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***?

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 esempli. 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 caparbietà, 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 serioso in un'opera che è certamente una delle migliori produzioni di Ron Gilbert in tutta la sua carriera di game designer.

Annunciata la data d'uscita di Thimbleweed Park su PS4

Thimbleweed Park arriva finalmente su PS4. Dopo un'attesa di alcuni mesi, anche i possessori della console potranno giocare il punta e clicca di **Terrible Toybox** a partire dal **22 agosto**. La

notizia è stata resa nota dallo stesso creatore, **Ron Gilbert**, in un post pubblicato su PlayStation Blog.
Per chi non conoscesse l'ultima opera del creatore di *Monkey Island*, si tratta di un'avventura grafica in pixel art che si rifà ai grandi capolavori dell'epoca **LucasFilm Games** (*Maniac Mansion* su tutti, e non a caso è uscita in occasione del trentennale del gioco ed è ambientata nel 1987) ed è una riproposizione parodistica di una detective story dai contorni sovrannaturali che mette dentro elementi tratti dalla letteratura di **Stephen King** e da note serie tv quali ***X-Files*** e ***Twin Peaks***. per offrire un'avventura davvero strana e meravigliosa.

Nel post pubblicato, **Ron Gilbert** precisa che gli utenti «meravigliati dalla precisione con la quale un punta e clicca funziona su console, senza un mouse», in ragione dell'enorme quantità di tempo spesa dall'intero team a perfezionare i controlli su pad senza far perdere le emozioni delle avventure degli anni '80 e '90. In realtà questo era già avvenuto sul NES, dove si può ricordare un porting di *Maniac Mansion* in 8 bit.
Ron Gilbert ha sviluppato il gioco affiancato da altri due grandi nomi della vecchia guardia Lucas, **Gary Winnick** e **David Fox**, e il riscontro della critica è stato estremamente positivo. Il gioco è già giocabile dal 30 marzo su PC, Mac e Xbox One. In attesa della data di rilascio dell'ormai confermata versione per **Nintendo Switch**, vi lasciamo al **trailer di lancio** per PS4: