


Fa sempre molto piacere vedere all'opera dei ragazzi italiani e, questa volta, analizzeremo l'ultimo episodio della serie **A Tale of Chaos**, appena pubblicato su Steam da **Expera Game Studio** al prezzo, tutto sommato onesto e interessante, di 8,99 euro. **Overture è il seguito di Prelude**, e ci mette nuovamente nei panni di **Terribilia Van Quinn**, più semplicemente "Terry", una simpaticissima ragazzina dalla pelle bluastra, con una spiccata mania per la tecnologia e le invenzioni, e una naturale propensione al vandalismo gratuito (caratteristica, questa, che la accomuna con buona parte degli eroi delle avventure classiche, a cui il gioco si rifà pedissequamente).

LA TRAMA

L'episodio dura all'incirca due ore e vede Terry, il suo mentore **Albion McMaster** e il gufo meccanico **Heimlich** atterrare alle porte del paludoso villaggio di **Bamblor Muddle**, alla ricerca di un misterioso informatore chiamato **Sinker**.



I DIALOGHI FANNO
RIDERE E SERVONO
ANCHE A SBLOCCARE GLI
ENIGMI



Lo strano figuro, a quanto pare, è l'unico a sapere dove si trova il potente manufatto di cui McMaster ha bisogno per dare luogo a un suo diabolico, e inquietante, piano; un disegno che, per sua stessa ammissione, porterebbe a compimento ad ogni costo e con qualsiasi mezzo, ma che - stranamente - non preoccupa minimamente la nostra protagonista, alle prese con la sua missione (trovare l'informatore) e la stupidera dell'adolescenza. **Per riuscire nell'impresa, Terry dovrà ricorrere alle classiche dinamiche delle avventure punta e clicca:** esplorare il territorio, parlare con la gente del posto, esaudire un qualche loro desiderio e ottenere in cambio ciò che le serve, interagendo nel frattempo con gli oggetti e dilungandosi in articolati di dialoghi che, però, fanno ridere e servono anche a sbloccare gli enigmi.

LE INVENZIONI

Terry ha sempre a sua disposizione cinque invenzioni: il gufo meccanico Heimlich, che la segue costantemente e si posa da qualche parte in ogni location; **un rilevatore di fase,** che però in questo episodio non useremo mai; **un set alchemico portatile,** forse uno degli aspetti più controversi del gioco; **l'eco-motore,** con cui automatizzare qualunque strumento manuale e l'indispensabile **Multiattrezzo™**, più semplicemente un coltellino svizzero che si rivela utile in diverse occasioni.



Heimlich parla spesso e volentieri, prende in giro la protagonista, l'avverte invano dei pericoli ed è una costante fonte di aiuto: il gufetto può essere interpellato per chiedergli suggerimenti o per farsi dare esplicitamente una mano a risolvere alcuni enigmi e, infine, è in grado di fornire le istruzioni relative alle quattro invenzioni. Oltre a essere un comprimario formidabile, dunque, ci tornerà spesso utile.

HEIMLICH È UN
COMPRIMARIO
FORMIDABILE E
PUÒ ESSERE
INTERPELLATO
PER CHIEDERGLI
SUGGERIMENTI O
PER FARSI DARE
UNA MANO A
RISOLVERE

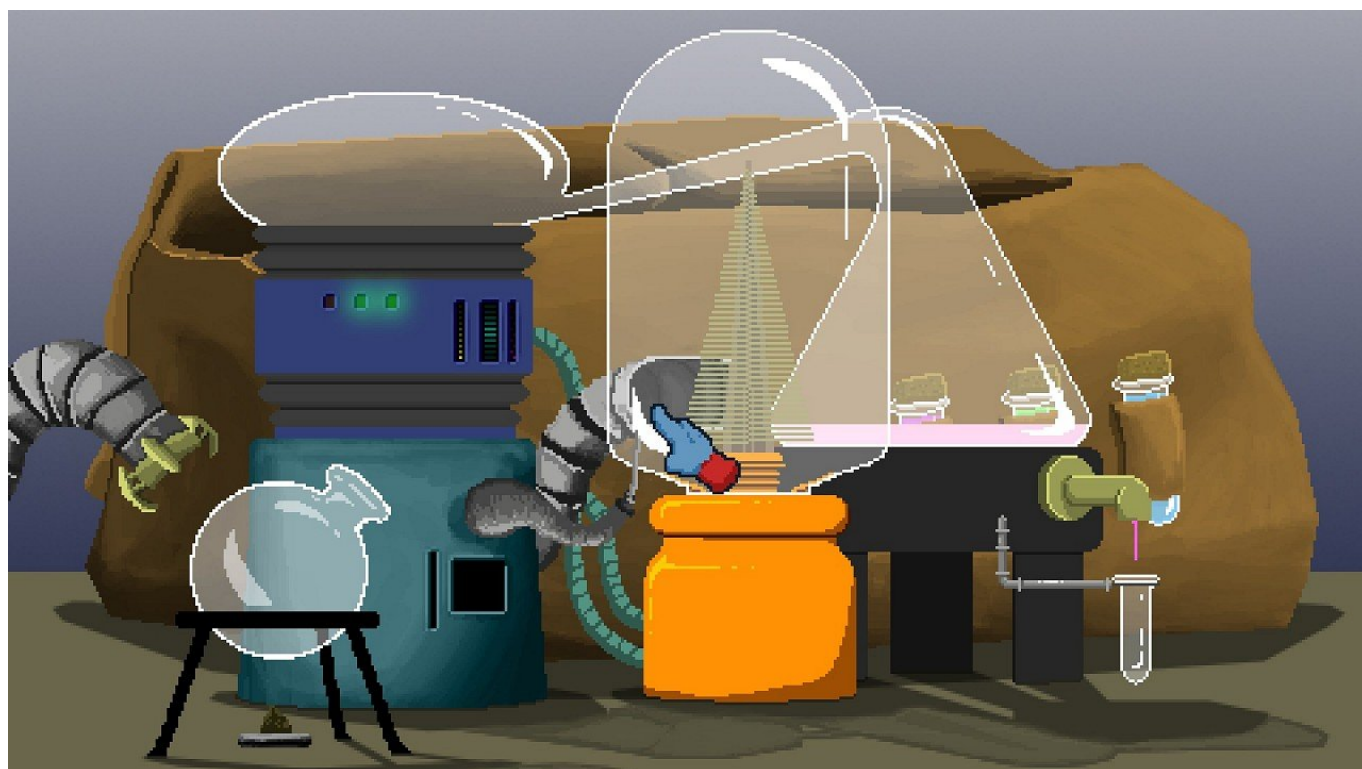
ALCUNI ENIGMI

Il set alchemico, di contro, è l'aggeggio che lascia più dubbi: utile per creare un paio di sostanze partendo da diversi ingredienti, **ci proporrà, all'inserimento di ogni componente, un sottogioco di logica numerica** in cui occorre trovare la giusta sequenza di "forze" da applicare all'ingrediente stesso: quanto calore, quanto gelo, quanto frullarlo ecc. La soluzione è del tutto arbitraria e può richiedere decine e decine di prove prima di essere indovinata. **Fortunatamente, è possibile saltare la procedura al secondo fallimento**, superando ugualmente l'enigma principale. **Lo stesso discorso può essere fatto per l'eco-motore**, che ha bisogno di un'aggiustatina - la stessa - ad ogni utilizzo: metterlo a posto una volta sola non bastava?

Personalmente, ritengo questo tipo di puzzle piuttosto inutile: se, per esempio, si fosse pensato di chiedere al giocatore di affrontare l'enigma una volta sola, magari dopo aver preso tutti gli ingredienti (e non per ciascuno di loro), lasciando disseminati nel gioco gli indizi necessari a trovare la giusta combinazione, magari sarebbe stato anche divertente affrontarlo; così di rivela solo una fastidiosissima perdita di tempo che tutti i giocatori salteranno a piè pari.

L'ATMOSFERA GILBERTIANA E I PIXELLONI

Un altro aspetto controverso riguarda l'impatto grafico dell'avventura. Il gioco è stato sviluppato con Unity, e non con qualche strumento dell'"anteguerra", **per cui non si spiega la necessità di ricorrere a una grafica "simil-VGA"** dove si cerca in ogni modo di replicare i pochi pixel del passato, ottenendo - di conseguenza - dei cubetti enormi sugli schermi moderni.



LA GRAFICA, CHE SI RIFÀ
AI CLASSICI, ADOTTA UNO
STILE FIN TROPPO
SEMPLICISTICO

È opinione di chi scrive che **le atmosfere delle avventure classiche di Ron Gilbert**, a cui lo studio italiano si rifà esplicitamente, **non dipendano dai limiti tecnici dell'hardware del tempo, bensì da precise scelte stilistiche, umoristiche e narrative**. Non serve riempire il monitor di pixelloni quadratoni per ottenere un nuovo **Monkey Island**, occorre invece concentrarsi sullo script, sulle situazioni e impregnare il tutto della giusta dose di umorismo. I programmatori di **A Tale of Caos**, invece, hanno fatto bene le ultime cose, ma adottato per la grafica uno stile fin troppo semplicistico, con location oggettivamente bruttine e animazioni pregevoli, ma ridotte all'osso.

Sono ormai diversi anni che non recensivamo più un'avventura senza un minimo di voice-over, o senza le animazioni di intermezzo quando - per esempio - chiediamo al

protagonista di raccogliere un oggetto o di eseguire una certa manovra, mentre in **Overture** gli oggetti scompaiono semplicemente dallo schermo e si materializzano nell'inventario come se fossimo nel 1987. E dire che, qua e là per il gioco, incontriamo dei personaggi enormi animati con grande effetto scenico (il burbero e rissoso Burrborrg, per esempio, che sembra uscito da un picchiaduro o da una puntata di Ken il Guerriero). Insomma, **la sensazione è quella di trovarsi di fronte a un team molto talentuoso**, potenzialmente in grado di entusiasmarci con un'avventura di primissimo livello, **ma che per qualche limite** (budget, tempo, mezzi, capacità) **si sia accontentato di una soluzione di compromesso**. Ed è un vero peccato.

A Tale of Chaos: Overture è un gioiellino a metà, perché unisce una scelta azzeccata di dialoghi, enigmi e senso dell'umorismo a una grafica oggettivamente fuori tempo massimo nel 2017. Intendiamoci, ci sono diverse altre avventure (pensiamo ai capolavori della Wadjet Eye) che adottano le stesse tecniche, ma in quei casi è evidente una maniacale ricerca della perfezione che qui manca del tutto. Se a questo uniamo che il gioco dura solo due/tre ore, a salvarlo restano solo le scelte di cui sopra e il fatto che, essendo interamente in Italiano (o in Inglese, si può scegliere), è fruibile da tutti. Io spero davvero che al prossimo giro questi ragazzi abbiano a disposizione un publisher, o che facciano una montagna di soldi con questa serie, perché è un vero peccato che tanto talento vada sprecato su un giochino come questo.

