

## MARGINI VIDEOLUDICI

Towayami,  
giocare al buio

Lo sviluppatore pugliese Andrea Pignataro crea horror e puzzle bizzarri e misteriosi, distribuiti di solito gratuitamente. *Towayami* è la sua prima opera commerciale ed è ambientata in una città giapponese improvvisamente sprofondata in un'oscurità totale che nessuna luce riesce a fendere. Ogni schermata di *Towayami* è quindi completamente nera, e chi gioca deve muoversi a tentoni nelle varie ambientazioni usando i rumori, le descrizioni e i clic del mouse per orientarsi, scoprire gli oggetti presenti e interagire con essi. Il risultato è un'opera che suggerisce con rara cura il Giappone degli anni '60 e che non teme di evocare sensazioni spiacevoli, di essere frustrante, ingiusta, a volte persino noiosa per raccontare qualcosa di diverso dalla solita paura dell'Altro prevalente nella narrativa horror. (matteo lupetti)

re colossali, ratti mannari, sensuali diavolesse, barbieri assassini, libri posseduti...

Torna a scrivere musica per il «revenant» numerico di Koji Igarashi la compositrice storica dei *Castlevania*, ovvero Michiru Yamane, che ha creato una partitura epica e lirica, rapsodica e schizofrenica nel trascorrere da momenti melodici e timbrici che rimandano a Johann Sebastian Bach o a Dvorak, a Wolfgang Amadeus Mozart o a Johannes Brahms passando per l'hard rock dei Black Sabbath e l'elettronica dei Kraftwerk.

Videogioco fuori dal tempo, epigono obsoleto e decadente, astuto ma senza dubbio grandioso, *Bloodstained Ritual of the Night* non ambisce ad essere ricordato come capolavoro ma a ricordare quelli del passato, che imita con la bravura e l'arte di un mimo magistrale.

# Navigare alla ricerca della volta del paradiso

**HEAVEN'S VAULT** » UN VIDEOGIOCO ARCHEOLOGICO E AVVENTUROSO SVILUPPATO DALLO STUDIO INGLESE INKLE, GIÀ creatore di «SORCERY!» E «80 DAYS»

FRANCESCO MAZZETTA

■ ■ Se siete videogiochi abituali probabilmente vedendo per la prima volta la grafica di *Heaven's Vault* storcerete il naso. Abbastanza bizzarra è infatti l'unione di ambienti 3D e personaggi in 2D che «sfarfallano» muovendosi, che passano attraverso l'un l'altro e i cui piedi, quando camminano, scompaiono. In più diventa fastidioso il fatto che durante le spesso fin troppo lunghe conversazioni scompaiono dallo schermo gli indicatori di elementi interagenti.

Ma, consapevoli di essere di fronte a un gioco indipendente (sviluppato dallo studio inglese inkle - già creatore di *Sorcery!* e *80 Days* - per Windows e PS4) non vi lasciate scoraggiare e quello che poco a poco si dispiega davanti a voi è un gioco di una rara bellezza e di un'assolutamente insospettata profondità. Intanto non è «un» gioco ma tre, perché *Heaven's Vault* unisce gameplay tipici delle avventure grafiche, dei giochi di esplorazione e un gioco per riuscire nientemeno che a tradurre un'antica e sconosciuta lingua.

*Heaven's Vault* pone il giocatore in una civiltà cresciuta all'interno di una nebulosa dove masse di ossigeno e idrogeno si condensano e scorrono fra campi magnetici come immensi fiumi, rendendo fertili anche alcune «lune» abitate. Sulla luna centrale, Iox, esiste un'università che studia anche la storia delle civiltà che nel tempo si sono succedute all'interno della nebulosa. Ianniq Renba, studioso di roboti-



Heaven's Vault

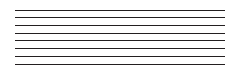
ca, trova prove a supporto di un impero precedente all'attuale civiltà completamente cancellato da una misteriosa oscurità, ma scompare.

Per questo la professoressa Myari convoca la giovane storica e archeologa Aliya Elasar - voi - per chiedervi di esaminare un'antica spilla rinvenuta da Renba. Sulla spilla sono presenti glifi appartenenti ad un'antica lingua sconosciuta che Myari vi chiede di tradurre. Inoltre vi chiede anche di trovare lo scomparso Renba e vi fornisce l'aiuto di un robot che subito ribattezzate «Six», quale monito alla vostra capacità di danneggiare i precedenti cinque avuti in custodia. Con la vostra barca spaziale dovrete percorrere i fiumi della nebulosa per trovare indizi e reperti sulle rovine e sulle lune. E se avete supera-

to un certo scetticismo iniziale relativo alla grafica rimarrete assolutamente affascinati dai panorami presenti sia durante la navigazione nella nebulosa sia ancor di più di quelli delle lune, alcune abitate come Iox, la luna agricola di Maersi, la luna natale di Aliya: Elboreth, ecc, sia quelle disabitate ma su cui rimangono i resti del passato impero da esplorare (per molti versi ancor più meravigliose perché le risorse di programmazione dedicate altrimenti alla creazione della popolazione sono andate qui completamente all'immaginazione del paesaggio).

Il fine ultimo della ricerca sia di Renba che vostra è di trovare, negli antichi documenti, un possibile rimedio all'oscurità in arrivo, anche perché Myari, come gran parte degli studiosi di Iox, crede nel «loop», una

**Il giocatore sarà impegnato nella ricerca di uno studioso di robotica scomparso, nel decifrare un antico linguaggio e un passato dimenticato**



versione videoludica del nietzscheano «eterno ritorno dell'identico» che li induce a pensare che ogni cosa che è stata, sarà di nuovo: tanto la magnificenza dell'antico impero, quanto l'oscurità che lo travolgerà al suo apice. Ecco allora che il vagare per la nebulosa vi porterà a trovare numerosi frammenti scritti che dovrete riuscire a tradurre per poter scoprire la natura del mitico «Heaven's Vault» che, narrano le leggende, in passato sia riuscito a portare in salvo dall'oscurità un gruppo di persone che ha costituito il nucleo originario della civiltà successiva.

Tradurre l'antica lingua diventerà ben presto un'attività ancor più coinvolgente che non girare ad ammirare panorami e cercare indizi perché si tratta di una via di mezzo tra una scrittura geroglifica ed una alfabetica dove i singoli glifi rimandano ad immagini stilizzate strutturate però in forma di parole e frasi.

Il fatto che queste frasi si riferiscano alla lingua inglese è probabilmente il motivo della mancata traduzione in italiano di un gioco che, su tutti i siti e le riviste specializzate, ha ottenuto voti altissimi (media di 71 - per PS4 - e 75 - per pc - su Metacritic e 8 su Edge), ma che non deve scoraggiare neppure i meno ferrati nella lingua d'Albione (più problematica in questo senso la gestione delle conversazioni dove le risposte hanno un tempo massimo per essere scelte all'interno di quelle proposte), perché il gioco paradossalmente può diventare uno strumento per allenare la propria conoscenza dell'inglese.

Ma non basta. Perché la fine del gioco sarà solo l'occasione per iniziarlo di nuovo ed esplorare nuove possibilità dato che il gioco stesso sviluppa la propria trama in base alle decisioni che prenderemo. Nel nuovo «loop» potremo, inoltre, continuare ad espandere e ad approfondire la nostra conoscenza dell'antica lingua traducendo nuove iscrizioni e tornando a chiarire quelle che ci erano rimaste oscure.

## A PLAGUETALE: INNOCENCE

# La cruda fiaba dell'infanzia ai tempi della peste

MATTEO LUPETTI

■ ■ *A Plague Tale: Innocence* di Asobo (pubblicato da Focus Home Interactive) è l'ennesimo esempio di come spesso le convenzioni dei videogiochi rischiano di soffocare la voce. In *A Plague Tale: Innocence* seguiamo l'avventura della giovane Amicia e del suo fratellino Hugo nella Francia tra 1348 e 1349. Infuria la Guerra dei cent'anni contro l'Inghilterra, Hugo soffre di un misterioso morbo ed è per questo ricercato da un'Inquisizione deviana mentre orde di ratti invadono le strade divorando le persone e portando malattie in una rilettura sovranaturale (e un po' superficiale) della Peste Nera.

Può sembrare un *The Last of Us* di *Naughty Dog* ambientato nel Medioevo: un personaggio più adulto, inquadro da dietro le spalle, accompagna un personaggio più giovane attraverso un'epidemia con parti in cui non devo farmi scoprire e la possibilità di raccogliere risorse e usarle per costruire strumenti e migliorare il mio

equipaggiamento. Queste soluzioni convenzionali riescono a mostrare efficacemente la altrettanto convenzionale crescita di Amicia da giovane nobile impaurita che può solo nascondersi a guerriera capace di manipolare torme di ratti e far loro uccidere i suoi nemici. Ma sono anche il problema di *A Plague Tale: Innocence*, che invece di costruire le sue meccaniche sui temi e le emozioni che vuole suscitare si affida acriticamente a ciò che il genere già offre.

A differenza di quanto accade in opere come *Ico* o *Brothers: A Tale of Two Sons*, qua la componente ludica racconta poco delle relazioni tra i personaggi, vero centro della trama narrata dai filmati e dai dialoghi, e il gioco si riduce spesso a una serie di piccole zone con ostacoli da superare in modi triti, predefiniti e insignificanti, puzzle in cui ogni fallimento porta alla morte e al frustrante caricamento del più vicino punto di salvataggio. Se le parti furtive sanno essere noiose e ripetitive, i momenti peggiori sono le sequenze più spettacolarmente d'azione come



A Plague Tale: Innocence

gli scontri contro «boss di fine livello» inseriti in modo forzato e incoerente come se fossero qualcosa che semplicemente non può mancare in un videogioco. È un peccato, perché in *A Plague Tale: Innocence* si scorge una cruda fiaba migliore del videogioco in cui è stata costretta, ed è una fiaba che nonostante tutto vale la pena vivere e giocare.

I protagonisti sono caratterizzati con una rara delicatezza, con una naturalezza quasi domestica nelle loro interazioni anche in quello

che pare l'inizio di un'apocalisse. Meravigliose e terribili orde di migliaia di roditori neri e dagli occhi luminosi fuggono dai fuochi che i personaggi accendono e sbrano gli sventurati che mettono un piede nelle tenebre. Alchimisti studiano conoscenze proibite capaci di cambiare il mondo. La bellezza degli ambienti naturali e urbani si alterna con la spietata rappresentazione della guerra e della malattia: la luce si colora attraversando le finestre gotiche delle chiese, i cadaveri colmano fangosi campi di

battaglia, l'acqua scorre in caverne sotterranee e impudisce nelle città appestate. Strumenti ad arco e a corda accompagnano l'avventura cullando sentieri boschivi che sembrano dipinti da Claude Lorrain ed esplodono quando i ratti emergono dal sottosuolo.

C'è anche un'importante differenza con altre opere in un modo o nell'altro simili, come il già citato *The Last of Us* o l'ultimo *God of War* di Santa Monica o, guardando altri media, *La strada* di Cormac McCarthy e *La strada della perdizione* di Richard Piers Rayner e Max Allan Collins: *A Plague Tale: Innocence* non oppone un protagonista maturo, ormai corrotto e magari maschile a un'infanzia da salvaguardare. Mostra invece un gruppo di bambine e giovani adulti che si trovano a crescere da soli in un mondo in cui gli adulti hanno fallito e vanno salvati dalla catastrofe grazie al sapere dell'alchimia, cioè della scienza. Un #FridayforFuture medievale. *A Plague Tale: Innocence* è già disponibile per PC, PlayStation 4 e Xbox One. Consiglio: giocare con il doppiaggio francese.