

Noto in Italia come “La serie infernale”, **The ABC Murders** è un romanzo giallo della celeberrima scrittrice **Agatha Christie**, pubblicato quasi un secolo fa, nel 1936. I due protagonisti, il detective **Hercule Poirot** e l’inseparabile amico **Arthur Hastings**, si trovano loro malgrado coinvolti in un’indagine di Scotland Yard, volta a scovare un misterioso assassino che sceglie le sue vittime apparentemente a caso, seguendo però la progressione alfabetica e lasciando sempre una guida ferroviaria sulla scena del delitto. Dal libro sono già stati tratti due film e un videogioco per Nintendo DS che, però, non ha assolutamente nulla da spartire con questa nuova incarnazione su PC di Microïds.

POIROT IN ALTA DEFINIZIONE



Questa nuova avventura grafica si presenta con un **impatto grafico di una certa caratura**: lo stile prescelto è ben lontano dal realismo fotografico e si presenta piuttosto come un **pregevole cartone animato, dalle tinte sobrie e dai contorni sottili, in cui personaggi e location sono gestiti da un motore grafico tridimensionale**. Il livello di dettaglio non è di certo elevato ma, una volta tanto, si ha l'impressione che si tratti di una

precisa scelta stilistica, piuttosto che un limite degli strumenti o del budget a disposizione.

In ogni caso, l'aspetto del gioco si mantiene sempre sullo stesso livello. È notevole anche il voice-over dei personaggi, con un Poirot fedele al suo caratteristico accento francese. Del resto, non poteva essere altrimenti, visto che la cura con cui sono stati realizzati i personaggi ha del maniacale. **Il protagonista è stato praticamente ritagliato sull'aspetto e sull'interpretazione che ne ha dato l'attore David Suchet in oltre vent'anni di film per la TV**, possiamo quindi vederlo muoversi, parlare e guardarsi attorno in modo del tutto analogo, ritrovando pure certe abitudini come il sano egocentrismo (nel gioco raccogliamo addirittura dei "punti ego" tra gli achievement!) e l'ossessione per i baffi.

ABC SFRUTTA LE
MECCANICHE TIPICHE
DELLE AVVENTURE
GRAFICHE PER
RACCONTARE UN BEL
GIALLO INTERATTIVO

PICCOLE CELLULE GRIGIE



La **caratterizzazione dei personaggi** in questo gioco non è un puro e semplice **esercizio di stile** ma, anzi, rientra proprio fra gli **ingredienti del gameplay**. Di solito nelle avventure grafiche i gesti e le animazioni degli "attori" servono al massimo ad aggiungere un po' di vivacità e di realismo ai dialoghi. In presenza di Poirot, tuttavia, un atteggiamento fuggitivo o uno sguardo di stizza assumono un valore tutto nuovo, poiché questi dettagli entrano di prepotenza a fare parte della soluzione degli enigmi. **Come nei film e nei romanzi, in parole molto povere, il nostro detective dovrà osservare attentamente azioni e reazioni dei suoi interlocutori**, mettendo in relazione fra loro gli indizi per risolvere una lunga (e piuttosto ripetitiva) serie di enigmi logici per proseguire nel gioco.

LA SPLENDIDA
CARATTERIZZAZIONE DEI
PERSONAGGI RIENTRA
FRA GLI INGREDIENTI

Non solo: la componente emotiva ci può tornare in aiuto. Nel parlare con sospettati, testimoni e semplici conoscenti conviene sempre trovare la scelta più empatica, perché questo ci aiuterà a

DEL GAMEPLAY

ottenere più in fretta le informazioni di cui abbiamo bisogno. Non che sia indispensabile, ma aiuta. Ed è pur sempre una novità gradita. A questo si aggiunge la necessità di manovrare con il mouse oggetti che nascondono meccanismi piuttosto arzigogolati, al fine di aprirli e raccogliere ulteriori elementi per l'indagine. Il tutto è ovviamente funzionale al discorso "avventura grafica", ma **già dal primo banalissimo mobiletto, dotato però di un doppio meccanismo di chiusura ermetica assolutamente fuori luogo, purtroppo, la nostra sospensione dell'incredulità ha cominciato seriamente a vacillare**. Perché mai una semplice tabaccaia come la prima vittima dovrebbe avere in casa un aggeggio del genere? Impossibile non chiederselo, quando il gioco vorrebbe che ci facessimo sempre mille domande.

UN'AVVENTURA ATIPICA



Pur scegliendo l'impostazione in terza persona, **Agatha Christie's The ABC Murders predilige l'uso della logica deduttiva all'utilizzo meccanico degli oggetti raccolti nell'inventario**. Passeremo quindi molto più tempo a costruire legami fra gli indizi raccolti nel cosiddetto "brain mode", piuttosto che nell'esplorazione delle scene del delitto che - pure - ha il suo bel peso nelle indagini. Il gioco, in altre parole, **sfrutta le meccaniche tipiche del genere per raccontare un bel giallo interattivo, proponendo prevalentemente enigmi di tipo logico**. I ritmi sono piuttosto lenti ma, se non altro, stavolta il tentativo di simulare i meccanismi deduttivi di Poirot è piuttosto riuscito, laddove altri giochi ispirati alle avventure del noto detective avevano fallito miseramente nell'impresa.

Agatha Christie's The ABC Murders è un gioco profondo a cui manca qualcosa per essere ancora più bello. Forse il ritmo, o forse la suspense, chissà: la sensazione di trovarsi seriamente in pericolo non c'è mai e, per quanto gli enigmi di tipo logico

e l'uso delle "cellule grigie" siano assolutamente consoni all'occasione, la loro ripetitività e la loro implementazione mi hanno impedito di scendere emotivamente nei panni del protagonista, dal quale ho mantenuto un certo distacco per tutto il tempo. Non si tratta di un elemento cruciale per la buona riuscita di un gioco, ma secondo me calarsi facilmente nell'eroe aiuta parecchio ad apprezzarne le imprese. Per questo motivo il mio voto avrà una giustificazione prevalentemente "tecnica", mentre dal punto di vista emotivo non mi ha lasciato molto di più di un cruciverba della Settimana Enigmistica. E chi darebbe mai un brutto voto alla Settimana Enigmistica?

