Remothered: Tormented Fathers

Nella mia storia di gamer ho vissuto un periodo (neanche breve) in cui mi sono allontanato dai videogame. Non è stato un momento dettato da ragioni di stanchezza nei confronti del medium, né una scelta dovuto a mancanza di stimoli: senza troppi giri di parole è stata una forma di **self-punishment**, dovuta a una serie di circostanze che hanno caratterizzato una transizione particolare della mia vita. Il ritorno all'ovile videoludico è avvenuto in un momento ancora più critico, un frangente in cui ho capito la reale dimensione dei videogame nella mia esistenza: quella di scialuppa di salvataggio, asse di quella Pequod che, irrobustita da scrittura e letteratura, mi ha permesso negli anni di restare a galla nell'eterna lotta contro i miei capodogli umorali. In quel frangente difficile, in piena epoca PS3, mi ritrovai a rispolverare la mia vecchia **PS2** come fossi ancora lo studente dei primi anni di università. Capii tempo dopo le ragioni della scelta, che risiedevano in un bisogno di ritrovamento di un "Io originario", lasciato forzatamente per anni in un ripostiglio della coscienza. Ricordo che entrai in un negozio e, ravanando tra l'usato, trovai una copia di ***Haunting Ground***, che si rivelò il mezzo necessario per l'apertura di quel portale temporale: è curioso che, in un momento simile, nel quale molti penserebbero come necessaria la serenità piuttosto che un concentrato di tensione e immagini cupe, siano stati i **survival horror** a tornare in mio soccorso. Dico "tornare" perché il lato gotico del fantastico è stato un po' il mio portale d'accesso a tutte le arti: quello di racconti e arabeschi di **Edgar Allan Poe** della SugarCo è stato il primo libro che ricordo di aver amato, così come nel cinema dei quei primi anni '90 rimanevo folgorato da ***IT***. E non è un caso che fosse proprio ***Maniac Mansion*** a introdurmi al mio genere preferito, le avventure grafiche, col suo carico di mistero e di tensione che accompagnavano l'intento parodistico nei confronti delle storie horror. Inutile dire che il primo approccio con quello che era destinato a divenire il moderno survival horror fu con ***Alone in the Dark***, e da lì fu solo un attendere i ***Silent Hill***, i ***Forbidden Siren***, ***Project Zero***, titoli dotati non soltanto di una narrazione grandemente curata, che andava dallo psicologico al folklore nero, ma che calavano il giocatore in uno stato di assoluta impotenza, rendendo necessario ricorrere a ben altro che agli scontri fisici o armati per assicurarsi la sopravvivenza. Non potevo dunque non amare ***Clock Tower 3***, ed è chiaro come la storia di Fiona Belli, costretta a fuggire con l'aiuto di un cane per le stanze dell'immenso castello di *Haunting Ground,* fosse un inevitabile, dolcissimo ritorno a sensazioni perdute.
Ed è partendo da simili sensazioni che è per me necessario introdurre il primo grande pregio di ***Remothered: Tormented Fathers*** (altrimenti a cosa sarebbe servito questo lungo preambolo?), la cui esperienza di gioco è stata una madeleine proustiana che, nella sua lenta masticazione, ha avuto il merito di sprigionare sfere sensoriali sopite da un po' di anni. Ma non è certo questo personalissimo assunto di partenza a farne l'ottimo survival horror che è.

Incubi in analessi

La narrazione di *Remothered: Tormented Fathers* comincia *in medias res*, mentre un'anziana **Madame Svenska** racconta a un interlocutore fuori campo gli accadimenti di cui è stata protagonista anni addietro **Rosemary Reed**, a seguito di un incontro con il notaio Felton ottenuto spacciandosi per una dottoressa dell'istituto nel quale era tempo stato ricoverato. Smascherata durante il colloquio da **Gloria**, infermiera preposta alle cure del notaio, la vedremo introdursi in casa Felton qualche ora dopo essere stata messa alla porta. Sarà l'inizio di una **catabasi** nell'orrore nascosto fra le mura domestiche, ma soprattutto nell'inferno della psiche umana. La sua esplorazione la porterà gradualmente nei meandri di una dark side che vedrà luce tra documenti, video, foto e altri oggetti utili a ricostruire un oscuro passato, fatto di nebulose sperimentazioni su un farmaco dell'evidente impatto sui processi mnemonici, il **Phenoxyl**, e di un ambiguo rapporto con la figlia del notaio, **Celeste**, misteriosamente scomparsa anni addietro. A "disturbare" questo percorso di scoperta ci saranno gli avversari che si avvicenderanno nel gioco, dallo stesso **Felton**, armato di falce e deciso a contrastare ogni intrusione, a una misteriosa **suora rossa** armata di uno spesso bastone a forma di colonna vertebrale. Le scoperte saranno molto interessanti, e verranno pagate al prezzo di lunghe ore di terrore e tensione costante.

Padri tormentati

Pur essendo uscito lo scorso **30 gennaio** (data annunciata nel corso della **Milan Games Week 2017**) su PC, per poi arrivare in estate su PS4 e Xbox, ***Remothered: Tormented Fathers*** ha alle spalle una lunga storia di sviluppo: l'idea di base nasce già quando il creative director **Chris Darril** sedeva ancora tra i banchi di scuola della sua Catania. Nel 2007 si sviluppa un primo nucleo fortemente indebitato con *Clock Tower*, che vide una più marcata e originale identità un paio di anni dopo, quando il progetto cominciò ad assumere una prima forma su **RPG Maker XP**, dove viene pensato come survival horror 2D. Chris Darril comincia però a intuire i limiti di una simile scelta e, nonostante alcuni riscontri positivi sulla rete, decide di mettere in standby lo sviluppo, rifiutando anche alcune proposte di cessione dei diritti o di partnership. È una scelta difficile, umile e intelligente, e che darà i suoi frutti anni dopo, quando il game designer tornerà sul progetto con alle spalle esperienze di rilievo maturate nel settore, proprio in campo survival horror, da ***Forgotten Memories: Alternate Realities*** al più recente ***Nightcry***, nel quale Darril assume il ruolo di board artist e concept designer sotto la direzione del regista **Takashi Shimizu** (noto per la saga cinematografica di ***The Grudge***) e di **Hifumi Kono**, padre della saga di *Clock Tower*. Chiaro come simili lavori possano arricchire l'esperienza di un game designer, e questi anni sono utilissimi per garantire a Chris Darril una maggior consapevolezza nel passaggio dal 2D al 3D e, soprattutto, per poter lavorare su **Unreal Engine 4**, motore sul quale è sviluppata la versione finale del gioco.
Il risultato è letteralmente da manuale: quella di *Remothered: Tormented Fathers* è una lezione accademica in campo survival horror. Darril dimostra di aver acquisito alle perfezione le dinamiche e le meccaniche del genere, e ne dà saggio nel videogame che vede il suo esordio alla direzione creativa. All'interno della villa, il cammino di Rosemary Reed sarà disseminato della documentazione utile a ricostruire l'intera cornice narrativa, in un procedimento "piece by piece" mantenuto lineare e che non rende mai la narrazione frammentaria. Dalla nostra **visuale in terza persona** ci troveremo spesso a muovere la protagonista in **modalità stealth**, stando attenti a evitare lo **stalker** di turno e a nasconderci in un armadio o sotto un divano per sfuggire all'attacco, al quale potremo non soccombere scagliando un **oggetto da lancio** o, in ultima istanza, reagendo con tempismo usando un'**arma di difesa**. Vari di questi oggetti potranno essere utilizzati anche come **diversivi** da

piazzare in posti strategici, e in giro per la casa si potranno trovare dei **potenziamenti** di attacco e difesa dei singoli item.
A differenza di altri titoli del genere, qui non è presente una **modalità di gestione del panico**, elemento che forse avrebbe regalato un po' di pepe al gameplay: ci troviamo con una Rosemary praticamente instancabile, e questo facilita un po' la dinamica **hide&run** su cui si regge il gioco. A compensare ci pensa però un **buon bilanciamento dei nascondigli**, non così frequenti da rendere troppo semplice la fuga: è uno degli elementi a favore di una gestione degli ambienti e di una strutturazione dei livelli globalmente molto ben congegnate.

Fra design e regia autoriale

Il **level design** è infatti uno degli elementi meglio studiati di *Remothered*: anche qui, nessuna rivoluzione, nessuna soluzione audace o fuori dagli schemi. La meta del design è un'altra: si vede il chiaro intento di proporre scenari e livelli che rispondano perfettamente ai canoni del genere, capaci di assicurare le stesse dinamiche in termini di ostacoli e vie di fuga. È un lavoro di taratura del metronomo dei tempi di gioco, e anche in questi termini l'obiettivo è pienamente centrato: non era affatto un risultato scontato, ed è una scelta che apporta giovamento anche sul piano visivo, con **environment** attentamente architettati e ben giocabili in fase di gameplay, ma anche molto belli a vedersi. Le relazioni di ordine-caos tra i vari elementi ambientali creano una perfetta armonia contestuale, restituendo il senso di opulenza e decadenza, di splendore perduto e insanità gotica che danno al titolo una cifra stilistica ben marcata, con una straordinaria cura dei dettagli che si apprezza particolarmente in ambienti come lo studio di Felton o l'attico, dove l'affastellarsi di manichini e bambole penzolanti è un altro chiaro omaggio all'iconografia di genere, una scelta quasi scolastica che riesce miracolosamente a non risultare retorica, preservando la bellezza del quadro d'insieme. I tributi videoludici, a onor del vero, sono disseminati ovunque e, se le dinamiche di gioco richiamano *Clock Tower* e i suoi derivati, il rapporto con la memoria-psiche richiama molto da vicino la già citata saga di ***Silent Hill***, non ultimo ***Shattered Memories*** sia per l'oscura ambivalenza che

sta nella relazione tra personaggi e ricordi perduti, sia per alcune sequenze video, dalle sedute di mesmerizzazione (dove l'inquadratura richiama il mezzobusto dello psicanalista del titolo Konami) al dondolio della ragazzina sull'altalena. Il tributo di Chris Darril non si ferma al medium videoludico, l'influenza è marcatamente cinematografica, come può intuirsi dalle lunghe cinematiche del titolo e soprattutto dall'alta cura al linguaggio di regia, all'uso della prospettiva, ai movimenti di camera, ai piani sequenza: il game designer catanese ha ammesso il proprio debito nei confronti di **Polanski** (palesato già nel nome della protagonista), di **Lynch**, di **Hitchcock** e del **Pupi Avati** de ***La casa delle finestre che ridono*** e del **Demme** de ***Il silenzio degli innocenti*** (che la protagonista sia molto simile a Jodie Foster lo avete notato tutti, no?) ma, a guardar bene, si riesce a scorgere anche di più: l'attico non può non riportare alla mente i manichini del ***Maniac*** di Lustig, di ***Tourist Trap***, *di* ***House of Wax***, di ***The Basement*** (o quelli del ***Silent Hill*** videoludico, of course) così come le bambole al muro ci rimandano a classici come ***Dolls***, ***Puppet Master*** o al più recente ***Dead Silence***. C'è lo sguardo abissale di **David Cronenberg**, la morbosità del primo **Tobe Hooper**, e anche la raffinata artigianalità del **John Carpenter** degli inizi: se dovessimo guardare *Remothered* solo da un punto di vista eminentemente cinematografico, sarebbe già un esordio straordinario, nel quale il director mostra di aver imparato bene anche la lezione dei grandi maestri della settima arte.

I difetti di questo primo titolo si manifestano in realtà su un piano **eminentemente tecnico**, con un'**illuminazione** a volte troppo marcata, che rende personaggi e ambienti un po' affettati, un uso non sempre felice della **saturazione cromatica** (visibile fin dalle prime sequenze, a partire dalla brace della sigaretta accesa di Rosemary Reed) e animazioni che portano con sé più di una sbavatura. Ma parliamo di un lavoro indipendente, dove ai team di **Darril Arts** e **Stormind Games** va riconosciuto comunque il merito di aver ottimizzato bene le risorse disponibili, ottenendo una resa che sul piano tecnico è ottima ad onta delle imperfezioni. Se l'**art-style** trova i più felici risultati nel quadro d'insieme, con una quantità di elementi negli ambienti che formano uno stupendo mosaico, capace di restituire un veridico sfarzo e al contempo un'inquietante entropia, i primi piani denotano certi limiti poligonali in termini di definizione dei character, così come alcuni dettagli nei personaggi godono di scarso dinamismo, ma ricordiamo che il miglioramento di alcuni elementi in tal caso non dipende dalla sola perizia tecnica, quanto dal budget.

Il peccato meno veniale di quest'opera sta forse all'interno del **comparto sonoro**: se negli SFX il titolo può vantare una buona gamma ben gestita, dove i rumori di sottofondo o d'impatto sono utilizzati con sapienza, un problema non da poco si riscontra giocando in cuffia. Con gli headset alle orecchie, infatti, si può sentire chiaramente come i suoni degli stalker (dal rumore dei passi a un appropriatissimo ***Old MacDonald had a Farm*** canticchiato da Felton, scelta d'efficacia, che aumenta a dismisura il senso di inquietudine) provengano **soltanto da sinistra**, risultando un po' penalizzante per l'esperienza di gioco, in un titolo dove l'ascolto del nemico diventa molto importante, in quanto le scelte riguardo il cammino determinano la vita e la morte, e un audio monodirezionale non permette di intuire la posizione del nemico. Per fortuna le meccaniche sono studiate bene e questo difetto (derivante anche dai limiti di Unreal in termini di audio 3D) risulta un limite non castrante.

Dal punto di vista sonoro, del resto, il gioco si avvale di una colonna sonora straordinaria, che vede **Nobuko Toda** (composer che ha contribuito a soundtrack del calibro di *Final Fantasy XIV* e a quelle di vari *Metal Gear Solid*) al fianco dell'italiano **Luca Balboni**, giovane compositore che recentemente aveva dato un ottimo saggio delle proprie capacità musicali in ***Mine***, italianissimo film di Fabio Guaglione e Fabio Resinaro con un buon riscontro di critica e pubblico. Il suo lavoro in *Remothered* non è certo da meno, anzi, l'estrazione eminentemente cinematografica dell'OST si percepisce all'istante, si sente un debito verso grandi maestri del cinema classico come **Hans Zimmer** e **Danny Elfman** ma che non si traduce in un'obbedienza mite e pedissequa al canone: si sentono a tratti le atmosfere cupe e asfissianti del ***Mother!*** di Aronofsky, richiamando quel gioco di dissonanze messo su da **Jóhann Jóhannsson,** ma anche influenze più "pop", che nei brani cantati riportano alle sonorità melanconiche e cullanti dell'**Elvis Costello** di ***Imperial Bedroom***. Il

risultato è una pietra preziosa sul piano compositivo, che ben si incastona in un gioiello horror del mondo videoludico indie.

Nastro rosso

Senza troppi giri di parole, *Remothered: Tormented Fathers* è l'esordio videoludico italiano dell'anno: con una scrittura equilibratissima, sottesa fra l'orrore della memoria e l'inferno della psiche, e una forte base cinematografica che si dispiega in intense cinematiche, il titolo riesce a sostenere dall'inizio alla fine una narrazione senza inciampi, sorretta da **circa 6 ore** di gameplay dinamico, ricco di enigmi ben strutturati e di fughe al cardiopalmo, in un susseguirsi di colpi di scena ed evoluzioni che non spezzano mai la tensione e stimolano la continua ricerca della soluzione per andare avanti. Nel lavoro di **Chris Darril**, lo abbiamo già detto, non si manifesta alcun intento rivoluzionario nei confronti del canone di genere, ma la maestria con cui è strutturato e realizzato questo titolo d'esordio rende bene l'idea di quale sia la sua cassetta degli attrezzi, lasciando grosse aspettative per il futuro.
Del resto, nelle intenzioni del game designer catanese, *Remothered: Tormented Fathers* è solo il primo capitolo di una trilogia di cui è stata già scritta l'intera storia: il potenziale è enorme, e ci sono tutti i motivi per attendere con trepidazione il sequel, sperando che una grossa produzione sposi il progetto e fornisca un adeguato budget per un titolo che merita i fasti del tripla A.

Remothered: Tormented Fathers presto disponibile in Early Access

Remothered: Tormented Fathers ha finalmente una data d'uscita: lo ha annunciato il game designer **Chris Darril** durante un incontro di presentazione del titolo ieri alla **Milan Games Week**.
Il titolo (di cui abbiamo parlato in occasione dopo aver provato la versione alpha in anteprima) è il primo di un trilogia concepita anni addietro dallo stesso Darril, che ha cominciato a elaborare trama e dettagli dell'intera storia, e che ha sviluppato assieme ai ragazzi di **Stormind Games**.
Chiunque voglia giocare l'**Early Access** potrà farlo dal **31 ottobre 2017** (in occasione della notte di **Halloween**) su **Steam** al prezzo di **12,99 €**, entrando subito nella disponibilità di circa il 50% del gioco e aiutando così gli sviluppatori a correggere gli ultimi bug e a limare il titolo, il cui sviluppo è ormai praticamente terminato. Ovviamente, acquistando *Remothered* in Early Access si entrerà poi automaticamente in possesso della versione definitiva del gioco (che avrà un prezzo superiore, al momento della sua messa sul mercato) e si potrà continuare a giocare da dove si è terminato in occasione dell'accesso anticipato.
Gli sviluppatori stanno piuttosto lavorando duramente per migliorare la versione **PS4** di *Remothered*, sulla quale potrebbero essere forniti ulteriori dettagli proprio il 31 ottobre, assieme a informazioni sulla release definitiva del gioco.
Chris Darril e il team di Stormind Games saranno presenti anche oggi, domenica 1 ottobre, alla Milan Games Week con lo stand di *Remothered: Tormented Fathers*, dove sarà possibile provare il titolo.