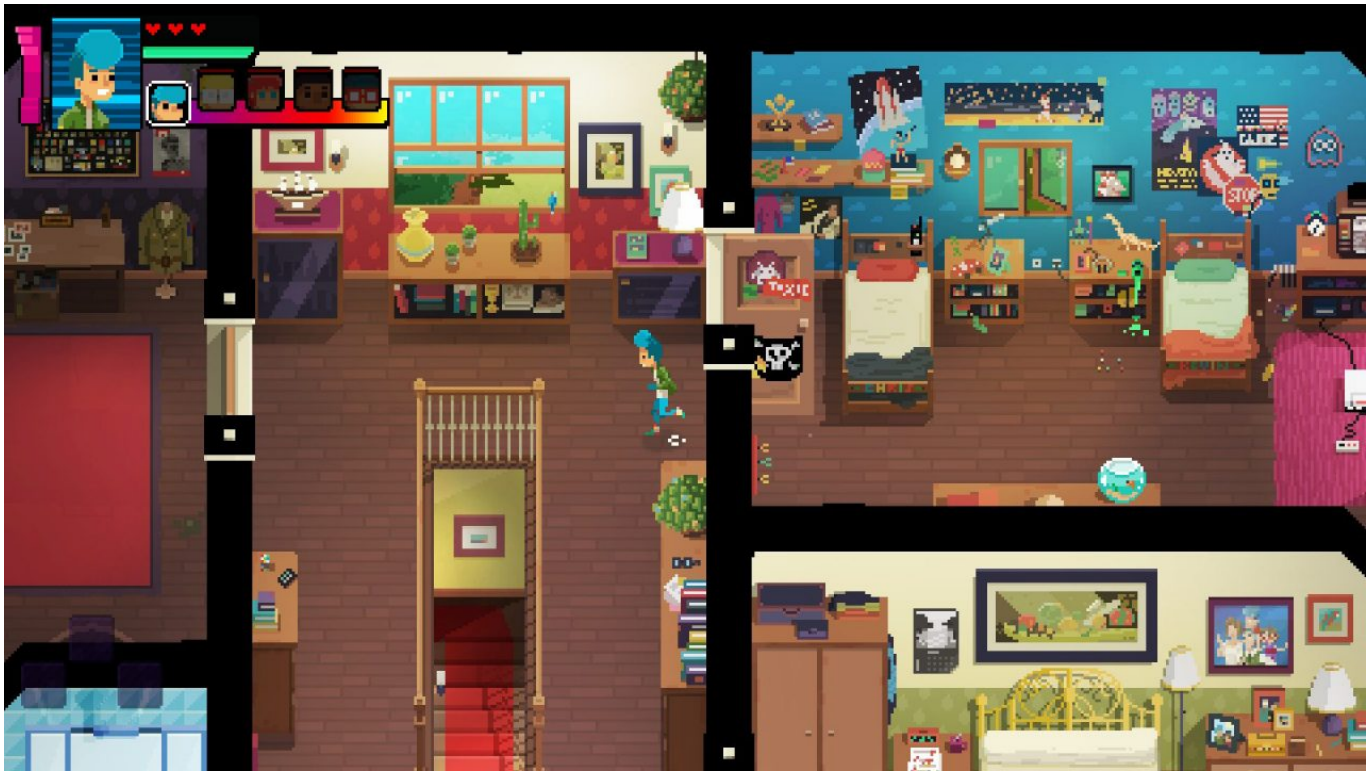
Crossing Souls

«Si può essere amici per sempre, anche quando le vite ci cambiano, ci separano e ci oppongono», cantavano i **Pooh.**
Sembrano questi i valori che ***Crossing Souls***, gioco dello studio spagnolo **Fourattic** e pubblicato da **Devolver Digital**, ci vuole proporre, e lo fa inserendoci in un bel sobborgo americano nel ormai lontano 1986, anni più semplici in cui **Michael Jackson** era un istituzione, le buie arcade, illuminate da qualche luce al neon colorato, erano colme di videogiochi e non c'era internet. Questo magico gioco, che tenta un operazione simile a quella di ***Stranger Things*** o ***It*** per quel che riguarda il cinema e le serie tv, può essere giocato su **PlayStation 4** e **Steam** ma di recente è uscito anche su **Nintendo Switch**, ed è la versione che prenderemo in considerazione.

Un sogno al neon

Tutto cominciò con un temporale che mando l'intera città di **Tujunga** in blackout. Il giorno dopo, in alcune zone della città cominciarono a presentarsi strani eventi sovrannaturali alla quale nessuno sapeva dare una spiegazione, come tazze di caffè volanti, strani omini che apparivano nelle bande statiche della tv, etc… **Chris Williams**, un semplice ragazzino di una tranquilla famiglia americana, riceve una chiamata al walkie talkie da suo fratello **Kevin** e lo invita a venire subito alla casa sull'albero, luogo in cui la loro cricca è solita a riunirsi. Una volta passati i primi guai nel tentativo di chiamare i restanti 3 amici, cioè **Matt Bauer**, **"Big" Joe Carter** e **Charlene Baker**, **Kevin** li porta alla sua "scoperta", ovvero un cadavere in putrefazione ma, una volta trovatisi lì, fanno una scoperta ancora più impressionante: il defunto tiene in mano una pietra viola a forma piramidale che questa ha dei poteri sovrannaturali che sembrano consumare chiunque la tenga in mano, come se avesse delle proprietà radioattive. **Matt**, il cervellone del gruppo, decide così di inserire la **duat stone** in una sorta di **walkman** e stabilizzare il dispositivo con un fusibile gamma in grado di fornire al registratore gli **1,21 gigawatt** (inutile esplicitarvi la citazione, vero?) necessari per contenere il suo potere all'interno – già – e sfruttarlo in tutta sicurezza; in quel momento i cinque ragazzi scoprono che la pietra è in grado di mostrare l'aldilà a chiunque tenga il dispositivo in mano e perciò i ragazzi potranno vedere genti di altre epoche interagire col mondo che li circonda e altri elementi non visibili a occhio nudo. Tuttavia la **duat stone** è un oggetto molto ambito, sia dalla gang rivale del quartiere, i **Purple Skulls** capitanati dall'estroverso **Quincy Queen**, sia dal più temibile **Maggiore Oh Rus**, ex veterano del Vietnam creduto morto che vuole la pietra per i suoi malvagi piani. La banda si caccerà in diversi guai e sarà costretta, talvolta, ad affrontare problemi molto seri per ragazzi della loro età, ma lo spirito che lega i compagni sarà ciò che permetterà loro di affrontare le dure prove a cui si sottoporranno.
Crossing Souls, sul piano narrativo, si pone come un bel film anni '80 che vede un bel gruppetto di amici alle prese con un problema più grande di loro, una trama tanto classica quanto instancabile e già vista in opere come ***E.T. l'extraterrestre***, ***Goonies***, ***It***, i recenti ***Super 8,*** il già citato ***Stranger Things*** ma soprattutto il successo ***Stand by me – Ricordo di un'estate***, tratto dal romanzo ***Il Corpo*** di **Steven King**, dalla quale prende più spunti di trama. Il gioco, chiaramente, non vuole porsi come un'opera innovativa o qualcosa per cui rimanere a bocca aperta ma semplicemente essere una sorta di sguardo a "vecchie fotografie da un album", mostrandosi umile ma allo stesso tempo elegante e ricco di significato. Le tematiche sono per la maggior parte scherzose, oseremo dire avventurose, ma non mancheranno parti più serie e twist di trama più neri di quanto si possa

immaginare; un po' come nei film per ragazzi citati pocanzi, il gioco **tenta anche di insegnare qualcosa ai più giovani**, evidenziare quei valori fondamentali di amicizia e amore per imparare a crescere, affrontare le difficoltà che la vita ci pone davanti, essere uniti nonostante tutto e superare i momenti difficili. C'è probabilmente anche un **lato spirituale** che gli sviluppatori hanno probabilmente voluto comunicare in quanto tematica e meccanica fondamentale di questo titolo è proprio **la vita dopo la morte**; dopo che il corpo cessa di funzionare, lo spirito continua a esistere nel mondo in cui viviamo, le anime dei nostri cari ci accompagnano per le strade che percorriamo giornalmente e pertanto non siamo mai soli, anche quando ci sembra così. Il tutto ci arriva con una semplice ma squisita **pixel art** resa col motore grafico **Unity**, dettagliata e colorata quanto basta per rendere riconoscibili tutti quei mille riferimenti alla cultura pop di quegli anni, e delle cutscene animate (con tanto di sfarfallio tipico da **VHS**) fra un capitolo e l'altro che si ispirano ai migliori cartoni animati degli anni '80 come le ***Tartarughe Ninja***, ***He-Man***, i ***Thundercats***, i ***Transformers*** o i film animati di **Don Bluth**, autore per altro dei grandi giochi arcade in laserdisc ***Dragon's Lair*** e ***Space Ace***. Per riportarci indietro nel passato, questo gioco si avvale di un'eccellente colonna sonora letteralmente divisa in due: una parte, composta dall'artista **timecop1983**, ha un animo **synthpop**, che sfrutta anche in parte le sonorità e il low-fi tipico dell'attuale **vaporwave**, reminiscente di band come **Blondie**, **Go West**, **Prince**, **Michael Jackson**, **Frankie Goes to Hollywood**, **Rick Astley** e molti altri, e questi brani saranno per lo più presenti nelle fasi esplorative del gioco, le parti in cui bisogna sentire quei lontani echi di questi tempi ormai andati; per il resto, in molte altre fasi del gioco, ci sono proposti dei brani orchestrali, composti da **Chris Köbke**, che si rifanno allo stile compositivo pomposo di **John Williams**, in grossa parte, ma anche ad altri come **Alan Silvestri** o **Bill Conti**. Tutti i brani accompagnano perfettamente ogni situazione, sia nelle cutscene animate sia durante l'azione o i dialoghi, e ciò che è stato fatto per questo titolo è realmente sensazionale; si può perfettamente confermare che l'alchimia fra grafica e sonoro è veramente di altissimi livelli.



All’avventura

Crossing Souls si presenta come un titolo dalla prospettiva *bird eye* reminiscente dei ***Legend of Zelda*** più classici ma l’aspetto generale ricorda forse, più concretamente, uno di quei shooter alla ***Zombies ate my Neighbors*** (e dunque anche un più recente ***Milanoir*** o ***Tower 57***); con una prospettiva del genere ci si aspetta che il gioco offra molte possibilità per quel che riguarda l’esplorazione e il backtracking eppure questo titolo è molto ***straightforward***, molto diretto, non dando neppure la possibilità di rivisitare nessun luogo, a meno che la sua struttura in capitoli non lo permetta. Nessun problema contro questa scelta ma in ***Crossing Souls*** è molto bello esplorare, anche andare in giro senza una meta solo per andare a caccia di easter egg, senza contare che ci sono dei **collectable secondari** molto divertenti da trovare e da analizzare sul menù, ovvero **documenti classificati** che aiutano a capire la backstory della trama, **VHS** di film, **musicassette** e **videogiochi** con titoli storpiati e descrizioni assurde; il fatto di non poter tornare indietro per raccogliere questi oggetti, anche a storia inoltrata, è decisamente un fattore negativo. Nonostante tutto, il gameplay proposto è molto variegato e profondo per rendere questo titolo un esperienza memorabile: le fasi di esplorazione si alternano con fasi **beat ‘em up**, probabilmente anche un po’ **hack ‘n slash**, ed entrambi gli elementi si fondono insieme molto bene. Nessuna delle due fasi risulterà mai noiosa o tediosa, perciò si può dire che il *flow* del titolo è davvero piacevole, anche se in certe sezioni le prime risultano un po’ vuote e le seconde un po’ sature di nemici. Tuttavia, per via della dettagliatissima storyline proposta, il gioco alterna fasi di azione e fasi di dialoghi molto di frequenti e ciò, anche se decisamente necessario, rovina un po’ il *pacing* proprio quando siamo molto presi a scazzottarci coi bulli di quartiere o con gli spiriti usando la **duat stone**. Parlando di questa specifica meccanica, quando saremo in possesso di questa pietra, non ci sarà mai un vero motivo per cui non usarla; tendenzialmente, alternando i due mondi con “**ZR**”, non c’è ragione di visualizzare il “mondo dei vivi” dal momento che se abbiamo “la visione dell’aldilà” riusciamo a vedere tutto quello che vedremo normalmente insieme agli elementi sovrannaturali. È vero anche che più in là le due visioni dovranno alternarsi più frequentemente per rendere effettivo l’ausilio di uno dei personaggi che, scusate lo spoiler, ci lascerà, ma il punto è che non c’è motivo di tenere la **duat stone** disattivata se non per resettare la posizione di questo specifico membro. In poche parole, ci sono più NPC e interazioni con la prospettiva dell’aldilà e pertanto l’attivazione o la disattivazione della **duat stone** è superficiale.
I **cinque personaggi del team** presentano tutti caratteristiche e abilità diverse e pertanto si compensano a vicenda perfettamente. È normale che, da giocatori, preferiremo utilizzare uno dei ragazzi più di qualcun altro ma l’ambiente ci costringerà a cambiare i personaggi di continuo e dunque mai nessuno sarà superficiale o messo in disparte; c’è molta collaborazione fra i personaggi, selezionabili in sequenza premendo il tasto “**L**”, e perciò il team funzionerà perfettamente in quanto le singole abilità di qualcuno sono cruciali per andare procedere nei capitoli. Alcuni sono più bravi nelle fasi lotta, alcuni più resistenti, altri più veloci, agili e dunque più utili nell’esplorazione; le possibilità sono molteplici e ciò è segno di un gameplay ben bilanciato e vario allo stesso tempo. Più avanti l’azione varierà ulteriormente offrendo al giocatore fasi di guida, come l’inseguimento in bicicletta che è un chiaro tributo alla famosa scena di ***E.T. l’Extraterrestre***, puzzle e persino in volo dalle sembianze di uno shooter tradizionale; un buon elemento per mantenere il gameplay fresco e il giocatore incollato allo schermo.

Let’s do the time warp!

Crossing Souls è decisamente un titolo al quale è stato riversato tanto amore e passione e ciò lo si può evincere dalla toccante storia (e il suo bellissimo finale), i diversi easter egg sparsi per l’ambiente, le descrizioni dei *collectable* e degli **abitanti** della città di **Tujunga** nel menù e dal suo gameplay, nonostante qualche intoppo, bilanciato e vario. Gli unici peccati di questo titolo sono un *pacing* spesso interrotto e l’averlo concepito in maniera così diretta e dunque dare al giocatore lo stretto indispensabile per ciò che riguarda l’esplorazione e un eventuale backtracking per collezionare gli oggetti secondari che avrebbero potuto incentivare una longevità già buona di suo (e questi sono, sì, inutili ma molto divertenti da trovare per poi leggere le assurde descrizioni); ciò che dobbiamo fare per avere un file completo al 100% (per così dire) sarà avviare un nuovo file di salvataggio e ricontrollare ogni angolo degli ambenti, magari aiutandoci con un walkthrough. Ci siamo inoltre imbattuti in alcuni brutti bug che avvengono col contatto con certi angoli degli ambienti; alcune volte il nostro personaggio passerà attraverso certi muri e non sarà più possibile tornare indietro (alcune volte questi ci catapultano, senza un apparente motivo, in altre parti dell’area) perciò l’unica cosa che possiamo fare è uscire dalla nostra sessione di gioco e ricominciare dall’ultimo salvataggio evitando il contatto con quel particolare punto (ma fortunatamente nessuno di questi comporta un errore di sistema).
In definitiva però non possiamo fare altro che applaudire **Fourattic** e al suo splendido titolo per il suo gameplay tanto tradizionale quanto divertente e per il suo messaggio di puro amore universale, trasmessoci da semplici ragazzi di quartiere pronti a qualsiasi cosa per il prossimo. Il prezzo di 14,99€ sul **Nintendo eShop** è un buon compromesso e perciò potrete avere un ottimo titolo in grado di intrattenervi per molto tempo in un mondo al neon ormai andato. Davvero spettacolare!