Beholder

Prendete *This War of Mine*, *Papers, Please*, *Fallout Shelter* mescolateli bene e ambientateli in un futuro distopico con un pizzico – ma anche un pugno, perché no – di *1984* di **Orwell**.
Uno Stato totalitario che controlla tutto e tutti, leggi oppressive, sorveglianza totale. Noi vestiamo i panni di **Carl Shteyn**, vigilante al soldo del regime, responsabile di un edificio che consta di diversi appartamenti. L'incarico è semplice: spiare gli inquilini. Si hanno a disposizione diversi strumenti, dalle telecamere di sorveglianza ai mezzi più classici come la possibilità di introdursi in ogni appartamento e rovistare, a patto che l'inquilino di turno non si trovi in casa, o ancora la semplice conversazione per raccogliere indizi sulle abitudini dei nostri amati vicini di casa e le prove della loro colpevolezza. Sì, perché anche Carl e la sua famiglia vivono in quello stesso palazzo e, mentre nel gioco siamo impegnati a raccogliere informazioni e redigere rapporti per denunciare le attività sospette o antigovernative degli inquilini ai nostri superiori, allo stesso tempo potremo assistere alle tragicomiche vicende dei nostri familiari.
Il fulcro del gioco è dunque la storia, nella quale potremo interpretare di volta in volta diversi ruoli, decidendo di sottostare allo Stato e comportarci da buoni *vigilantes* o sovvertire *lo stato* delle cose cominciando ad approfittare della nostra posizione di autorità, scegliendo di fare doppio o triplo gioco a seconda delle possibilità che ci si presentano.

Il **sistema di gioco** è quello tipico delle **avventure grafiche punta e clicca**, anche se vi troviamo innestati diversi elementi sottratti agli **strategici** e ai **gestionali**. Il gioco, basandosi come già detto sulla storia, è zeppo di conversazioni tradotte a dire il vero abbastanza male e, anche se ciò non rappresenta tutto sommato un vero e proprio handicap, questo aspetto limita non poco l'esperienza poiché gran parte della bellezza del titolo risiede appunto **nell'immedesimazione del giocatore**, che si troverà a dover operare delle scelte che influiranno sul destino dei personaggi non giocanti, ai quali ci affezioneremo in un modo o nell'altro. Anche le vite dei membri della famiglia del protagonista se non quella del protagonista stesso potranno essere messe a repentaglio per mano nostra o di altri personaggi.
Gli obiettivi di gioco saranno molteplici e per portarli a termine a volte sarà necessario soltanto raccogliere del denaro, altre volte invece avremo un tempo a disposizione limitato. Ciascuna delle nostre scelte porterà a un diverso susseguirsi degli eventi e necessariamente a un **diverso finale**. Non è tutto oro ciò che luccica, però, e, anche se gli obiettivi sono differenti, non si può fare a meno di notare che il *modus operandi* risulta da subito abbastanza ripetitivo. Tutto ciò va unito a un persistente senso di ansia addosso dato dallo scorrere incessante del tempo e dalle numerose attività da svolgere; elementi, questi, da non sottovalutare per il giocatore che cerca soltanto una narrazione più rilassata.

Il titolo è uscito su **PC** poco prima dell'inizio dell'anno e su **Steam** è già disponibile il primo **DLC** ***Sonno Beato*** che vede come protagonista **Hector**, personaggio di cui facciamo la – breve – conoscenza all'inizio della storia principale. Noi abbiamo giocato ***Beholder*** su un **Ipad Air 2** approfittando della più recente conversione su mobile e rimanendo abbastanza soddisfatti delle prestazioni.