

# Alien: Isolation - A Casa Nessuno Può Sentirci Urlare

In occasione dell'uscita di **Alien Covenant** nelle sale cinematografiche, ci è sembrato giusto riprendere tra le mani un titolo videoludico che ripropone ottimamente le atmosfere del capostipite della saga del 1979: **Alien Isolation**.

Rilasciato nel 2014 e sviluppato da **Creative Assembly**, *Alien Isolation* ha riscosso un grande successo tra critica e pubblico, soprattutto per l'alta qualità raggiunta in quasi tutti gli aspetti del videogioco.

Ma vediamolo più nel dettaglio.

## Alien 1.5

Alien isolation è ambientato 15 anni dopo gli eventi del primo film di **Ridley Scott**. La protagonista è **Amanda Ripley**, figlia di **Ellen Ripley** (protagonista della pellicola) che, in cerca di informazioni su quanto accaduto alla madre, si catapulta, con non poche difficoltà, sulla **Sevastopol**, una gigantesca stazione spaziale che sarà l'hub principale delle nostre disavventure.

La storia, per quanto semplice, è ben narrata, grazie anche all'utilizzo di ottime cutscene, audiolog e a varie informazioni che possiamo raccogliere con frequenti citazioni ai film. Questo è dovuto alla collaborazione che i producer del gioco hanno siglato con **20th Century Fox** che ha permesso l'accesso a tutti i documenti disponibili sulla saga.

Le tematiche presenti sono le stesse del film originale: avidità e giochi di potere nonché l'angoscia e la solitudine esercitata grazie alla minaccia principale del gioco, lo **Xenomorfo**.

L'ormai iconico antagonista della serie ci accompagnerà per quasi tutta l'avventura, rendendo una semplice missione un vero incubo.



## Nessuno può sentirti urlare

**Alien Isolation** si presenta come un **survival horror** nudo e crudo. Frequenti saranno le morti, ma questo non porta il giocatore alla frustrazione poiché è possibile trovare modi diversi per affrontare una determinata sezione. Si può morire in qualunque frangente, anche durante il salvataggio, visto che il gioco va in pausa soltanto aprendo la mappa o aprendo il menu. L'astuzia, l'ingegno e la silenziosità saranno necessari per completare l'avventura, che si attesta intorno alla **ventina di ore**. La stazione spaziale è liberamente esplorabile, soprattutto se avete tutto il necessario per aprire determinate porte; sta a noi decidere se andare spediti verso l'obiettivo o andare alla ricerca dei numerosi collezionabili, sempre che la paura per lo Xenomorfo non sia un ostacolo troppo grande da superare.

Proprio lo Xenomorfo è il fiore all'occhiello della produzione e vi darà la caccia inesorabilmente per quasi tutta l'avventura. Le sue routine comportamentali sono tra le migliori viste in un videogame, per cui sarà veramente difficile capire in che modo reagirà ad una determinata situazione o i suoi percorsi di pattugliamento. È pressoché invincibile, ma può essere distratto con l'equipaggiamento che possiamo trovare nel corso del gioco o eventualmente costruire grazie anche all'ottimo sistema di crafting. Sono presenti anche armi da fuoco da usare solo se strettamente necessario, in quanto i forti rumori non fanno altro che richiamare l'alieno.

Imprescindibile è poi l'utilizzo del famoso **rilevatore di movimento**, utilissimo in ambienti aperti, meno all'interno del nascondiglio, dove il "bip" emesso dallo strumento non farà altro che attirare l'alieno verso di voi.

Lo Xenomorfo in realtà non è l'unico nemico della stazione: sono presenti infatti anche umani e androidi che purtroppo vantano una scarsa intelligenza artificiale, basilare e a volte lacunosa; fortunatamente li affronteremo solo in brevi sezioni ma è un peccato constatare ciò visto l'alto livello qualitativo raggiunto con tutto il resto.



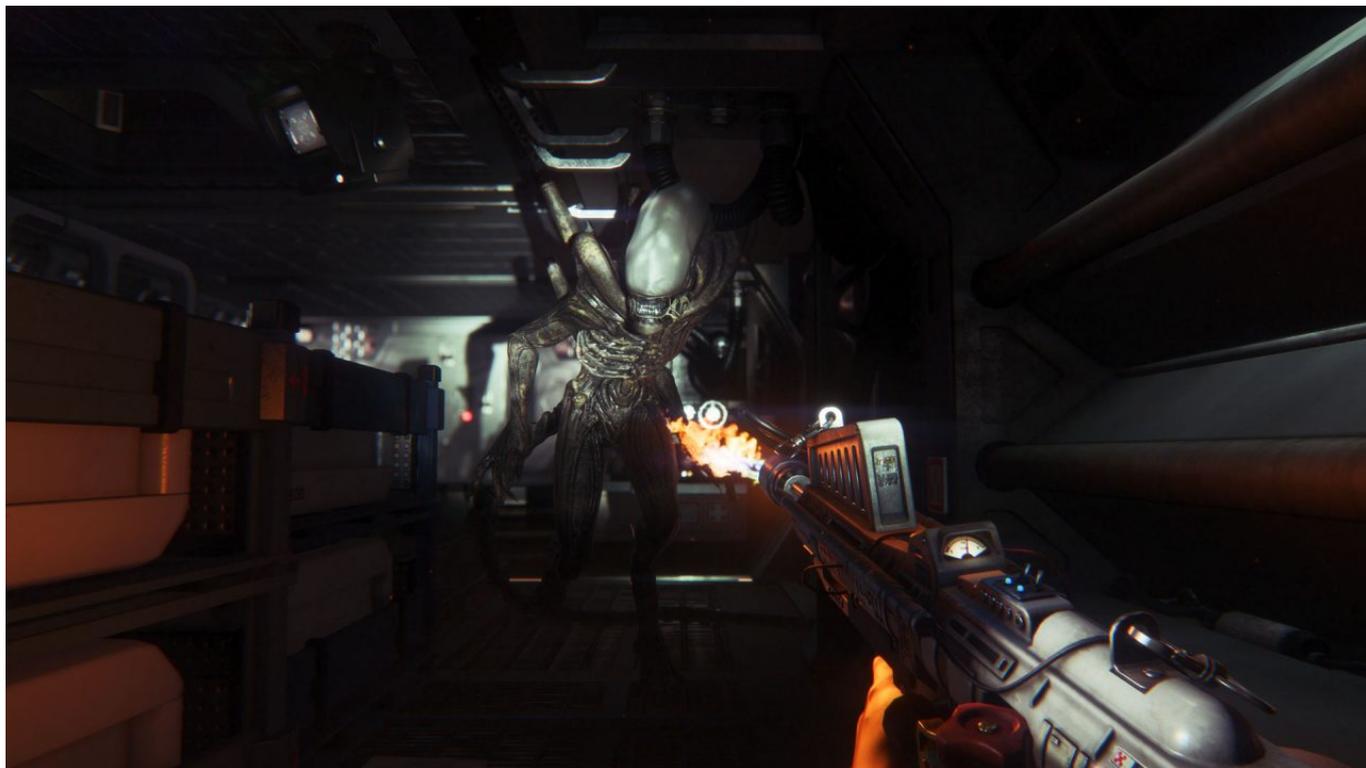
## Come il film

Da un punto di vista **tecnico** il gioco si presenta piuttosto bene, con ottimi effetti volumetrici e un comparto luci di riguardo. La **modellazione** degli ambienti è certissima, così come quella dello Xenomorfo, davvero ben realizzata.

Un po' meno buona è la modellazione di androidi e umani, che peccano sul piano dei dettagli e delle animazioni. Il **comparto artistico** è eccezionale, con ambienti contestualizzati al periodo storico narrato nei film: terminali, armi, soprammobili, tutto ricorda le celebri atmosfere dell'*Alien* cinematografico.

Stessa minuzia anche nel **comparto sonoro**. Le **musiche** sono riprese dal film, con alcune di esse ricreate e arrangiate diversamente. Non sono sempre presenti ma, quando appaiono, avvolgono l'azione sapientemente creando maggiore tensione quando serve o enfatizzando i momenti più concitati. **Effetti sonori** sublimi, non c'è nulla fuori posto tanto che, chiudendo gli occhi, si farà fatica a distinguere il videogioco dai film originali.

Anche lo Xenomorfo è reso benissimo, dalla discesa dai condotti ai suoi effetti vocali, praticamente perfetto. Discorso a parte merita il **doppiaggio**. Ottimo quello di Amanda, davvero ben realizzato: la paura, la tensione, la frustrazione sono ben incisi, regalando un personaggio assolutamente credibile. I comprimari invece, pur avendo una voce adeguata per il più delle volte, peccano di tanto in tanto di recitazione, utilizzando un tono magari fuori contesto.



## In conclusione

***Alien Isolation*** è sicuramente il miglior titolo dedicato a questa saga, nonché un grandioso esponente dei survival horror. Questo non solo per il lato artistico ma soprattutto per le emozioni che riesce a suscitare. L'impressione è sempre quella di essere impotenti di fronte alle circostanze e ogni salvataggio diverrà una vera e proprio fonte di salvezza. Allo spuntare dei titoli di coda, dopo una sequenza finale al cardiopalmo, non potrete che sentirvi soddisfatti, con la consapevolezza di aver compiuto una vera impresa.