**. La versione che abbiamo provato tiene conto della classica combo mouse-tastiera, come si addice a un amante della prima ora delle avventure grafiche punta e clicca.



Il Canto della Missione

Ma ritorniamo alla storia narrata: abbiamo detto che **Noomi Kovacs** si troverà a fare di tutto per avere assegnata la sua prima missione. Come in ogni adventure game, bisognerà compiere una sequenza di azioni per arrivare al risultato finale. Prima di portare però a termine questo primo obiettivo, la nostra protagonista si ritrova a dover fare una telefonata di prova su incarico di Turn. Viene così introdotta una delle particolarità del titolo, una meccanica quantomeno singolare nell'ambito di un punta e clicca: la prospettiva cambia, dallo scorrimento orizzontale in stile platform che caratterizza *The Low Road* si passa a una **visuale in prima persona** con in primo piano le mani del nostro personaggio, che dovremo muovere con il mouse. La prima prova di questo tipo consiste in una conversazione telefonica (che può produrre svariati esiti) durante la quale dovremo fornire le migliori risposte all'interlocutore basandoci su informazioni presenti in documenti consultabili dentro a un fascicolo. Un'idea intelligente, che spezza l'univocità del gameplay tipica delle dinamiche punta e clicca. Si trovano circa **una quindicina** di questi momenti in tutto il gioco, mini-game di vario genere che non sempre risultano adeguatamente elaborati, e che avrebbero potuto compensare alla quasi totale mancanza di difficoltà del titolo sul piano degli enigmi: è quasi impossibile rimanere arenati in *The Low Road* e, se questo agevola la fruizione della

narrativa, d'altro canto toglie un po' di mordente a un gioco che esigerebbe un livello di sfida maggiore. Quando l'architettura del design fa della narrazione la colonna portante (come accade nei titoli **Telltale** e **Quantic Dream**, per citare gli esempi più noti), la scrittura necessita di un maggior grado di cura sul piano contenutistico e di un ritmo di racconto che vada di pari passo con le esigenze narrative. *The Low Road* gode globalmente di una buona scrittura, incarnata in un efficace uso dell'ironia, in dialoghi ben pensati, alcuni dei quali davvero divertenti come lo scambio di battute in rima con **Hab** (che fa da prodromo a una vera e propria sfida di rima baciata svolta in una modalità picchiaduro che ricorda da vicino [*Oh...Sir! The Insult Simulator*](#)) o alcuni siparietti grotteschi che stimolano una storia globalmente solida, che risulta godibile e diramata pur non riservando momenti di stupore: è infatti utile anche fallire in determinati frangenti, e vedere quali futuri sono riservati ai personaggi dopo quel singolo (falso) game over. Il racconto, in questo caso, sfuma nel nero ed è affidato a semplici scritte che raccontano un finale alternativo ma "parziale", perché un "forward" da videoregistratore ci riporterà immediatamente al punto in cui avevamo perso, dandoci la possibilità di effettuare scelte alternative, fino a imboccare quella corretta. **I finali possibili in *The Low Road* sono effettivamente due**, e il bivio si presenterà nell'ultimo scenario, che sarà possibile ripercorrere soltanto a seguito di un salvataggio.

Imperfect Spies

In termini di **gameplay**, *The Low Road* è quanto di più essenziale ci si possa aspettare da un titolo del genere: privo di qualsiasi interfaccia di scelta con azioni contestuali effettuabili tramite un semplice click del mouse, ci si servirà del tasto destro per l'analisi degli oggetti e del tasto sinistro per le azioni vere e proprie. Il **puntatore** cambia aspetto e forma ogni qualvolta sarà possibile interagire con un oggetto, che a sua volta verrà messo in rilievo rispetto al background. Proprio nell'interazione con gli oggetti circostanti si può ravvisare uno dei limiti del titolo: sempre per una scelta di game design, si è optato per **asciugare il più possibile le interazioni**, a favore di quelle con elementi che risultino funzionali alla risoluzione degli enigmi. Se questa è una scelta in favore della snellezza e del ritmo, d'altro canto **rischia di lasciare il quadro narrativo un po' spoglio**. In un titolo del genere, l'analisi degli "elementi inutili" da parte di un personaggio ha una funzione ben precisa, quel che risulta dalle interazioni può contribuire a **dare forza al contesto o caratterizzare di rimando alcuni personaggi o ambienti**, o ancora può aumentare la carica ironica o poetica, o epica, o altro relativo al messaggio veicolato dal gioco, in relazione alla prospettiva e al **feel** che si vuole restituire all'utente. Questo tipo di interazioni sono qui portate ai minimi termini, e spesso è un peccato, specie davanti a scenari così belli e ricchi di dettagli.

Lo **stile grafico** è infatti uno degli aspetti più ammirevoli del gioco: ispirandosi alle illustrazioni "**gouache**", **Scott Carmichael** mette in scena ambienti e personaggi di grande godibilità, più improntati allo stile utilizzato da moderni illustratori, fumettisti e cartoonisti che ai pittori classici, creando un ottimo effetto visivo, elegante e vivido al contempo, con un equilibrio non facile fra l'altro da raggiungere, dovendo rendere credibili le animazioni quasi da luna park di personaggi che si muovono come burattini. Ma tutto è così ben realizzato che la credibilità della finzione scenica non vacilla, risultando anche le dinamiche d'animazione perfettamente in linea con l'art-style e con i toni improntati al "comedy".

A tutto ciò fa da sfondo il **comparto sonoro** di **Eric Cheng**, con buoni effetti e un'ottima **soundtrack** sospesa tra sonorità british e accenti psichedelici che riportano all'epoca di riferimento senza risultare marcatamente retrò. Sarebbe stato un lavoro perfetto sul piano audio se non fosse **inficiato da alcuni doppiaggi** che, seppur buoni, hanno alcune fastidiose sbavature in termini di resa, tra echi e riverberi poco gradevoli. Roba da poco, comunque, che non rende meno buona

un'operazione globalmente di rilievo.

Si vive solo due volte

The Low Road è un titolo lontano dall'essere perfetto, ma è un'avventura grafica degna di essere giocata: **una buona scrittura, che non sottovaluta un efficace equilibrio di trama e ironia, valorizzata da un ottimo comparto grafico e da una colonna sonora ben curata, a cui si aggiungono una varietà di mini-game che fanno da valido contraltare a enigmi non impegnativi ma funzionali a entrambi i finali della storia.** Il cui risultato è globalmente più che positivo.

Se esiste un paradiso per i creatori di avventure grafiche, **Skye Boyes**, alla cui memoria il gioco è dedicato, avrà giocato con gusto a *The Low Road*, e da qualche parte sorride soddisfatto del risultato dei ragazzi di Xgen Studios, che hanno affrontato con successo il banco di prova del primo punta e clicca della loro storia di development.



Detective Gallo

Non di rado, di questi tempi, si sente esprimere a un amico, a un collega o a un avventore qualunque la voglia di andare via da questo paese, vuoi per il poco lavoro, le troppe tasse, i populisti, i terrapiattisti, i no-vax, la disillusione galoppante, va a sapere. C'è sfiducia nell'Italia, e soprattutto

poca stima verso gli italiani. Non che sia un discorso a me incomprensibile, a volte mi sento così anch'io. Quando ho giocato a **Detective Gallo**, dell'italianissima Footprints, ho provato infatti un senso di piccolo conforto.

Il mio primo incontro con il pingue pennuto avviene nel **2016**, in un angolo della Milan Games Week riservato ai soli sviluppatori indie italiani (grazie, AESVI). I giochi erano tanti, e pure interessanti, ma dove volete che cada l'attenzione di uno cresciuto a **pane e avventure grafiche**? Non solo ho provato il gioco, ma ho scambiato anche due chiacchiere con le due menti creative che hanno presieduto alla sua creazione, i **fratelli Francesco** (programmatore, nonché script e UI developer) e **Maurizio De Angelis** (Art director, animator e story editor). Ne era venuta fuori un'intervista interessante andata in onda durante uno speciale su **Teleacras**, e che poi fu persa assieme ad altri file a causa di un "Millennium bug" che affettò i server dell'emittente in quei giorni, prima che ne venisse effettuato il backup. Un vero e proprio delitto. Un caso forse buono per il Detective Gallo. Che però, almeno in questa interessantissima avventura grafica, ha ben altro di cui occuparsi.

Prima l'uovo o il Gallo?

Ma facciamo un passo indietro: sappiamo che creare un videogame non è facile, tantomeno in un paese come il nostro. Vale quindi la pena raccontare un po' la gestazione di questo progetto. Prima del gallo, del resto, deve nascere l'uovo. E l'uovo è stato deposto nel **2015**, anno di rilascio della prima **build** del gioco, covato poi assieme all'attuale publisher, **Adventure Productions**, che ha dato al progetto motivi e sostanza per continuare. Si è arrivati così al **crowdfunding** nella seconda metà del **2016**, con una campagna su **Eppela** che ha fruttato circa **15.500 €**, permettendo di lavorare su cutscene, animazioni, localizzazione in altre lingue e un doppiaggio italiano e inglese tuttora presente nel titolo. Il gioco è stato quest'anno rilasciato dapprima per **PC** e successivamente anche su **PS4** e **Nintendo Switch**, dove è stato distribuito da **MixedBag**, che ne ha curato anche il porting su console lavorando su **Unity** partendo dall'engine originario del gioco, **Adventure Game Studio**. Oggi il titolo sta registrando un buon apprezzamento di critica e pubblico, ed è quasi una storia da fiaba per i developer di *Detective Gallo*, che hanno messo su non solo un'avventura grafica di grande equilibrio, ma anche trainata da una storia molto ben curata, che vede al centro un protagonista di un certo appeal e ben caratterizzato che andiamo a conoscere subito.

Le 3 P

Professionista, polemico e puntiglioso: chi avrebbe il coraggio di mettersi contro il Detective Gallo? Forse nessuno, tranne un serial killer di piante che semina il terrore fra i proprietari di vegetali della città. Il più sconvolto dalla vicenda è il ricco e stralunato **Phil Cloro**, botanofilo incallito che dà inizio all'avventura portando il Nostro nella propria villa per constatare lo sterminio di massa delle sue piante rare (un vero e proprio botanicidio) e incaricandolo di scoprire l'efferato autore di simili delitti a fronte di un cospicuo compenso. Detective Gallo ha un vero esperto in materia ad affiancarlo, l'assistente **Spina**, un fiero e acuminato cactus nano, personaggi non giocabile che diverrà silenzioso contraltare delle arzigogolate deduzioni e convinzioni espresse in un susseguirsi di regole etiche che compongono la singolare *weltanschauung* dell'investigatore.

Si intuisce bene già da queste scelte la portata di ironia trasfigurante di quest'avventura grafica, che si arricchisce di personaggi caratteristici quali la venditrice di caramelle **Candy Bop**, eternamente

innamorata di Detective Gallo, il baby teppista, il commerciante, il taxista (con la sua singolare evoluzione spirituale), fino all'informatore che non vedremo mai ma di cui emerge nitida la caratterizzazione attraverso i soli dialoghi telefonici intercorsi con l'investigatore.

Insomma, un approccio del tutto **"comedy"** che si intesse in una struttura narrativa da **noir investigativo**. Quando si avvicinano i generi (non solo videoludici), il rischio di scivolare nel banale del canone è grosso, e i ragazzi **Footprint Games** mostrano di esserne consapevoli. *Detective Gallo* gioca bene con i cliché, occhieggia al meta, indulge al citazionismo e non nasconde le influenze alla base dell'opera, e riuscire a fare tutto ciò senza banalizzare è il primo grande merito dei fratelli De Angelis. L'altro è quello di aver **curato egregiamente la scrittura**: la storia assume un tono umoristico ma non superficiale, apprezzabile da un pubblico eterogeneo per età e cultura, con linee di testo che non sfiorano i limiti del politicamente corretto senza però risultare rattenute. Equilibrio e qualità, insomma, si ha la sensazione di star leggendo quella che è una storia **Disney** per toni, scrittura (una scrittura ibridata con l'umorismo delle vecchie avventure della fine dello scorso secolo) e anche nel finale, dove si è messi davanti a un **coup de théâtre** che fa sorridere. Una simile storia non sfuggirebbe nella collana **Disney noir**, sia in ragione dei contenuti, sia, come è chiaro già a un primo sguardo, grazie al proprio art-style.

Storie di Paperi

Difficile non pensare agli albi di **Topolino**, a **Mega 2000**, a **Topomystery**: *Detective Gallo* ha quello **stile visivo** interamente incentrato sull'universo tanto caro a **Don Rosa** e **Carl Barks**. Non sono presenti altre figure zoomorfe, soltanto degli amabili pennuti coi loro becchi di forma varia, dal sardonico sorriso del commerciante alla tonda e bonaria Candy Bop sino al nerboruto e duro proprietario della discarica, senza dimenticare il nostro scontroso protagonista.

Gli scenari sono armonicamente deformati, ricordandoci gli ambienti di alcuni classici della LucasArts come **Day of The Tentacle** e **Sam 'n Max**; proprio da quest'ultima iconica avventura grafica sembrano provenire non poche ispirazioni, a partire da quella che è l'atmosfera di fondo del gioco (in merito alla quale si vede chiara anche l'influenza di avventure come **Tony Tough** e **Discworld**) sino ad alcuni scenari, su tutti quello onirico e surreale in cui Detective Gallo si troverà a dover estorcere preziose informazioni a un personaggio, che ricorda concettualmente il **Mystery Vortex** dell'avventura di **Steve Purcell**. Oltre a risultare visivamente bello ed efficace in fase di gioco, lo scenario della dimensione del sogno contribuisce anche a rompere una monotonia che la **scarsa varietà di ambientazioni** rischia alla lunga di creare, che è uno dei pochi difetti del gioco (pur risultando una buona idea in termini di design, i cartelli direzionali in ogni scenario non sarebbero necessari) alla pari di **alcuni enigmi che potevano essere meglio congegnati**: difficilmente un utente avvezzo alle avventure grafiche si troverà bloccato, i puzzle sono abordabili ma non per questo semplificati, il punto debole di alcuni (davvero pochi, in verità) sta nella **mancanza di una ferrea consecutio di indizi atti a condurre alla soluzione**, ma si tratta di eccezioni ampiamente compensate dal resto delle quest che invece tengono ben presenti questi pattern, e che assicurano un buon livello d'impegno e un ritmo di gioco che non si spegne praticamente mai.

In questo aiuta anche non poco la **scelta intelligente di alcune meccaniche**: i game designer hanno optato per una grande semplicità di interazione portando al minimo il concetto di **"interfaccia ad azioni contestuali"**, e che ci vedrà utilizzare i tasti sinistro e destro del mouse rispettivamente per **compiere azioni** e **analizzare ambiente e oggetti**, in linea di massima. Questa scelta, assieme alla facoltà di saltare i dialoghi e alla possibilità di intuire quelli già affrontati, alla facoltà di vedere tutti gli hotspot disponibili su schermo premendo la **barra**

spaziatrice e alla “**courtesy option**” che permette di **andare direttamente allo scenario** con un semplice doppio click nella direzione prescelta, massimizza la godibilità del titolo e riduce al minimo i tempi morti.

A far da adeguato contorno a tutto ciò c'è la **colonna sonora** di **Gennaro Nocerino** che restituisce molto bene le atmosfere da noir investigativo, mantenendosi su stilemi classici ma non stantii, ed elaborando melodie sospese tra il serio e il dilettevole, che contribuiscono a dar ritmo e leggerezza alle sequenze di gioco senza mai astrarre il giocatore dal contesto, e contribuendo a un comparto sonoro di ottimo livello, che unisce **SFX** appropriati a un **doppiaggio** di tutto rispetto, dove la voce del Detective Gallo (interpretato in italiano da **Federico Maggiore**, che dà voce anche a Skinny di **The Wardrobe**, gioco distribuito dallo stesso publisher e di cui si trova un easter egg) conferisce carattere al protagonista, non sfigurando affatto con l'omologo inglese assieme a tutto il resto del cast.

Potenziale seriale

L'opera prima di Footprints porta a casa un risultato il cui equilibrio non è affatto scontato, né facilmente raggiungibile: una storia godibile e dal buon ritmo, che **riesce sorprendentemente a capovolgarsi** anche quando sembra aver imboccato una soluzione narrativa banale, personaggi ben caratterizzati, un art-style straordinariamente curato, che sbava solo in **alcune animazioni di certo migliorabili**, una soundtrack appropriata, enigmi di medio impegno che seguono **un'adeguata curva di difficoltà crescente**, il tutto incastonato in un sistema di gioco intelligente, semplice ed efficace. Se, oltre a enigmi più elaborati, avessimo avuto una maggior varietà di ambientazioni, *Detective Gallo* sarebbe un gioco davvero senza sbavature.

Si può poi discutere, sul piano narrativo, della bontà o meno della soluzione finale che, se da un lato può sembrare un po' facilona, dall'altro ha i connotati rocamboleschi e leggeri delle storie disneyane, e risulta certamente in linea con l'intero mood del gioco, contribuendo all'armonia globale dell'opera.

Se la limitatezza delle ambientazioni deriva certamente dalle risorse disponibili, sul resto si può benissimo lavorare, le basi ci sono tutte, anche per fare di Detective Gallo un personaggio seriale. Il potenziale del personaggio c'è, il talento dei creatori pure: perché non provarci?

Four Last Things

Prima di procedere alla lettura, si consiglia la colonna sonora che segue, partendo dal minuto 4:29:

Il videogame, orgoglioso simbolo di modernità, l'epoca del 4K, il raytracing di NVidia, la tendenza al fotorealismo, l'evoluzione dell'intelligenza artificiale. In ***Detroit: Become Human*** David Cage ci racconta di un 2038 in cui gli androidi acquisiscono coscienza comparabile a quella umana, Ken

Levine con **Bioshock** ci porta in quell'Atlantide evoluta che è Rapture, dalle immagini di [Cyberpunk 2077](#) si intravede una fine del secolo per niente rassicurante, ma avanzata sul piano tecnico: se il futuro è un paradiso di avanzamento scientifico, i videogiochi sono oggi il medium deputato a diffonderne verbo, e i developer e i game designer ne sono i cantori.

Quanto sembrerebbe anacronistico se qualcuno prendesse il Rinascimento e lo sbattesse dentro un videogame? Non intendo una riproduzione di quell'epoca, non parlo di ridisegnare per mano di mirabili e raffinati artist scenari e situazioni dell'era post-medievale, magari in versione parodistica, o al contrario cercando il realismo, o ancor di più proponendone una rappresentazione artistica personale. No, dico proprio: cosa succederebbe se un game designer pensasse di **prendere dei capolavori dell'arte rinascimentale, di usarne i personaggi, gli elementi, i background, di animarli sulla scena mettendo in sottofondo le musiche del tempo, spaziando dall'opera lirica alle composizioni classiche** e di farne un videogame? Pensereste che è un pazzo? Un genio? Un visionario? Un truffatore? Un profittatore, che si avvantaggia furbamente del fatto che opere vecchie di 400-500 anni non siano protette da copyright per utilizzarle a proprio piacimento?

Forse quest'ultima considerazione potrebbe essere in parte vera, ma da sola non renderebbe giustizia al lavoro dietro **Four Last Things**, singolare punta e clicca creato dallo scozzese **Joe Richardson** prendendo a piene mani il cuore del Rinascimento e intessendolo sapientemente nella tela di un software.

Di poema dignissima e d'istoria

Il concetto di "peccato" è per secoli gravato pesantissimo sugli esseri umani d'Occidente. Il Rinascimento è stato un momento chiave quando fra protestantesimo, rivoluzione copernicana, luteranesimo e rivelazioni galileane il granitico dogmatismo della fede ha cominciato a scricchiolare sotto i primi colpi dell'analisi scientifica.

La **Chiesa** era ancora un'istituzione forte, ma il potere spirituale cominciava a frammentarsi: in una visione parodistica, anche la giurisdizione delle anime cambia di parrocchia in parrocchia, e questo è il giusto movente per dare inizio alla bislacca storia di *Four Last Things*, nella quale ci ritroveremo a dover **guidare il nostro personaggio attraverso i sette peccati capitali al solo scopo di ottenere la successiva redenzione**. Un cortocircuito paradossale, eh? In realtà la bizzarra narrazione di Richardson ha una sua coerenza: dopo un incipit onirico nel Giardino dell'Eden, vestendo i panni di un Adamo diviso tra il giudizio severo di Dio e la tentazione di Eva, il protagonista si sveglia trafelato e in preda al panico. Roso dai sensi di colpa per i peccati commessi, corre fino alla chiesa più vicina per essere assolto ma la confessione non può essere accettata: gli atti peccaminosi sono stati commessi a **Norimberga, Lubeca e Oslo**, luoghi fuori dalla giurisdizione di quell'episcopato. Gli alti prelati alla porta indicano però una scappatoia: commettere nuovamente ogni peccato capitale in quel territorio permetterà al nostro di confessarsi e di poter essere perdonato retroattivamente anche per le colpe precedenti. Inizia così, con tanto di "Happy sinning", il nostro viaggio attraverso il peccato in un'avventura unica nel suo genere: la **scrittura è semplice ma ritmata**, l'autore gioca in parte con un linguaggio aulico d'altri tempi ma mantiene globalmente uno stile pronò, accessibile a chiunque abbia una discreta conoscenza della lingua inglese, unica opzione possibile dato che il titolo non gode di altre localizzazioni. La scrittura non sottovaluta i riferimenti all'epoca e ai suoi costumi, storpiandoli in chiave parodistica e deformandoli sotto la lente del grottesco: la scuola umoristica **LucasArts** emerge netta, soprattutto nei tempi scanditi in dialoghi e battute, ma anche l'influenza dei lavori dei **Monty Python** permea un lavoro che, pur non spiccando per originalità autoriale e brillantezza nella scrittura, riesce pienamente nell'intento mimetico, non risolvendosi in pedissequa ripetizione dei modelli di riferimento e

mutuandone intelligentemente gli stilemi. È facile pensare alla Nazareth di **Life of Brian** mentre si cammina per una cittadina rinascimentale deformata, caotica e soprattutto popolata da personaggi bizzarri, che danno vita a dialoghi assurdi e divertenti.

Spargendo gran bellezza ardente foco

«Colui che 'l tutto fe', fece ogni parte
e poi del tutto la più bella scelse,
per mostrar quivi le suo cose eccelse,
com'ha fatto or colla sua divin'arte.»

(Michelangelo, Rime)

Del resto, già dal punto di vista non solo umoristico, ma soprattutto **visivo**, è impossibile non pensare subito al gruppo comico inglese: chi abbia visto capolavori come **The Meaning of Life** o **...And now for something completely different** avrà riconosciuto i tratti di certi sketch giocati sull'assurdo, ma soprattutto il **metodo d'animazione dei dipinti** con cui **Terry Gilliam** ha fatto scuola, e che fu utilizzato per sigle e intermezzi dai Monty Python.

Ecco, i dipinti: tutto il lavoro, dicevamo, è basato su opere artistiche dell'epoca. **Four Last Things** è il risultato di **cut-up, collage e successiva animazione di grandi quadri rinascimentali**. Fra i due **Pieter Bruegel (Vecchio e Giovane), Van Dyck, Van Eyck, Cranach**, il Rinascimento pittorico nordeuropeo trova largo spazio, con **Hieronymus Bosch** a farla da padrone: apertura e chiusura hanno per scenario parti del **Trittico delle Delizie**, ma le opere del pittore fiammingo sono numerosissime, dalla **Nave dei Folli** al **Concerto nell'uovo** sino al **Figliol Prodigio**, dal quale Richardson ha addirittura preso in prestito il corpo per il protagonista, mettendogli su il volto del mercante **Mathias Mulich**, dipinto da **Jacob van Utrecht**. L'opera del visionario pittore olandese è certamente la colonna portante del gioco, e non solo sul piano visivo: lo stesso titolo, **Four Last Things**, fa riferimento ai **Novissimi**, le ultime quattro cose a cui l'uomo va incontro al termine della vita: **morte, giudizio, inferno e paradiso**. I Novissimi sono rappresentati nei **quattro medaglioni** che si trovano agli angoli dell'olio su tavola **Sette Peccati Capitali** dipinto dallo stesso Bosch, conservato al **Prado di Madrid** e qui utilizzato da Richardson per celebrare il completamento di ogni task: a ogni peccato compiuto segue un "giro di ruota", la quale altro non è che la figura circolare al centro del dipinto dove sono raffigurati i peccati capitali. È una delle chicche di **Four Last Things**, che è un tripudio d'arte del XV-XVI secolo, insomma: alcuni scenari sono composti da spezzoni di opere messi assieme a formare un unico quadro, altri sono dipinti (o parti di essi) parzialmente editati, altri ancora sono frutto del lavoro di collage che dicevamo prima. Il risultato è visivamente eccellente, e non è affatto facile da ottenere, non basta avere delle opere d'arte straordinarie e bellissime per ottenere automaticamente la bellezza su schermo: il lavoro difficile sta nell'armonizzarle e far sì che l'insieme abbia un suo equilibrio. Del resto, il gioco è programmato con **Visionaire Studio 4**, un software acquistabile a circa **50 €**, che non poteva fare particolari miracoli senza un buon utilizzo alla base.

Richardson è riuscito benissimo nell'intento di creare un punta e clicca rinascimentale sardonico e visivamente godibile, e lo ha fatto non utilizzando neanche tutto il meglio di quell'epoca storica: molti sanno che la culla del Rinascimento è **l'Italia**, in rappresentanza della quale non si trova alcun artista blasonato nel gioco, che annovera soltanto **Francesco Melzi** e **Vittore Carpaccio**, fra gli artisti del Belpaese.

Più spazio lo trovano i musicisti italiani, dove figurano **Giovanni Cavaccio, Giovanni Palestrina** e **Claudio Monteverdi** (trovate a inizio pagina la sua bellissima **Tirsi e Clori**), e dove Richardson si è

preso qualche libertà in più riguardo l'epoca, inserendo anche **Vivaldi** e **Toscanini**, musicisti che arriveranno qualche secolo dopo, ma le scelte in termini di colonna sonora risultano congrue, danno forza alle scene e contribuiscono alla creazione del contesto. E poi, diciamola tutta, potremmo mai rimproverare qualcuno per aver inserito la **Gymnopédie no. 1** di **Erik Satie**, anche se risulta una scelta diacronica?

Il risultato audiovisivo è nel suo insieme meraviglioso.

S'ei piace, ei lice

Ideato nel 2016 durante l'**Adventure Jam** di [GameJolt](#), e rilasciato nel **febbraio 2018** su **Steam**, **Four Last Things** è un punta e clicca unico e ben congegnato. Nelle sue **tre ore scarse di gioco** non consta di enigmi particolarmente intricati, ma su un paio bisogna riconoscere una certa elaborazione a Richardson, che avrebbe voluto inserire di più nel gioco, dalla possibilità di inserire una **modalità "art view"**, grazie alla quale visualizzare i quadri originali, a un doppiaggio che sarebbe stato troppo oneroso per i **4178 £** (circa 4660 €) [raccolti su Kickstarter](#). Il risultato in relazione alle risorse è ammirevole, probabilmente qualche professionalità ad affiancarlo avrebbe aiutato nel perfezionare **un quest design** non particolarmente intricato e avrebbe evitato qualche **fastidioso bug** (ogni tanto il personaggio comincia a vagare per lo schermo in maniera incontrollata, sfuggendo a ogni motion pattern predefinito e creando problemi che a volte hanno come unica soluzione il riavvio del gioco, con il rischio di perdere qualche azione, dovendo tornare all'ultimo autosave) ma, considerando che si tratta di un lavoro svolto in larga parte da unico soggetto, **Four Last Things** è un piccolo miracolo, pur non raggiungendo l'eccellenza. Una scrittura intelligente, un umorismo sospeso tra i Monty Python e i toni di **The Secret of Monkey Island** (con tanto di esplicito omaggio alla scimmia a tre teste), un'armonia visiva e sonora non comuni ne fanno un'avventura bella e piacevole da giocare e ci costringono a puntare gli occhi sul seguito, un [The Procession to Calvary che per qualche giorno è ancora possibile finanziare su Kickstarter](#) che si concentrerà molto di più sull'arte rinascimentale italiana, e che lo stesso **Joe Richardson** descrive come «if **Monkey Island 2** had been made in 17th century **Florence** by a time travelling **Terry Gilliam** wannabe».

Non vi sembra ci siano già le premesse migliori?

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**, toglie 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 cartonesca 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 nasconderci. 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 tetto, 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 spiccheranno 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.



[Unavowed, una delle avventure grafiche più ambiziose degli ultimi anni](#)

Wadjet Eye Games. Questo è il nome della software house che sta lavorando da anni a un **punta e clicca** che potrebbe dare una ventata d'aria fresca al genere che, superata la sua epoca d'oro, negli ultimi tempi stenta ad affermarsi anche sulla sua piattaforma nativa, ovvero il PC.

Unavowed, oltre a essere il progetto più grande a cui Wadjet Eye abbia mai lavorato, cerca anche di discostarsi dall'avventura grafica tradizionale, che consiste in una trama già "preconfezionata" e quindi statica, completabile in poche ore. Il gioco di **Dave Gilbert** (fondatore della compagnia) non ha nulla di tutto ciò.



Si ha innanzitutto **la scelta del personaggio** principale, che può essere un agente di polizia, un barista o un attore; ognuno con diverse abilità speciali e con una diramazione diversa della storia di base. Il protagonista scelto verrà posseduto da un demone, il cui obiettivo sembra essere quello di spargere violenza e distruzione per tutta New York. La sua vita da allora verrà completamente stravolta: ricercato dalla polizia, senza casa, nè famiglia, nè amici. C'è un solo modo per liberarsi dell'entità malvagia e tornare a vivere normalmente: unirsi agli unavowed (letteralmente, gli inconfessati), un'antica società atta a combattere le forze del male.

Un'altra peculiarità è quella di poter scegliere un secondo personaggio, a scelta tra quattro, che entrerà a far parte del nostro party. Ognuno di loro ha abilità, debolezze e tipi di dialogo unici, che porteranno a una risoluzione degli enigmi proposti ogni volta diversa, a seconda del compagno scelto; il tutto contornato da ben **125 possibili scenari**. Tutto questo porta il giocatore a ricominciare più e più volte, trovando sempre qualcosa di diverso.

Uno degli scopi che Gilbert vuole raggiungere con questo titolo è quello di **evitare lo spoiler** totale del gioco, anche vedendone gameplay e streaming vari prima dell'acquisto, e al contrario, invogliare a chi ha visto quei video a giocare comunque per scoprire cos'altro c'è da vedere.

Unavowed verrà rilasciato quest'anno su **Steam** in data da definirsi, e se tutte le premesse date rimarranno invariate, potremmo forse assistere alla nascita di un pioniere di una nuova generazione di punta e clicca.

[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 nientepopodimeno 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!



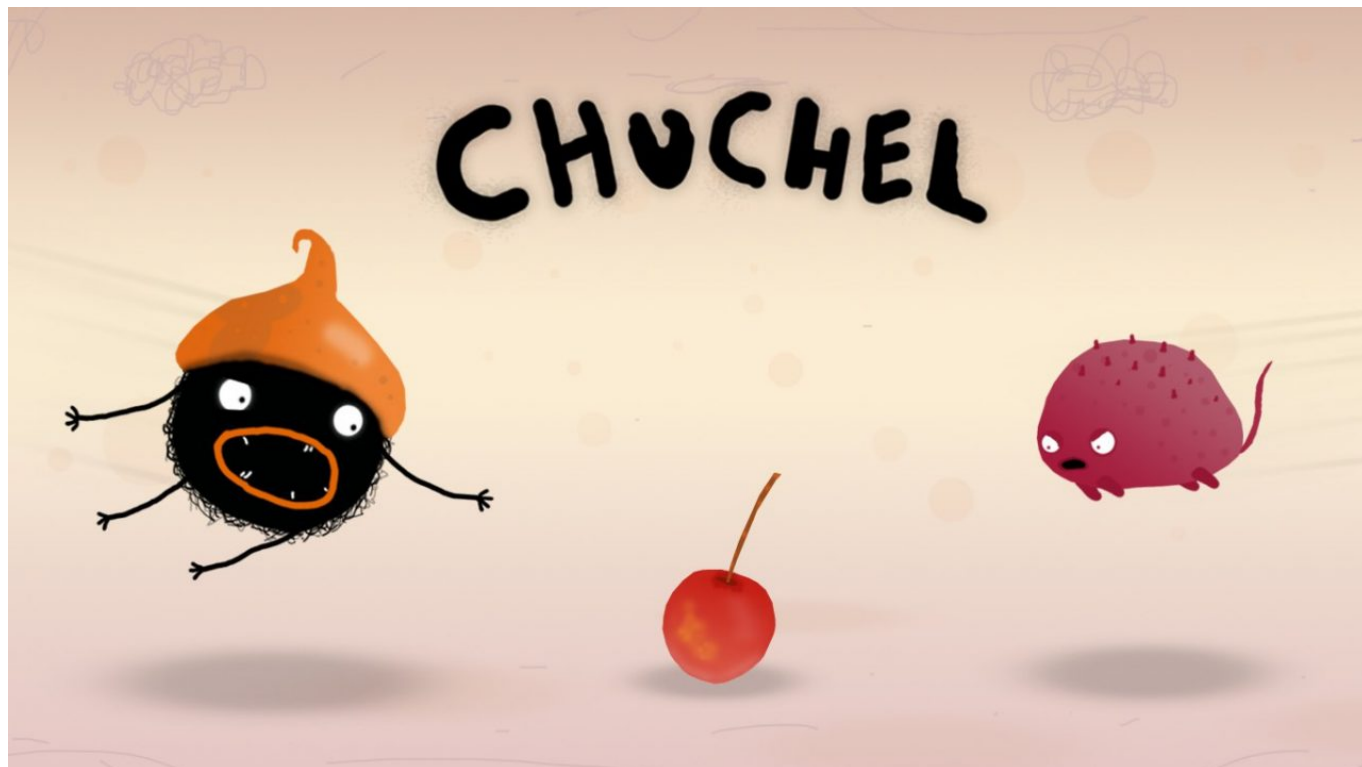
La ciliegina sulla torta

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!



[Seinfeld Adventure game: un nuovo punta e clicca in pieno stile anni 90'](#)

Negli ultimi anni la pixel art sembra aver ripreso piede nel mondo dei videogames, soprattutto se si parla di Indie: colorata, semplice ma allo stesso tempo di grande impatto grafico. Questo nuovo titolo, *Seinfeld Adventure game*, attualmente in sviluppo dall'australiano **Jacob Janerka**, vuole riportare in auge lo stile delle avventure grafiche **LucasArts** e la sitcom americana *Seinfeld*, che porta proprio il suo nome. L'obbiettivo principale è quello di riprodurre il più fedelmente possibile, attraverso i pixel appunto, le ambientazioni e i personaggi, per far provare a chi gioca le stesse sensazioni che quella serie tv dava, durante la sua messa in onda nel periodo 1989-1998.

Lo stesso sviluppatore ha annunciato su **Twitter** di essere alla ricerca delle giuste idee per rilasciare una prima demo, mostrando anche una brevissima clip.

Been getting a lot of questions about the Seinfeld Project recently. A: I'm waiting till I have a good idea for a premise for a short demo. Anyway here is a slightly updated compilation. pic.twitter.com/fyiUUZPWgw

Un nuovo punta e clicca è sicuramente una ventata d'aria fresca che si scosta totalmente dalla maggior parte dei titoli odierni, ma allo stesso tempo un'occasione per i vecchi fan di questo genere di ritornare con la mente ai tempi di *Monkey Island*, *Full Throttle* e *Day of the Tentacle*.

[Grim Fandango Remastered gratis per 48 ore su GOG](#)

Gog.com ha reso disponibile gratuitamente e per un tempo limitato (sino al **14 dicembre 2017**) la remastered di **Grim Fandango** per PC, Mac e Linux. Il gioco è localizzato in 5 lingue ed è scaricabile sul [sito della nota piattaforma](#).

Il titolo vede per protagonista **Manny Calavera**, agente incaricato di vendere biglietti di viaggio alle anime che devono affrontare il percorso che, secondo la concezione azteca, porta dalla terra dei morti sino al Nono Aldilà.

Grim Fandango, ideato da **Tim Schafer**, pur non avendo avuto all'epoca un gran riscontro di pubblico, ha rappresentato una delle avventure grafiche della **LucasArts** più lodate dalla critica, e conserva tutt'oggi un nutrito stuolo di estimatori. I diritti sono detenuti dalla **Double Fine Productions** dello stesso Schafer.

[Thimbleweed Park](#)

Accendere lo schermo e ritrovarsi improvvisamente negli anni '80 non appare più strano in un'epoca in cui vari campi dell'arte e della creatività si alimentano di revival. Il meccanismo della nostalgia ha portato alla produzione di svariate retroconsole (non ultima il [Super Nintendo Classic Mini](#) e l'ultimissimo Commodore 64), al successo di serie tv come **Stranger Things**, al ritorno di brand come *Alien*, *Ghostbusters*, *Blade Runner* e l'anno prossimo potremmo aspettarci un ragionevole successo di **Ready, Player One**, film a firma Steven Spielberg tratto dal best seller di **Ernest Cline** interamente improntato su riferimenti anni '80: quale miglior momento per tornare con un'avventura grafica old style, in pixel art e ambientata, fra l'altro, nei rombanti eighties? Detta così, la nuova opera di Ron Gilbert potrebbe suonare come una grossa furbata, ammiccante a nostalgici e a vecchi fan lucasiani, e uscita nel miglior momento possibile. Ma è davvero questo **Thimbleweed Park**?



1987

Back to the Mansion

Per i giocatori meno giovani (e per i più giovani che amano studiare un po' di storia tra retrogaming e vecchie avventure grafiche), le texture e i personaggi sono un diretto richiamo a un unico titolo, quel ***Maniac Mansion*** capostipite dei moderni adventure game e pietra miliare del passaggio dall'avventura testuale a quella grafica. Uscito nel 1987 su **Commodore 64**, *Maniac Mansion* fu una novità assoluta nel mercato videoludico, per l'originalità della storia narrata (una straordinaria parodia di un b-movie horror, con tanto di teenager per protagonisti), per la possibilità di manovrare 3 personaggi in parallelo, per quell'umorismo grottesco e debordante che sarà il marchio di fabbrica dei titoli della LucasFilm Games (poi LucasArts) a venire ma soprattutto perché finalmente "vestiva" ciò che fino a quel momento era stato solo un nudo susseguirsi di linee di testo. Non la prima avventura grafica della storia, ma certamente la prima di successo, al punto da meritarsi un porting su NES, territorio - quello delle console - nel quale il genere languiva. A distanza di 30 anni, gli stessi creatori di *Maniac Mansion*, **Ron Gilbert** e **Gary Winnick**, hanno deciso di celebrare l'anniversario riportandoci indietro nel tempo, proprio in quel 1987 in cui uscì la loro prima, celebratissima avventura grafica.



Welcome to Thimbleweed Park

Ed eccoci dunque catapultati negli anni '80 nell'amena cittadina di **Thimbleweed Park**, a vestire inizialmente i panni degli agenti **Ray** e **Reyes**, incaricati dal FBI di indagare su un cadavere riverso nel guado di un fiume. Ovviamente l'obiettivo sarà quello di raccogliere prove e interrogare gli abitanti del piccolo paese - ormai spopolato - per trovare il colpevole di quel che è un evidente un omicidio: ci sono le premesse del più classico dei racconti investigativi "made in U.S.A.", e in effetti l'intento parodistico ha come target proprio storie di questo genere. Non è un caso che la coppia di agenti richiami la fisicità di Mulder e Scully di **X-Files** e che Thimbleweed Park sembri a tratti una grottesca **Twin Peaks** (le battute sul "bistrot" e sulle sue presunte prelibatezze, l'incendio alla fabbrica di cuscini, principale azienda della città, che ricorda da vicino quello della segheria; e poi, scusate, mi consentite di non considerare totalmente casuali le iniziali "TP"?). Apparirà subito chiaro - leggendo i loro block notes - che Ray e Reyes nascondono ben altri obiettivi. Nel loro peregrinare all'interno della cittadina, gli agenti entreranno in contatto con vari personaggi, tre dei quali - oltre loro - saranno sotto il diretto controllo del giocatore.



Personaggi in cerca di soluzione

Ed è qui che entrano in scena **Ransome il Clown**, il fantasma **Franklyn** e la supernerd **Delores**: il primo vittima di una maledizione che gli impedisce di togliersi il trucco di scena, il secondo condannato a vagare fra i piani dell'hotel del paese, e la terza tornata a Thimbleweed Park a seguito della morte del nonno **Chuck** (il nome vi richiama alla mente qualche villain dell'universo Lucas?), fratello di Franklyn (che, sì, è il padre di Delores), proprietario della fabbrica di cuscini e storico plenipotenziario del paese, onnipresente nei dialoghi con gli abitanti, dai quali si potranno trarre informazioni utili per il proseguimento della storia e per la soluzione di vari enigmi. Se i personaggi principali hanno caratteristiche marcate e tratti ben definiti che esprimono bene l'attenzione di Gilbert e Winnick nel delineare a fondo ogni character, questa si vede ancor di più nella cura dei **NPC** che - dalle sorelle Pigeon Brothers ai complottisti della radio, fino al polimorfo personaggio dello sceriffo-concierge-medico legale, una delle figure più riuscite di tutto il gioco - ci regala maschere straordinarie capaci di caricare ulteriormente il già grottesco e suggestivo quadro d'insieme, contribuendo in maniera decisiva a innalzare il ritmo di gioco e a rendere memorabile il deforme affresco della piccola cittadina americana.



Piccoli enigmi e grandi citazioni

Chi abbia già giocato alle avventure grafiche della Lucas non potrà non aver notato le numerose citazioni presenti in *Thimbleweed Park*, che spaziano da *Maniac Mansion* - della quale ritroviamo parte della villa, con l'orologio a pendolo all'ingresso e il salone munito di scala a chiocciola col cartello "out of order" - a *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (a citare entrambi i titoli basta una motosega) passando per *The Secret of Monkey Island*, i cui rimandi sono numerosissimi, non ultima la testa del navigatore, che tornerà anche qui utile in uno degli enigmi del gioco.

A proposito di quest'ultimi, pur non essendo proibitivi, non sempre i puzzle presenti risultano semplicissimi. Certo, saranno più avvantaggiati i giocatori avvezzi alle dinamiche dei punta e clicca di casa Lucas, i quali raramente ponevano quesiti risolvibili secondo i dettami logici dei classici puzzle ma, al contrario, costringevano al **pensiero laterale**, a grossi sforzi immaginativi, basandosi a volte su giochi di parole spesso di difficile adattamento sul piano linguistico (vedi gli enigmi della "red herring" e della "monkey wrench" proprio in *The Secret of Monkey Island*) e mettendo il giocatore a volte in condizione di dover tentare ogni combinazione possibile pur di andare avanti. I giusti indizi per risolvere ogni enigma non mancano ma, per chi volesse sforzarsi un po' meno, è possibile selezionare una modalità facilitata, scremata dagli enigmi più ostici (ma mi sento di sconsigliarla).

Tornando in tema di **citazioni**, Gilbert e Winnick hanno messo in *Thimbleweed Park* un bel po' di autobiografia: il personaggio che più rappresenta gli autori è certamente Delores, che non a caso rappresenta una figura centrale nella storia. Delores riesce a realizzare il sogno di diventare una sviluppatrice di videogame, ed è chiaro come dalla sua scelta scaturisca, oltre alla rabbia del nonno che arriva a diseredarla, il disprezzo degli altri familiari (la sorella in primis) e lo scherno della gente comune. C'è un po' della visione diffusa della società del tempo che sorrideva a chi dicesse di occuparsi di videogame (oggi va un po' meglio, ma i passi da fare sono ancora tanti), ma ci sono anche chiari riferimenti gli albori della carriera di Gilbert, dal **Graphics Basic**, estensione per Basic creata nel 1983 con Tom McFarlane, al fantomatico developer **MMucasFlem** al quale Delores invia la propria candidatura.

Le citazioni non sono state colte né gradite dall'utenza più giovane e, nell'ultimo aggiornamento, assieme a una sala giochi con vari **coin-op** giocabili, Terrible Toybox ha aggiunto l'opzione "**Citazioni Fastidiose**", attivabile da chi voglia fruire dei numerosi tributi all'universo Lucas presenti nel titolo.



Modernità eighties

Dal punto di vista **visivo**, *Thimbleweed Park* centra perfettamente il punto, unendo un art-style che richiama le avventure grafiche di fine anni '80 (una su tutte, dicevamo, *Maniac Mansion*) ma che serba la sua attualità, offrendo ambienti e paesaggi che riescono a essere evocativi di un'epoca passata ma mai vetusti o polverosi, trasportando il giocatore in un altro tempo senza mai dargli la sensazione di essere alle prese con un prodotto figlio del retrogaming, e restituendo anzi un senso di forte modernità nonostante l'impianto grafico old style interamente in pixel-art.

Non può dirsi diversamente riguardo la **colonna sonora**, nella quale **Steve Kirk** riesce a compendiare ed enfatizzare il mood delle varie sequenze, chiudendo il cerchio di ogni ambientazione, mischiando sintetizzatori e strumenti classici (addirittura un Theremin) e alternando musiche d'ambiente a ritmiche proprie del rock progressivo. L'effetto ottenuto è quello che dicevamo prima, un retrò che conserva la sua modernità, in questo caso amplificando l'aura di mistero nel dipanarsi della storia, con il plusvalore di rafforzare "l'idea" di ogni ambiente attraversato dal giocatore: i suoni tenui del jingle che fa da sottofondo al **Quickie Pal** o il tema che suona all'ascensore dell'**Edmond Hotel** ne sono pregevoli esempi. Ma Kirk si mostra versatile anche nel dar voce al pezzo di **Razor and the Scummettes** (rock band capitanata dall'omonimo personaggio di *Maniac Mansion*, Razor appunto), dando prova di gran capacità mimetica nell'elaborazione di un tappeto sonoro steso sotto gli strani accadimenti della rocambolesca *Thimbleweed Park*, e non facendo per niente rimpiangere il MIDI delle colonne sonore dell'epoca.

Un paio di parole sui vari **porting**: per scrivere questa recensione, abbiamo interamente giocato la versione per **PC** in occasione della release del gioco a **marzo 2017** (prima, quindi, dei vari

aggiornamenti che abbiamo già citato) e rigiocato interamente quella per **PS4** a **settembre 2017**; abbiamo inoltre testato quella per **iPad**, uscita sempre a **settembre 2017**; si attendeva per il 3 ottobre la release su Android, che sancirà la presenza di *Thimbleweed Park* su tutte le principali piattaforme disponibili adatte al gaming, ma [Ron Gilbert ne ha annunciato il rinvio](#).

Le versioni differiscono fra loro quasi esclusivamente sul piano dei **controlli**, dove la prima (per **PC**) è ovviamente la più classica e anche la più congeniale al genere **punta e clicca**: giochi di questo tipo sono stati pensati prevedendo mouse e tastiera tra le mani del player e l'ultimo lavoro di Gilbert non fa eccezione, sancendo però un passo avanti in termini di tempistiche di gioco, fluidità e movimenti, e dunque di gameplay. I percorsi dei personaggi sono ottimizzati in modo da sottoporre il giocatore al minor numero di movimenti "inutili", e consentendogli di giungere al punto di arrivo nel minor tempo. Su questo non fa eccezione la versione per **PS4**, la quale ha una minor rapidità di navigazione, ma marginale, tanto da non inficiarne l'esperienza. I tasti direzionali permettono di spostare il cursore e di selezionare i verbi d'azione da correlare agli oggetti presenti nell'inventario o nello scenario per muovere i personaggi e interagire con l'ambiente. Tramite il tasto **X** si potranno compiere le azioni e accelerare la velocità di movimento del personaggio, mentre il tasto **quadrato** permette di compiere le azioni che vengono suggerite su schermo. I tasti dorsali (**L1** e **R1**) agevolano il passaggio fra i vari punti di interazione all'interno di ogni scenario, mentre **L2** e **R2** ci permetteranno di switchare comodamente fra tutti e cinque i personaggi. Scorrendo il dito sul tasto **touch-pad** potremo inoltre muovere il cursore come se avessimo un mouse, ma alla lunga questa opzione risulta poco comoda.

La versione **mobile** del gioco risulta altresì maneggevole e funzionale, lasciando invariata l'interfaccia e con il surplus di poter fare a meno del cursore: per spostarsi basterà ovviamente toccare il punto di destinazione, così come per utilizzare oggetti (cliccando sul verbo e poi sull'oggetto). Anche la scelta dei personaggi giocabili e la selezione dei dialoghi è facilitata dall'approccio interamente touch dei punta e clicca, che su mobile sembrano trovare una declinazione ideale, potendo far a meno del puntamento e consentendo al giocatore di cliccare direttamente la propria scelta, rendendo superfluo l'utilizzo di controller, mouse e tastiera che sarà reso possibile nella versione **Android**.



Come scrivere un Adventure Game

Nel suo storico microsaggio [Why Adventure Games Suck](#), scritto nel 1989 e rivisto nel 2004, Ron Gilbert scriveva:

«One of the most important keys to drama is timing. Anyone who has designed a story game knows that the player rarely does anything at the right time or in the right order. If we let the game run on a clock that is independent from the player's actions, we are going to be guaranteed that few things will happen with dramatic timing.»

Quello dell'equilibrio dei tempi drammatici è uno degli aspetti su cui il **Grumpy Gamer** (storico nickname di Gilbert, *Ndr*) si è sempre incaponito, e che ha caratterizzato negli anni la sua cifra di narratore, prima che di game designer.

Da questo punto di vista, *Thimbleweed Park* è un modello di arte del racconto videoludico, con tempi narrativi calibrati e un ritmo di gioco che non incespica, dove si gode di una storia scritta splendidamente. I dialoghi sono sulla falsariga dei grandi giochi Lucas, ma con ulteriori passi avanti sul piano stilistico, con una forza che **Fabio "Kenobit" Bortolotti** ha reso egregiamente in italiano, anche in situazioni impervie come quella di dover rendere intellegibile nella nostra lingua lo scozzese stretto del personaggio di Doug, trasposto in abruzzese, o quella di restituire al meglio l'irriverenza sboccata di Ransome Il Clown.

Non si parla soltanto dell'umorismo lucasiano di cui sono intrise le numerosissime linee di testo: la storia di *Thimbleweed Park* è figlia di una grande operazione metatestuale, che ci offre maschere vive nei suoi cinque personaggi in cerca di espiazione: Franklyn, dal temperamento mite, dalla personalità debole ed estremamente remissivo, Ransome, sprezzante, cinico e sboccato, Ray, nella sua durezza e caparbità, Reyes, un po' tonto e risoluto, e Delores, tenace, idealista e controcorrente come dovrebbe essere un vero game designer.

È il percorso di una catarsi, quello dei protagonisti del Teatro dell'Assurdo di *Thimbleweed Park*, ognuno animato dalla propria singolare ricerca; una catarsi probabilmente impossibile all'interno della finzione videoludica, almeno finché il computer che le dà vita resta acceso, sembra dirci Gilbert dai meandri del **wireframe**, elaborando una storia che certamente ricorderemo.

Thimbleweed Park è un capolavoro di metaletterarietà che sul finale tocca picchi esistenziali come pochi, non meno di quanto lo fu (esistenzialista e metaletterario) quello di **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**, unendo in un'armonia singolare il grottesco e il drammatico, il demenziale e il serio in un'opera che è certamente una delle migliori produzioni di Ron Gilbert in tutta la sua carriera di game designer.