

Little Nightmares

Mostri d'infanzia

Gli incubi dell'infanzia prendono forma. Questo accade in **Little Nightmares**, platform-puzzle distribuito da **Bandai Namco Entertainment** per PlayStation 4, Xbox One e Pc, rilasciato il 28 Aprile 2017 e sviluppato da **Tarsier Studio**, studio svedese conosciuto per aver collaborato a giochi come **Little Big Planet** e **Tearaway Unfolded**. Gli sviluppatori hanno sfruttato come elemento principale proprio temi interessanti come le paure infantili e i mostri in cui queste prendono forma (il mostro che mangia i bambini, il babau, gli archetipi spaventosi di ciò che si nasconde nell'oscurità che qui diventano boss dai quali fuggire, per mettersi in salvo e sfuggire alla dimensione dell'incubo).



Tra le Fauci

Il titolo ha una trama enigmatica, simile a quella di **Inside**, pluripremiato titolo di Playdead, così enigmatica che il gioco stesso in effetti tende a non esplicitare nulla del suo racconto. **Little Nightmares** è ambientato in un luogo immaginario chiamato "**Le Fauci**", un insieme di antri oscuri e pieni di insidie dove trovano asilo mostri famelici dall'aspetto truce. Nelle Fauci vengono portati i bimbi rapiti, come la nostra piccola protagonista, **Six**, la quale al contrario degli altri bambini è però intenzionata a fuggire da quel posto infernale. Affamata, armata di un solo accendino, coperta dal suo bellissimo, esile impermeabile giallo, la nostra protagonista dovrà scappare passando da un livello all'altro delle Fauci risolvendo i vari enigmi e puzzle che le si pareranno davanti. Il titolo sfrutta molto bene il gioco di chiaroscuri, i contrasti tra i vari colori risaltano e contribuiscono in maniera decisiva a rendere l'ambiente crepuscolare, adatto a una dimensione da "piccolo incubo", non orrorifica in senso stretto: da incubo d'infanzia, appunto. Anche un comparto

sonoro ben strutturato fa la sua parte, armonizzando le musiche con suoni ambientali vividi, che arrivano letteralmente a circondare la piccola protagonista e permettono di sentire nettamente i pericoli in arrivo.

Non sono presenti dialoghi o scene di narrazione, scelta che, se da un lato lascia molti dubbi su come la nostra protagonista sia finita nelle Fauci, d'altro canto rende ancora più forte l'impatto di un gioco affidato interamente a immagini, suoni, colori e chiaroscuri, che non sembra soffrire mai l'assenza di linee di testo.

Piccoli Incubi

Il titolo consta di **5 capitoli** nei quali si dovrà trovare la via che porta all'area successiva, non senza aver superato i numerosi enigmi di cui accennavamo. **Six** può camminare, correre, accucciarsi, saltare, aggrapparsi a sporgenze e afferrare oggetti utili per proseguire come leve, chiavi e molto altro (meccaniche non molto lontane dal luminoso e gioioso *Little Big Planet*, certamente agli antipodi per ambientazione). Potremo utilizzare giocattoli rumorosi per distrarre i mostri, e ovviamente dovremo spesso far ricorso al nostro accendino, oggetto fondamentale per farsi strada nelle zone più buie. Anche l'utilizzo della **telecamera** - mossa dalle solite levette - risulta importante per ottenere una visuale estesa e anticipare possibili pericoli o intuire le giuste soluzioni ai puzzle.

Un difetto da ravvisare è piuttosto legato alla **percezione della profondità**, la quale non è proprio perfetta e molto spesso risulta così imprecisa da farci mancare oggetti da afferrare e piattaforme su cui atterrare.

Anche in **Little Nightmares** sarà possibile trovare vari collezionabili, a dir il vero molto particolari, dividendosi questi fra alcuni animaletti chiamati "**nomes**", che la nostra piccola Six dovrà abbracciare, e alcune statuette dalla forma femminile che invece bisognerà distruggere. In termini di longevità, il gioco si attesta sulle 4-5 ore, mantenendo un buon equilibrio tra una storia di cui si ha solo una traccia, puzzle interessanti e alternamente impegnativi e un comparto grafico-sonoro che fa la differenza, regalando al giocatore dei quadri unici, con un risultato tra il sottilmente orrorifico e il cartonesco che ricorda il **Tim Burton** dei tempi d'oro.