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 **crowfunding** 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 approcciano 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 sforano 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 sfigurerebbe 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 ***Topomistery***: *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 **Mistery 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 abbordabili 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 capovolgersi** 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?