Shadow of the Tomb Raider – Bellezza Letale

Il reboot di una delle serie più importanti della storia dei videogame, con l'intrinseca riscrittura di un'icona pop come **Lara Croft**, è stato un successo. Con l'ultimo capitolo di questa ideale trilogia, ***Shadow of the Tomb Raider***, possiamo dirlo ma, diciamocela tutta: era più semplice sbagliare che fare bene.
Sin dal 2013, anno di debutto della nuova archeologa e delle sue avventure, *Tomb Raider* ha saputo a poco a poco abbattere i pregiudizi dei fan, portando capitoli interessanti dal punto di vista qualitativo (ricordiamo infatti l'eccellente *Rise of the Tomb Raider*) e soprattutto nella ricostruzione di una Lara Croft più umana, con un percorso di crescita che l'ha portata a essere (quasi) l'eroina che tutti conosciamo. Con *Shadow of the Tomb Raider*, il focus è incentrato sui tratti caratteriali e conseguenze negative dell'agire dell'archeologa, in un viaggio attraverso i suoi traumi infantili e insicurezze che finora, ha ben mascherato.

E se poi te ne penti?

Da quando Lara era formata da pochi e spigolosi poligoni, il suo agire non ha mai portato a conseguenze particolarmente fatali per il genere umano: si trovava una reliquia e la si prendeva, senza far troppe domande. Ma come Indiana Jones insegna, non è tutto oro ciò che luccica e questa volta, le conseguenza si faranno sentire. Sin dal prologo, assistiamo a un lato che poco si era visto nella trilogia: la **superbia**, il credere di essere fondamentale per il destino del mondo, unica protettrice dell'umana stirpe. Inutile dire come le cose prenderanno una brutta piega, dopo aver creduto di aver fatto la scelta giusta. L'avverarsi di un'antica **profezia Maya** getterà nel caos Messico e Perù e Lara, non potrà far altro che sentirsi in colpa per quanto sta avvenendo.
Comincia così un lungo cammino di redenzione per la protagonista, esplorando se stessa, la sua

infanzia e il suo ruolo nel mondo, un cammino, come da tradizione, intriso di pericoli, a cominciare dalla **Trinità**, una presenza costante ma forse fin poco tangibile. L'avventura, tra esplorazione, stealth e azione frenetica, riesce a intrattenere anche grazie a una **rinnovata regia** non solo nelle cinematografiche cutscene ma anche in game, mostrando sempre i tratti più spettacolari o struggenti dell'azione. Da questo punto di vista *Shadow of the Tomb Raider* dà il meglio di se, trasponendo una campagna completa, suggestiva e contornata da **missioni secondarie** presenti nelle località che potremmo utilizzare quasi come degli hub. Queste missioni (forse un po' troppo vecchia scuola), permettono, alla loro conclusione, lo sblocco di nuove armi ed equipaggiamento ma con l'effetto collaterale di frammentare fin troppo la narrazione. In qualche modo infatti, purché non obbligatorie, queste rallentano, sino quasi ad arrestare le quest principali, che appesantiscono ulteriormente il vero problema (e forse unico) di questo titolo: **il ritmo**. Se è vero che ci troviamo di fronte a un racconto maturo, con i giusti colpi di scena e la giusta dose di pathos, la narrazione non procede mai con ritmi costanti risultando veramente interessante solo in alcuni frangenti. In qualche modo, con le modifiche di gameplay adottate, non si è riusciti a bilanciare il tutto, anche perché allargare la natura del franchise verso l'open world, non sembra la scelta azzeccata.
A mostrare il fianco – a tratti – è anche la sceneggiatura, che riesce a esaltare molti momenti chiave ma anche a neutralizzare alcuni dei momenti più empatici della protagonista e dei comprimari, svolti forse con troppa fretta e superficialità.
Nonostante tutto però – soprattutto se avete giocato i due prequel – ***Shadow of the Tomb Raider*** vi terrà incollati allo schermo, proprio per poter vedere con i vostri occhi come una ragazza fragile, ingenua ma con tanti sogni nel cassetto, sia riuscita a divenire un donna forte, in grado di cambiare il proprio destino.

Sangue e Fango

Come prevedibile *Shadow of the Tomb Raider* è l'evoluzione (finale?) di quanto visto finora, dal 2013 a *Rise of the Tomb Raider*. Il cambio di location ha permesso alcune implementazioni, a cominciare dall'uso del **rampino**, necessario per raggiungere appigli altrimenti inaccessibili, agganciandosi alle pareti o permettendoci di salire o scendere in sicurezza. Questo attrezzo si dimostra utile anche nelle **fasi stealth**, in cui potremmo letteralmente impiccare il povero malcapitato tra i rami degli alberi, alla stregua di quanto avveniva in *Assassin's Creed III* con protagonista Connor Kenway. Ma l'agire nell'ombra è facilitato anche dall'uso di altri nuovi elementi, come **trappole da innestare nei cadaveri** o **speciali frecce** in grado di mandare in delirio i nemici, uccidendosi a vicenda. L'approccio rimane dunque abbastanza libero e anche l'ambiente circostante arriva in soccorso, tra innumerevoli alberi e vegetazione in grado di fornire il giusto riparo. All'interazione ambientale consona, si aggiunge anche la possibilità di poter **utilizzare del fango** per ricoprire il corpo di Lara, rendendola invisibile (soprattutto la notte) a fugaci occhiate. È in questi frangenti che ci si toglie le grosse soddisfazioni, potendo sfruttare tutto l'ambiente a nostro vantaggio tra alberi, cespugli, pareti, alture e acqua. In questi frangenti **Lara Croft è la cacciatrice**, disposta a tutto pur di fermare la Trinità che, in questi frangenti, può contate su un'intelligenza artificiale leggermente sopra la media, in grado di stanarci con l'utilizzo di granate e di accerchiarci prendendoci alla sprovvista.
Come già accennato, l'avventura di Lara può essere arricchita da **incarichi secondari** più o meno interessanti, presenti all'interno delle città che visiteremo. In questi ambienti regna la tranquillità dove, interagire con gli abitanti, diventa fondamentale non solo per sbloccare nuovo equipaggiamento ma anche per scovare segreti e tesori sparsi per la mappa. Il problema di queste sezioni, benché ben congegnate, è che hanno l'effetto collaterale di **diluire fin troppo la narrazione** con elementi che in fin dei conti, non sono fondamentali. Aggiungere tali elementi, quasi da "open world", in un'avventura nello stile di *Tomb Raider* è il problema più evidente: manca l'amalgama necessaria per apprezzare queste "pause" dalla narrazione principale e purché si tratti di location suggestive, la voglia di proseguire è fin troppo più grande rispetto a quella di eseguire piccoli incarichi secondari. Fortunatamente però, tornano, più grandi, più complesse e artisticamente più ispirate, le **Tombe della Sfida** e le **Cripte**. In questo terzo capitolo, esse assumono un ruolo attivo nello sviluppo della protagonista sbloccando, alla loro risoluzione, equipaggiamento (soprattutto vestiario) ma soprattutto abilità bonus e accessibili solo in questo caso, come la possibilità di trattenere maggiormente il respiro sott'acqua. Questo, regala finalmente la giusta importanza all'esplorazione delle tombe, ovviamente il punto focale dell'intero franchise, rispondendo alle critiche verso i capitoli precedenti in cui tutto ciò risultava del tutto secondario. Le abilità di Lara comunque, sono molteplici e suddivise in tre branche principali; la diversificazione delle capacità è la chiave per la sopravvivenza e in questo Crystal Dynamics ed Eidos Montreal hanno svolto un egregio lavoro dando l'opportunità al giocatore di "lavorare di fino" per personalizzare la nostra eroina. È tutto il gioco a invogliare a esplorare e a potenziale le abilità di Lara, sfruttando le capacità acquisite eventualmente nel **new game +** e nei contenuti aggiuntivi.
Dal punto di vista meramente action, dove la fasi *shooting* la fanno da padrone, non vi sono novità rilevanti: probabilmente il punto più debole del pacchetto, non riesce a risaltare quanto dovrebbe, contando su animazioni dedicate troppo legnose; cambiare arma, mirare, sparare e ricaricare non avviene con la giusta fluidità, finendo alle volte per preferire di gran lunga eliminare in silenzio i vari nemici. Nulla che intacchi l'avventura, ma forse è arrivato il momento di "svecchiare" queste sezioni, magari prendendo spunto dal suo rivale maschile (Nathan Drake, ndr).

Sinestesia

Come accaduto soltanto per la recensione di ***Hellblade: Senua's Sacrifice***, anche questa volta si parte dall'audio, un lavoro eccellente sotto tutti i punti vista. Le musiche, composte e dirette da **Rob Bridgett**, sono sempre adatte al contesto, creando atmosfere uniche non solo nei momenti riflessivi o nostalgici ma anche quando l'azione si fa via via più frenetica. Tutto viene enfatizzato anche dall'ausilio di alcuni strumenti tipici Maya, atti a ricreare probabilmente una delle migliori colonne sonore di questo 2018. Ma anche il doppiaggio (come da tradizione) non è da meno: l'ormai storica voce di **Benedetta Ponticelli** riesce a trasporre una Lara in costante conflitto con se stessa, attanagliata dai sensi di colpa senza andar mai sopra le righe. Tutti i dialoghi dell'archeologa restituiscono un personaggio reale, così come lo sono i comprimari, a cominciare dal suo fedele Jonah (**Diego Baldoin**), amico, guida e fratello maggiore di una Lara in via di maturazione. Ma il lavoro che lascia più di stucco è quello eseguito sugli **effetti sonori e la loro tridimensionalità** (consigliato vivamente l'utilizzo di un buon paio di headset). Tutti i suoni risentono delle varie superfici presenti, con un contrasto netto tra interni ed esterni; tutto è al posto giusto e in grado di generare ancor di più un forte senso di immedesimazione.
La parte meramente visiva invece spicca come una delle produzioni migliori degli ultimi anni e sicuramente il miglior *Tomb Raider* visto sinora. Tutti gli ambienti di gioco, dai piccoli villaggi alle intricate foreste godono di innumerevoli particolari, con l'attenzione minuziosa per i dettagli. Che siano baracche o semplici alberi, tutto è realizzato con cura, così come i modelli dei personaggi principali (Lara ovviamente splendida), esaltati da una regia che raramente è visibile in un videogioco. Il salto di qualità a livello narrativo, come detto, è forse mancato, ma il modo in cui vengono raccontate le vicende hanno subito un boost eccezionale, non solo per quanto riguardo le scene più adrenaliniche, mostrando ampie panoramiche in grado di risaltare l'impatto empatico con quanto avviene, ma anche un'attenzione particolare per i primi piani e durante alcuni momenti costruiti ad hoc per rimanere impressi per sempre nella mente dei giocatori. Tutto questo ben di dio, è purtroppo macchiato da **qualche imprecisione** nella fisica degli oggetti, qualche piccolo glitch e

compenetrazione di troppo, quasi a segnalare un ultimo mancato intervento di “pulizia”. Nulla comunque che possa minare l’eccellente lavoro svolto da **Crystal Dynimics**.

In conclusione

L’ultimo capitolo della trilogia reboot dedicata a **Lara Croft**, riesce anche questa volta a fare centro. Nonostante la struttura narrativa soffra di alcuni cali di ritmo, dovuti anche all’introduzione di alcuni elementi di gameplay che forse mal si sposano con le caratteristiche dell’avventura proposta, il cammino di redenzione dell’archeologa più famosa al mondo riesce a trasmettere le giuste emozioni e il giusto grado di empatia. Il lavoro svolto da Crystal Dynamics dunque è di ottimo livello, riconfermando quanto di buono svolto dai precedenti capitoli, migliorando in toto tutta la parte tecnico-artistica, in cui spiccano audio e regia. ***Shadow of the Tomb Raider*** chiude il cerchio su una Lara molto diversa dall’icona pop degli anni ’90, ma sicuramente più vicina a noi, tralasciando ricchezza, l’atletismo di Ercole e la bellezza afrodisiaca. Anche questa Lara, ci piace.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10

Il mercato delle licenze nei videogame

C’era un periodo, tra gli anni ’80 e i primi 2000, in cui il videogioco rientrava ancora tra quegli hobby di nicchia e veniva poco considerato o addirittura schernito dai media. Non che oggi non si trovino articoli o notizie al telegiornale che tendono a mettere i videogiochi in cattiva luce ma, se un tempo c’era solo poca consapevolezza, ora è l’ignoranza a guidare la mano di certi giornalisti che poco informati.
Piccoli sfoghi a parte, in quegli anni c’era anche chi aveva visto del potenziale in quegli ammassi di pixel, specie se abbinati a prodotti più di successo come i film. Fu **Atari Games** ad avere l’idea per prima, e sfruttando il successo di **Indiana Jones** ottenendone la licenza, pubblicò nel 1982 ***Raiders of the Lost Ark*** per Atari 2600, un anno dopo l’uscita dell’omonima pellicola di Spielberg. Il gioco ricevette un buon feedback da pubblico e critica ed è considerato uno dei migliori per la console. A partire da lì altre aziende seguirono l’esempio del colosso arcade, che continuò la pubblicazione di titoli su licenza tra cui rientra – ahimè – ***E.T. the Extra-Terrestrial***, considerato da molti come il più grande fallimento videoludico di tutti i tempi.

Qualche anno più tardi, molti produttori si dedicarono invece sui film d'animazione Disney creando giochi degni di menzione, come ***Disney's Aladdin*** e ***Disney's Tarzan***, rispettivamente prodotti da **Capcom** ed Eurocom, ***The Jungle Book*** **e** ***The Lion King*** di **Virgin Interactive**, THQ si occupò invece del lato **Pixar** con ***Finding Nemo***, ***Cars*** e ***Ratatouille***.

Screenshot preso da Disney's Tarzan per PlayStation, uscito nel 1999.

Anche **Electronic Arts** approfittò delle pellicole più famose uscite in quegli anni, portando su console e PC l'intera saga di ***Harry Potter***. E non scordiamoci della trilogia di ***Spider Man***, trasformata in videogioco grazie ai molteplici titoli di **Activision**.
Di giochi su licenza insomma ce ne sono a bizzeffe, alcuni degni del confronto con l'opera da cui sono tratti, altri dei flop totali. Ancora oggi continuano a uscirne ma a differenza delle generazioni precedenti, questi sembrano rappresentare un successo quasi assicurato, come i ***Batman: Arkham***, ***Star Wars: Battlefront***, ***La terra di mezzo***, ***South Park***; perché i developer di sobbarcano il rischio dei costi ingenti per l'acquisto di una licenza?
A rispondere a questa particolare domanda è **Mark Caplan**, presidente di **BDLabs**, un'azienda specializzata nel fare da tramite o mettere in contatto i possessori intellettuali di una determinata opera con chi voglia acquistarne la licenza: interpellato da GamesIndustry, Caplan ha spiegato che, grazie alla diffusione di molteplici piattaforme di gioco, oggi ci sono molte più opportunità per chi voglia entrare nell'industry e creare qualcosa di nuovo, e se questa rappresenta da un lato anche un'ottima occasione per i publisher di investire sulle loro IP, dall'altro molte case produttrici sentono il bisogno di acquistare delle licenze per espandere il proprio business. E questo vale da entrambi i fronti: se un tempo erano solo gli operatori dell'industry videoludica a comprare le licenze da altri settori, adesso cinema ed editoria acquistano diritti per trasporre opere videoludiche.
Per quanto possa sembrare rischioso comprare i diritti di un'opera senza sapere se questa sarà un "acquisto azzeccato", vale la pena tentare il tutto e per tutto;: pensiamo all'attualissimo *Spider-Man* di **Insomniac Games.** Davvero niente male come inizio per essere il loro primo gioco su licenza, no?

Bulb Boy

Avete presente quei giochi da giocare quando siete soli a casa? Possibilmente di notte, con le luci spente e nel pieno silenzio? Bene, ***Bulb Boy***, della compagnia polacca **Bulbware**, è esattamente quel tipo di gioco, un titolo in grado di spaventarti con animazioni, un crescendo sul piano dell'intensità ed elementi ambientali così bizzarri tanto da farti rimanere basito, inorridito ma al contempo affascinato! In compagnia del solo testone luminoso di **Bulb Boy** ci siamo addentrati in questa particolarissima avventura grafica per **Nintendo Switch**: cosa c'è dietro a questo oscuro titolo dalle fattezze ludico-cartoonesche ma allo stesso tempo orripilante, oscuro e incredibilmente bello? Scopriamolo insieme, e dato che ci spaventa farlo da soli… teniamoci per mano!

Presenze inquietanti

Una sera **Bulb Boy**, tolta la dentiera al **Nonno**, accudito il **cane volante** (che c'è? Non ne avete mai visto uno?) e spento il televisore va a dormire; poco dopo essersi messo a letto, la sua casetta viene inglobata da una forza malefica, riempiendo la casa di **mostri** di ogni tipo; anche se parecchio impaurito, **Bulb Boy** si arma di coraggio e decide di andare alla ricerca del suo caro **cagnolino** e del generoso **nonno** all'interno della sua abitazione invasa dagli orribili mostri. Il gioco si pone come un **punta e clicca**, nel quale è possibile procedere una volta risolto un puzzle all'interno di una stanza nella quale ci si muove tridimensionalmente; le atmosfere generali ricordano anche titoli come ***Limbo***, ma anche alcuni contesti che vedono certe situazioni da risolvere "in fretta" e con un po' di abilità, oltre che il solo ingegno. La particolarità di **Bulb Boy** è che, a seconda dell'enigma da risolvere, può smontare la sua luminosa testa per farla semplicemente **rotolare o attaccarla in altri corpi** come pesci o ragni (non a caso si chiama "**Bulb"** boy: la sua testa è una sorta di lampadina da montare e smontare dappertutto); grazie a questo aspetto, il gioco offre la giusta

(insolita) varietà, con enigmi da risolvere che risultano sempre molto vari e un gameplay che si rinnova, di conseguenza, molto spesso. A ogni modo, ci capiterà spesso, nelle sezioni flashback (che si avvieranno solitamente fra una stanza e l'altra), di controllare il **cane** e il lentissimo **nonno** ma queste sezioni durano molto meno rispetto alle parti ambientate nel presente: onestamente nulla di che ma riescono a dare al gioco qualche sfumatura di profondità in più. Il ***puzzle solving*** del titolo varia da semplici interazioni con oggetti a schermate ravvicinate in cui è possibile azionare determinati meccanismi con maggior precisione e dettaglio; in entrambe le situazioni avremo comunque modo di utilizzare degli oggetti che troveremo per casa e completare al meglio i puzzle che ci vengono posti. A tal proposito, che il compimento del puzzle risieda nell'attivare determinati elementi in un ordine preciso o in fretta, le soluzioni sono tanto orride quanto facili; per quanto bizzarro possa essere il risultato delle nostre azioni, la soluzione è spesso troppo ovvia e il fattore sfida generale del titolo è veramente basso e lascerà solamente una sensazione d'orrore e non tanto la soddisfazione di avere risolto un puzzle tosto (come in un punta e clicca della **Lucasarts** o in ***Chuchel***).

Bulb Boy, tutto sommato, è programmato bene, anche se per un attimo abbiamo creduto di aver corrotto il nostro file di gioco: c'è stato un momento in cui, nella stanza col mostro a forma di pollo arrosto (che c'è? Esistono, e sono pericolosissimi!) il protagonista non interagiva con gli elementi ambientali necessari per procedere nella stanza e perciò cadevamo sempre fra le grinfie del pennuto trapassato. Per risolvere il problema, abbiamo dovuto cancellare il salvataggio (che non cancella l'intero file ma ci riporta all'inizio di una stanza, cancellando dunque i soli progressi che attivano i checkpoint intermedi) ma il problema continuava a sussistere; a questo punto abbiamo semplicemente resettato l'applicazione e, finalmente, **Bulb Boy** è tornato ad interagire con gli elementi che componevano il puzzle di quella stanza e siamo così riusciti a procedere nella nostra avventura. Si tratta fortunatamente di un piccolo bug, risolvibile con molta facilità, nulla che guasti la nostra esperienza ma comunque abbastanza sgradevole; speriamo che arrivi prima o poi una patch per risolvere questa minuscola imperfezione.

Hai paura del buio?

Bulb Boy si presenta come una sorta di incubo cupo, verdastro e bizzarro ma con una nota cartoonesca che concede alla **grafica** un tratto distintivo molto forte e al gameplay una sorta di humor bizzarro (seppur molto spaventoso). Come il nome del protagonista ci suggerisce, la testa del nostro protagonista brilla di luce propria e ci permette di illuminare le buie stanze della sua casa; gli effetti di luce − accentuatissimi visto che si gioca quasi al buio − sono veramente sublimi e, in qualunque posizione ci troviamo o in relazione a come ci muoviamo, le ombre si sposteranno in base a come sono disposti gli oggetti nella stanza restituendo in tutto e per tutto la profondità dell'ambiente. Inoltre, è possibile scegliere la luminosità della testa del protagonista e perciò, a seconda di come la regolate, sarà possibile visualizzare più parti della stanza stando fermi; anche questa è un'aggiunta veramente interessante che potrà mettere alla prova il vostro coraggio (e la vostra vista).
Il **character design**, si mantiene sempre sul bizzarro, i **mostri**, che riescono a trasmetterci una sorta di paura, hanno sempre quella nota di "non pauroso" che, grazie alle atmosfere e i toni generali del gioco, riescono a inquietarci al punto giusto, un po' come succede per la paura per i clown… no, tranquilli, qui non ce ne sono (ci mancavano solo i clown per farlo diventare *L'uomo senza sonno*)! Le **animazioni**, nonché le interazioni con gli oggetti dell'ambiente, sono sempre molto bizzarre: **Bulb Boy** non attiverà mai un interruttore con un dito o farà quello che pensiamo possa fare e perciò il gioco ci sorprenderà di continuo quanto ci inquieterà. Per questi motivi il fattore paura funziona e anche in maniera originale: fortunatamente non ci vengono proposti i soliti *jumpscare* ma il gioco ci inquieta con un suo senso persecuzione dalla quale nasconderci. Non ci troviamo mai senza un'idea su come risolvere un puzzle o sconfiggere un mostro all'interno di una stanza ma siamo sempre sotto costante paura e ansia, un'inquietudine da "paura del buio" che, bisogna ammettere, funziona molto bene. Inoltre, quando il nostro **Bulb Boy** viene ucciso, le animazioni sono orrende e spesso e volentieri il nostro volto si deformerà con una forte nota di inquietudine; provare per credere!
La **colonna sonora** di questo titolo si mantiene su un **ambient** molto dark e tetro, ideale per un gioco del genere; non ci saranno grossi temi memorabili ma giusto delle tetre melodie e accordi che accompagneranno il nostro protagonista attraverso le buie stanze della sua casa e i suoi brevi ricordi. Una particolare menzione va fatta ai terrificanti effetti sonori; i personaggi (quasi) umani non spiccicheranno una parola riconoscibile in nessuna lingua e i versi dei mostri sono veramente spaventosi, ben eseguiti e mai scontati. Un vero peccato, tuttavia, che pochi elementi del comparto sonoro sono davvero memorabili.

Sarà abbastanza luminoso?

Bulb Boy è un titolo più che ok: la sua bella giocabilità, che sorprende ad ogni interazione, e il suo particolarissimo art-style sono sicuramente buone ragioni per comprare, per i soli 7,99€ del prezzo di lancio, questo bel titolo sull'**e-Shop** di **Nintendo Switch**. Tuttavia, nonostante tutti questi bei fattori, l'esperienza è semplicemente troppo facile e troppo corta e perciò risulta difficile consigliare questo titolo sia ai neofiti del genere che ai veterani. Il gioco ha certamente i suoi punti di forza ma la sua giocabilità, seppur molto pulita, non offre né nulla di nuovo né nulla di interessante e il suo art-style, che è sicuramente bellissimo, potrebbe risultare trito e ritrito se messo a paragone con altri titoli dalle stesse tonalità come ***Little Nightmares*** e ***Limbo***. ***Bulb Boy*** è sicuramente un titolo molto interessante e di certo non merita di passare in secondo piano, è solo che, in un certo senso, risulta difficile trovare un target per questo titolo. Consigliamo questo titolo agli amanti delle avventure grafiche? Agli appassionati dei videogiochi e film horror? I casual gamer? Gli hardcore gamer? Gli indie gamer? Per dirvi la verità non lo sappiamo, ma di una cosa siamo certi: il prezzo non è per nulla proibitivo, perciò mettetelo nella vostra wishlist e, qualora vi trovate qualche spicciolo in più o sarà in offerta, prendete in considerazione l'acquisto di questo titolo.

Speciale avventure grafiche

Speciale avventure grafiche: dal text based game al walking simulator

Siamo fra la fine degli anni ’70 e l’inizio degli anni 80; le prime sale giochi sono colme di persone in fila per giocare a giochi come ***Space Invaders***, ***Galaxian***, ***Pac Man***, ***Defender***, ***Berzerk***, ***Tempest*** e molti altri. È un vero e proprio fenomeno di massa, i videogiochi sono popolarissimi fra gente di ogni età, ogni dove e ceto sociale. Erano giochi semplici con semplici obbiettivi: mangia i puntini, spara agli alieni, ai robot, completa il puzzle, etc… nessuno di questi giochi era molto cervellotico e fra i giocatori c’era, probabilmente, un bisogno di un qualcosa di più complesso, qualcosa di più intelligente. Un po’ prima dell’avvento degli arcade, il gioco da tavola ***Dungeons & Dragons*** fu rilasciato nel 1974; giovani da tutto il mondo si immergevano in queste avventure immaginare, in mondi fantastici a bordo di draghi volanti brandendo spade magiche. La peculiarità di quel gioco stava nella figura del *dungeon master* che, dietro ad un tabellone con regole ed altro, raccontava l’avventura che man mano si srotolava e metteva i giocatori davanti a situazioni e nemici che potevano essere superati con l’ausilio di una buona cooperazione. Il successo di questo gioco da tavolo spinse uno geniale **Scott Adams** a portare questo tipo di fruizione, cioè tramite narrazione, nel primo gioco testuale su PC: ***Adventureland*** del 1978. Seppur l’effetto carisma, tipico del *dungeon master*, spariva di fronte ad un testo di sole parole sullo schermo di un PC, ***Adventureland*** serviva allo scopo perfettamente; il giocatore si immergeva in dei mondi che effettivamente, non poteva vedere, tutto avveniva come quando si legge un libro, dentro la sua testa. Il fattore immaginazione in questi termini è, ad oggi, è semplicemente scomparso; la grafica, anche nei giochi più frenetici di quei anni, era ancora a uno stadio primitivo e gli elementi sullo schermo rappresentavano vagamente ciò che dovevano rappresentare. Già in un semplice ***Pong***, rilasciato nel 1972, gli utenti vedevano due giocatori di tennis, un campo e una pallina ma in realtà, ciò che

avevano di fronte, erano soltanto due barrette che facevano su e giù e un quadratino che rimbalzava da una parte all'altra. Nonostante l'avvento delle arcade, e dunque di giochi graficamente sempre migliori, i giocatori usavano ancora la propria immaginazione per definire meglio gli elementi nello schermo, specialmente a casa con console come l'Atari 2600 o computer come il Commodore Vic-20 che producevano una grafica peggiore rispetto alle loro controparti arcade. L'avvento dei giochi ***text based adventure*** sfruttava a pieno questa capacità umana basando l'intero gameplay (se così possiamo chiamarlo) sull'immaginazione del giocatore; al giocatore venivano presentate diverse situazioni risolvibili inserendo comandi semplici come "go north", "pick item" o "kill enemy" tramite l'ausilio della tastiera. Fu così che i ***text game*** cominciarono a prendere piede nelle case di alcuni giocatori e compagnie come la **Adventure International** (fondata dallo stesso Scott Adams) e la **Infocom** fecero dei text game i loro prodotti di bandiera; giochi come la Serie di ***Zork***, ***The Count*** e ***The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*** (tratto dall'omonimo romanzo conosciuto in Italia come ***Guida Galattica per autostoppisti*** dalla quale è stato anche tratto un film nel 2005) furono pionieri di questo nuovo genere videoludico in cui tutto si svolgeva nella testa dei giocatori. I text game continuarono a esistere per tutti gli anni '80, ma questo genere fu eclissato dall'arrivo delle avventure grafiche che poi si sarebbero evolute in punta e clicca.

L'epoca d'oro

Nel 1980 la neonata **Sierra** (all'epoca **On-line Systems**) pubblicò ***Mystery House*** per **Apple II**, considerato da molti l'inizio delle avventure grafiche; il nuovo titolo, che di base era un *text game*, offriva una vera e propria interfaccia grafica abbastanza primitiva, giusto l'input da dare alla mente umana per poter immaginare l'azione (visto che il display non ne aveva e non aveva neppure il sonoro). Lo scopo del gioco era quello di individuare un assassino all'interno della magione

vittoriana investigando e costruendo ipotesi sugli oggetti che si andavano trovando man mano per la magione. Sempre in questo periodo, fra il 1980 e il 1984, vennero ripubblicati alcuni vecchi giochi text game con una nuova interfaccia grafica, simile a ***Mystery House***, per i computer più moderni; fu il caso per il già citato Adventureland che, in occasione della sua uscita sul Commodore 64 nel 1982, fu ripubblicato con una cornice un cui era possibile osservare ciò veniva mostrato a testo. Il 1984 fu un anno importante per le avventure grafiche poiché uscì il primo capitolo della rinominata saga della **Sierra Entertainment** ***King's Quest***. Se pur ancora era necessario dover inserire i comandi su tastiera, ***King's Quest*** fu un punto di svolta per le avventure grafiche: il testo fu utilizzato esclusivamente per i dialoghi, **Sir Graham** (il protagonista) era visibile in terza persona e, animato in ogni singolo dettaglio, lo si poteva vedere camminare, aprire le porte, prendere oggetti, etc… Semplici cose come le bandiere che sventolavano in cima al castello nella prima schermata erano un qualcosa di incredibile e mai visto prima. In precedenza non fu mai pubblicato nulla di simile e ***King's Quest*** aprì le porte per un futuro sempre più luminoso per le avventure grafiche. Dal 1986 la **Lucasfilm Games** decise di cimentarsi sul campo delle avventure grafiche che, nel frattempo, diventavano sempre più popolari. Con l'avventura grafica del 1986 ***Labyrinth*** (tratto dall'omonimo film con David Bowie), la **Lucasfilm Games** (che poi diventerà **Lucasarts**) si aprì verso quel genere che diventò la loro specialità. Col successivo (e anche un po' controverso) ***Maniac Mansion*** la **LucasArts** cambiò gli standard per le avventure grafiche a venire. La sua grande innovazione fu la creazione del motore grafico ***SCUMM***, acronimo di "***Script Creation Utility for Maniac Mansion***", che, a metà fra un linguaggio di programmazione ed un interfaccia utente, permetteva una migliore interazione con la scena semplicemente scegliendo un'oggetto col mouse, appena implementato per i videogiochi, per poi compiere un'azione selezionandola da uno dei già elencati comandi testuali. Da quel punto in poi per la **LucasArts** fu tutta una strada in discesa e il motore ***SCUMM*** fu usato per tutte le future uscite come ***Zak McKracken and the Alien Mindbenders***, ***Indiana Jones and the Last Crusade***, ***Loom*** ma soprattutto i legendari ***The Secret of Monkey Island*****,** pubblicato nel 1990, e il suo sequel ***Monkey Island 2: Le Chuck Revenge***. La serie di ***Monkey Island*** ebbe un impatto per i computer come ***Super Mario Bros*** lo ebbe per il mercato delle console; durante la prima metà degli anni 90 si vive quella che viene considerata l'epoca d'oro delle avventure grafiche. La LucasArts produsse meraviglie come ***Indiana Jones and the Fate of Atlantis***, ***Sam & Max Hit the Road***, ***Day of the Tentacle*** (che introdusse vere e proprie linee vocali per i dialoghi), ***The Dig*** e ***Full Throttle***. **La Revolution Software**, un nuovo importante operatore, si buttò nella mischia con validissimi titoli come ***Lure of the Temptrest*** del 1992, che diede prova del loro motore grafico "***Virtual Theater***" che fu usato anche per il successivo distopico ***Beneath a Steel Sky*** del 1994, e la saga di ***Broken Sword*** iniziata nel 1996 e che dura a tutt'oggi. **Sierra Entertainment** continuava il suo trend positivo con sage del calibro di ***Gabriel Knight***, i numerosi titoli della saga di ***King's Quest*** e il controverso ***Leisure Suit Larry***. L'apprezzamento delle avventure grafiche arrivò anche in Giappone facendo partire un nuovo filone parallelo di avventure grafiche più comuni come "***visual novel***". Ricordiamo la popolare saga di ***Clock Tower***, arrivata anche in occidente, e gli spettacolari ***Snatcher*** e ***Policenauts*** del 1989 e 1995, programmati dall'acclamato **Hideo Kojima**, creatore della saga di ***Metal Gear***.

Crisi e ripresa

Verso la metà degli anni 90 l'interesse dei giocatori verso i punta e clicca stava diminuendo in favore dei nuovi giochi con grafica tridimensionale. La **Lucasarts**, per riconquistare il parere dei fan e della critica dopo un poco rilevante ***The Curse of Monkey Island***, investì diverse risorse in quello che fu ***Grim Fandango***, una delle più belle avventure grafiche mai realizzate. Uscito nel 1998, programmato dalla mente geniale di **Tim Schafer**, ***Grim Fandango*** mostrava una grafica eccellente per i tempi, una storia degna dei migliori film noir, un doppiaggio magistrale con battute degne di ***Monkey Island*** e una colonna sonora jazz/bebop di altissimo calibro. Nonostante i numerosissimi premi della critica soltanto 500.000 copie circa furono vendute e purtroppo fu la prova che le avventure grafiche erano in crisi. Dopo un altro (ingiustamente) fallimentare ***Escape from Monkey Island*** e dopo la successiva cancellazione di ***Sam & Max: Freelance Police*** nel 2004 la **Lucasarts** dichiarò di non volersi più dedicare allo sviluppo di nuove avventure grafiche. In tempi recenti però, con l'arrivo della ormai nota software house **Telltale Games**, il genere appare di nuovo in più forte che mai. La **Telltale** rilanciò un genere ormai infiacchito e riprese brand della Lucas come ***Sam & Max*** e lo stesso ***Monkey Island*****,** puntando ad una struttura ad episodi che le ha garantito il successo con giochi tratti da famose IP quali ***The Walking Dead***, ***Game of Throne*** e ***Batman***, dettando le regole delle avventure grafiche moderne. Negli ultimi anni si è assistito a una rivisitazione del genere sia in ambito 3D, come ci dimostra la storia della Telltale o l'ultimo capitolo della saga di ***Broken Sword: The Serpent's Curse***, sia in ambito 2D con giochi come ***Machinarium*** o ***Whispered World***. In un mondo dove le ***visual novel***, come la super celebre ***Ace Attorney***, hanno successo in occidente e il grande gigante del settore **Tim Schafer** torna sotto i riflettori con ***Broken age*** dopo un finanziamento su **Kickstarter** senza precedenti non ci stupisce più se il già citato **Scott Adams** ha prodotto il suo ultimo gioco nel 2013, The ***Inheritance***… ovviamente un *text game*! E indovinate un po', quest'ultimo gioco ha anche una grossissima innovazione: il sonoro! Insomma, mentre le storie continuano ad appassionare i giocatori, il futuro delle avventure grafiche pare ancora tutto da scrivere e, ovviamente, tutto da giocare.

Gamecompass #3 – Parte 1