Il fenomeno Doki Doki Literature Club!

Quasi **tre milioni di copie vendute** in meno di sei mesi, tantissimi youtuber (italiani e non) l'hanno portato sul loro canale ottenendo tantissime visualizzazioni, la *fanbase* è già grandissima e da tempo circolano teorie e speculazioni sulla trama. È l'ennesimo gioco tripla A che tutti aspettavano da anni? Tutt'altro, stiamo parlando di un **indie** prodotto da sole tre persone, e probabilmente sia loro che il prodotto non hanno bisogno di molte presentazioni.
Per chiunque sia estraneo a tutto questo, ***Doki Doki Literature Club!*** è una **visual novel** con elementi di ***dating sim*** prodotta dal **Team Salvato**, uscita nell'autunno del 2017 su Steam, disponibile su Linux, Windows e macOS, ed è anche **free to play**. Durante l'anno appena passato ha inoltre vinto diversi premi agli **IGN Best of 2017 Awards**, ovvero **Miglior storia**, **Gioco più innovativo** e **Miglior gioco di avventura**.
La trama è molto semplice e non sembra essere molto diversa da moltissimi altri titoli dello stesso genere ambientati in Giappone: il nostro protagonista è un normale studente del liceo che, convinto dalla sua amica e compagna di scuola **Sayori** (classica liceale impacciata ma tenera), entra in un club di letteratura che comprende altre tre ragazze oltre lei: **Natsuki**, la ragazza timida e impulsiva amante dei manga, **Yuri**, intelligente ma appartata e **Monika**, la fondatrice del club, sempre solare e sorridente, molto sicura di sé. All'interno del club, l'attività principale è quella di leggere i testi scritti dai vari membri e commentarli, ed è proprio scrivendo che si attirerà l'attenzione di una ragazza in particolare, a discrezione del giocatore e a seconda delle parole scelte durante un minigioco, finché la suddetta ragazza non inizierà ad avvicinarsi e a stringere un rapporto più serio.
Ma dietro quella grafica tenera e colorata si nasconde un'esperienza di gioco tutt'altro che tranquilla e romantica: l'avviso che sconsiglia il titolo a persone che soffrono d'ansia o di cuore, che appare sia prima che dopo l'acquisto, non avrebbe motivo di esistere altrimenti.
Dopo una prima parte dove si familiarizza con le meccaniche e con i personaggi, tutto inizierà a prendere una piega strana, per poi scendere sull'inquietante e raccapricciante, fino a quando non si entra nel vero e proprio horror psicologico dove verranno scosse le basi del gioco stesso, e forse è proprio questo crescendo di paura e distorsione che ha portato così tante persone ad acquistarlo. La mescolanza di generi apparentemente così distanti e la quasi totale distruzione dei canoni delle visual novel ha portato ***DDLC*** a superare persino i numeri di ***Mystic Messenger*** durante il suo primo anno di vita.
Una delle principali differenze tra ***Doki Doki Literature Club!*** e le visual novel più amate è la durata: ***Clannad*** per esempio conta **più di 50 ore** per giocare tutte le *route*, mentre per *Doki Doki* ne bastano solo 7 per completarlo al 100%. Altro fattore, sempre relativo al tempo, è l'approfondimento dei personaggi, poiché avendo una durata ridotta si avranno molte meno occasioni per conoscere i membri del club e scegliere il proprio preferito. Poi, ovviamente, c'è la componente horror, che nonostante si inserisca in modo graduale arriva comunque al giocatore come un fulmine a ciel sereno; e per quanto esistano delle visual novel horror come la serie di ***Danganronpa***, il fattore "paura/ansia" viene mostrato in modo diverso, meno diretto all'inizio e in maniera quasi esagerata alla fine.
Lo stesso **Dan Salvato** non si aspettava un feedback così positivo, per quanto il suo obbiettivo fosse quello di unire più categorie proprio per far conoscere le visual novel ad un pubblico più ampio.
Per avere una visuale quanto più completa del titolo (spoiler e teorie comprese) consiglio il video di **Parliamo di videogiochi** che segue.