The Low Road

1976. La giovane **Noomi Kovacs**, diplomata al **LeCarré Institute for Exceptional Spies** viene assunta nella divisione Intelligence della **Penderbrook Motors**, che presiede alla protezione di importanti segreti industriali (e alla corrispettiva sottrazione ai concorrenti). Noomi è talentuosa e intelligente tanto quanto impaziente, e vuole mettersi alla prova sul campo ma, come ogni nuova leva, viene relegata a compiti di poco conto dal suo supervisore, **Barry "Turn" Turner**, ex agente governativo dall'oscuro passato. Un'interessante missione è alle porte, l'obiettivo è il recupero di un geniale progettista misteriosamente scomparso nel quartier generale della **REV Inc.**, ma Noomi non è la prima scelta, anzi: il suo capo le dice a chiare lettere che manderebbe lei solo se non ci fosse proprio nessun altro. Ed è così che la nostra agente vedrà profilarsi il suo primo obiettivo personale: fare in modo che ciò accada.

A hard road

Prima di addentrarci nei dettagli del gioco, è bene ripercorrerne lo sviluppo: il lavoro su ***The Low Road*** inizia nel 2014 da un'idea dell'allora CEO di **Xgen Studios**, **Skye Boyes** e dell'Art Director **Scott Carmichael**, con l'intento di creare qualcosa di completamente diverso dal precedente ***Super Motherload***.
Viene fatto un investimento in know-how di genere con l'assunzione di **Jed Lang** come Lead Programmer e **Leif Oleson-Cormack** come Narrative Designer, e nel 2015 lo studio ottiene il supporto economico del **Canada Media Fund**. Tutto sembra andare per il meglio, quando il progetto subisce un improvviso stop a causa della prematura scomparsa di Skye Boyes a soli 33 anni, a seguito di un arresto cardiaco.
Superato lo shock e con il lutto nel cuore, il team si rimette al lavoro con al comando la moglie di

Boyes, **Kaelyn**, che lavora assieme al gruppo per portare a termine *The Low Road*, il quale viene finalmente rilasciato nel **luglio 2017** per **PC**, **Mac** e **Linux**, fino ad arrivare la scorsa estate su **Nintendo Switch**. La versione che abbiamo provato tiene conto della classica combo mouse-tastiera, come si addice a un amante della prima ora delle avventure grafiche punta e clicca.

Il Canto della Missione

Ma ritorniamo alla storia narrata: abbiamo detto che **Noomi Kovacs** si troverà a fare di tutto per avere assegnata la sua prima missione. Come in ogni adventure game, bisognerà compiere una sequenza di azioni per arrivare al risultato finale. Prima di portare però a termine questo primo obiettivo, la nostra protagonista si ritrova a dover fare una telefonata di prova su incarico di Turn. Viene così introdotta una delle particolarità del titolo, una meccanica quantomeno singolare nell'ambito di un punta e clicca: la prospettiva cambia, dallo scorrimento orizzontale in stile platform che caratterizza *The Low Road* si passa a una **visuale in prima persona** con in primo piano le mani del nostro personaggio, che dovremo muovere con il mouse. La prima prova di questo tipo consiste in una conversazione telefonica (che può produrre svariati esiti) durante la quale dovremo fornire le migliori risposte all'interlocutore basandoci su informazioni presenti in documenti consultabili dentro a un fascicolo. Un'idea intelligente, che spezza l'univocità del gameplay tipica delle dinamiche punta e clicca. Si trovano circa **una quindicina** di questi momenti in tutto il gioco, mini-game di vario genere che non sempre risultano adeguatamente elaborati, e che avrebbero potuto compensare alla quasi totale mancanza di difficoltà del titolo sul piano degli enigmi: è quasi impossibile rimanere arenati in *The Low Road* e, se questo agevola la fruizione della narrativa, d'altro canto toglie un po' di mordente a un gioco che esigerebbe un livello di sfida maggiore. Quando l'architettura del design fa della narrazione la colonna portante (come accade nei titoli **Telltale** e **Quantic Dream**, per citare gli esempi più noti), la scrittura necessita di un maggior grado di cura sul piano contenutistico e di un ritmo di racconto che vada di pari passo con le esigenze narrative. *The Low Road* gode globalmente di una buona scrittura, incarnata in un efficace

uso dell'ironia, in dialoghi ben pensati, alcuni dei quali davvero divertenti come lo scambio di battute in rima con **Hab** (che fa da prodromo a una vera e propria sfida di rima baciata svolta in una modalità picchiaduro che ricorda da vicino ***Oh…Sir! The Insult Simulator***) o alcuni siparietti grotteschi che stimolano una storia globalmente solida, che risulta godibile e diramata pur non riservando momenti di stupore: è infatti utile anche fallire in determinati frangenti, e vedere quali futuri sono riservati ai personaggi dopo quel singolo (falso) game over. Il racconto, in questo caso, sfuma nel nero ed è affidato a semplici scritte che raccontano un finale alternativo ma "parziale", perché un "forward" da videoregistratore ci riporterà immediatamente al punto in cui avevamo perso, dandoci la possibilità di effettuare scelte alternative, fino a imbroccare quella corretta. **I finali possibili in *The Low Road* sono effettivamente due**, e il bivio si presenterà nell'ultimo scenario, che sarà possibile ripercorrere soltanto a seguito di un salvataggio.

Imperfect Spies

In termini di **gameplay**, *The Low Road* è quanto di più essenziale ci si possa aspettare da un titolo del genere: privo di qualsiasi interfaccia di scelta con azioni contestuali effettuabili tramite un semplice click del mouse, ci si servirà del tasto destro per l'analisi degli oggetti e del tasto sinistro per le azioni vere e proprie. Il **puntatore** cambia aspetto e forma ogni qualvolta sarà possibile interagire con un oggetto, che a sua volta verrà messo in rilievo rispetto al background. Proprio nell'interazione con gli oggetti circostanti si può ravvisare uno dei limiti del titolo: sempre per una scelta di game design, si è optato per **asciugare il più possibile le interazioni**, a favore di quelle con elementi che risultino funzionali alla risoluzione degli enigmi. Se questa è una scelta in favore della snellezza e del ritmo, d'altro canto **rischia di lasciare il quadro narrativo un po' spoglio**. In un titolo del genere, l'analisi degli "elementi inutili" da parte di un personaggio ha una funzione ben precisa, quel che risulta dalle interazioni può contribuire a **dare forza al contesto o caratterizzare di rimando alcuni personaggi o ambienti**, o ancora può aumentare la carica ironica o poetica, o epica, o altro relativo al messaggio veicolato dal gioco, in relazione alla prospettiva e al ***feel*** che si vuole restituire all'utente. Questo tipo di interazioni sono qui portate ai minimi termini, e spesso è un peccato, specie davanti a scenari così belli e ricchi di dettagli.
Lo **stile grafico** è infatti uno degli aspetti più ammirevoli del gioco: ispirandosi alle illustrazioni "**gouache**", **Scott Carmichael** mette in scena ambienti e personaggi di grande godibilità, più improntati allo stile utilizzato da moderni illustratori, fumettisti e cartoonisti che ai pittori classici, creando un ottimo effetto visivo, elegante e vivido al contempo, con un equilibrio non facile fra l'altro da raggiungere, dovendo rendere credibili le animazioni quasi da luna park di personaggi che si muovono come burattini. Ma tutto è così ben realizzato che la credibilità della finzione scenica non vacilla, risultando anche le dinamiche d'animazione perfettamente in linea con l'art-style e con i toni improntati al "comedy".
A tutto ciò fa da sfondo il **comparto sonoro** di **Eric Cheng**, con buoni effetti e un'ottima **soundtrack** sospesa tra sonorità british e accenti psichedelici che riportano all'epoca di riferimento senza risultare marcatamente retrò. Sarebbe stato un lavoro perfetto sul piano audio se non fosse **inficiato da alcuni doppiaggi** che, seppur buoni, hanno alcune fastidiose sbavature in termini di resa, tra echi e riverberi poco gradevoli. Roba da poco, comunque, che non rende meno buona un'operazione globalmente di rilievo.

Si vive solo due volte

The Low Road è un titolo lontano dall'essere perfetto, ma è un'avventura grafica degna di essere giocata: **una buona scrittura, che non sottovaluta un efficace equilibrio di trama e ironia, valorizzata da un ottimo comparto grafico e da una colonna sonora ben curata, a cui si aggiungono una varietà di mini-game che fanno da valido contraltare a enigmi non impegnativi ma funzionali a entrambi i finali della storia**. Il cui risultato è globalmente più che positivo.
Se esiste un paradiso per i creatori di avventure grafiche**, Skye Boyes**, alla cui memoria il gioco è dedicato, avrà giocato con gusto *a The Low Road,* e da qualche parte sorride soddisfatto del risultato dei ragazzi di Xgen Studios, che hanno affrontato con successo il banco di prova del primo punta e clicca della loro storia di development.

Nuovi leak annunciano una possibile uscita di Agent

Originariamente in fase di sviluppo per **PS3**, ***Agent*** della **Rockstar Games** non ha mai trovato luce in casa **Sony**. Annunciato nel 2009, il gioco si presentava come un titolo dall'intrigante sistema di spionaggio ambientato durante la Guerra Fredda; sembra che il progetto non sia morto, in quanto sono stati scoperti alcuni screenshot di recente fattura.

Nel 2016, **Take-Two** ha rinnovato il marchio per ***Agent***, ma ancora una volta non è stato confermato ufficialmente. La pagina di Wikipedia del gioco rimane ancora invariata senza menzionare una cancellazione, e inoltre l'editore ha evitato le domande relative all'*IP*, non dando nessuna risposta se il progetto sia in elaborazione su **PS4** o meno.

Per adesso i rumors ci indicano che la *concept art* è stata presa dal gioco, portando nuova speranza per ***Agent*** su **PS4**. La fonte dell'illustrazione deriva da un account Twitter chiamato **Bully 2 info.**

Queste sono le immagini pubblicate:

> Here are some Agent concept art. #Agent #Bully2Info pic.twitter.com/cOXNbM6WRm
>
> — Bully 2 Info (@Bully2Info) August 27, 2017