

Planescape: Torment. Solo a pronunciare questo nome vengo pervaso dai più svariati sentimenti, tra cui primeggia la più profonda nostalgia per quando, armato di un portatile da guerra, lontano da casa e senza connessione internet, passai intere settimane in compagnia del Nameless One in quel di Sigil, cercando di comprendere appieno una delle storie più appassionanti, oscure e tormentate - avevate dubbi? - che siano mai apparse sui nostri schermi. **L'opera magna di Black Isle Studios, a più di quindici anni dalla sua uscita, rimane una delle icone più importanti nell'universo dei giochi di ruolo, e** continua a essere seduta e inarrivabile su un enorme trono tempestato di diamanti. Il solo pensiero di un seguito, seppur spirituale, non vi nego che mi terrorizza a morte, ma chi meglio di **inXile, software house americana guidata dal buon Brian Fargo**, potrebbe riuscire a reggerne il peso?

STRADE VECCHIE E NUOVE



Il primo, grande, passo da compiere per godersi appieno Tides of Numenera è lasciarsi alle spalle il passato: ammetto di essere caduto dalle nuvole quando, una volta

avviata la versione in Early Access del suddetto, mi sono ritrovato in un universo completamente nuovo.

L'OPERA MAGNA DI
BLACK ISLE STUDIOS È
UNA DELLE ICONE PIÙ
IMPORTANTI
NELL'UNIVERSO DEI
GIOCHI DI RUOLO

Davo per scontato che il nome Torment camminasse pari passo con quello di Planescape, ambientazione di Dungeons & Dragons che ho imparato ad amare proprio grazie all'opera digitale di Avellone, e **trovarmi a dover esplorare un luogo, il Nono Mondo, a me completamente sconosciuto mi ha inizialmente lasciato di stucco.** Le informazioni che scopriamo grazie al gioco, che tengo a precisare è ancora in una fase più che embrionale, sono poche e confusionarie, e ho sentito la necessità di informarmi per vie esterne su che cosa sia effettivamente Numenera: la creatura di Monte Cook, già autore di Planescape e D&D3.0, che ha visto la luce meno di tre anni fa grazie a una più che vittoriosa campagna su Kickstarter, è ambientata in un lontanissimo futuro in cui il pianeta ha già visto "morire e risorgere" otto volte l'intera civiltà, e **nell'attuale "Nono Mondo" troviamo una società di stampo medievale circondata da artefatti altamente tecnologici appartenenti al passato, chiamati proprio Numenera.** Vedere così prodi guerrieri in armatura di

piastre brandire uno strano fucile di precisione, uomini di fede dialogare con intelligenze artificiali e droidi fluttuanti in difesa di contadini mutanti è all'ordine del giorno. Credevo sarebbe stato più difficile, ma pochi passi attraverso cubi volanti e monoliti misteriosi mi hanno fatto dimenticare Sigil e il Nameless One, dando così un taglio al mio borbottare da vecchio nostalgico e lasciando posto alle avventure del Last Castoff. Tranquilli, i due protagonisti hanno molto, anzi moltissimo, in comune.

IL CAPODOGLIO



Aperte gli occhi nel bel mezzo del nulla. Attorno a voi il buio e il silenzio. Abbassando lo

sguardo vi rendete conto che state precipitando da un'altezza incredibile verso il terreno, che è ancora così distante tanto da farvi scorgere la curvatura dell'orizzonte. Non ricordate assolutamente nulla, e il vostro cervello comincia a tempestarvi di domande, mentre la terra si fa sempre più vicina. Concentrarvi su vecchi ricordi non serve a nulla, e non sembra esserci nessuna via di salvezza. **L'ultima cosa sensata da fare è chiudere gli occhi, stringere i denti e aspettare l'inesorabile tonfo, che non tarda ad arrivare.** C'è solo un piccolo, insignificante problema: dovrete essere morti.

Invece, doloranti, vi ritrovate in un onirico labirinto faccia a faccia con i frammenti del vostro oscuro passato, e un bizzarro essere verde, che afferma di essere parte dei vostri pensieri, vi mette in guardia verso il Dolore, oscura entità implacabile che pare darvi la caccia. Una volta trovata la via d'uscita, riaprite nuovamente gli occhi: siete stesi, in un piccolo cratere con tutta probabilità causato dalla vostra caduta, in un strano laboratorio mentre due sconosciuti vi guardano sbalorditi e riconoscono in voi il Dio del Cambiamento. O, almeno, il suo vecchio abito appena dismesso che ha acquisito, una volta libero, la propria coscienza. E sì, se ve lo state chiedendo, a quanto pare siete immortali.



DOVRETE ESSERE
MORTI, E NON LO SIETE

NANI ALTI



Con un inizio come questo è impossibile non cogliere tutta l'anima di Torment: la mole dei testi - e la loro pesantezza, **la sensazione di essere catapultati in un mondo assurdo ma incredibilmente vivo e la perenne certezza che vi siano molti più segreti del dovuto sono solo poche cose che mi hanno convinto sulla bontà del titolo,** nonostante non sia ancora di grado di esprimermi sulla trama, visto il minuscolo assaggio ricevuto. Non mi dilungherò troppo sull'interfaccia scarna e confusionaria e sui problemi riscontrati fin troppo spesso, essendo Tides of Numenera in uno stadio a dir poco incompleto, e preferisco parlare di cosa dovremo aspettarci dal titolo finale: **aver abbandonato D&D continua a rivelarsi una scelta vincente, dando modo al giocatore di creare il proprio avatar senza perdersi in tediose schermate zeppe di valori e numeretti.**

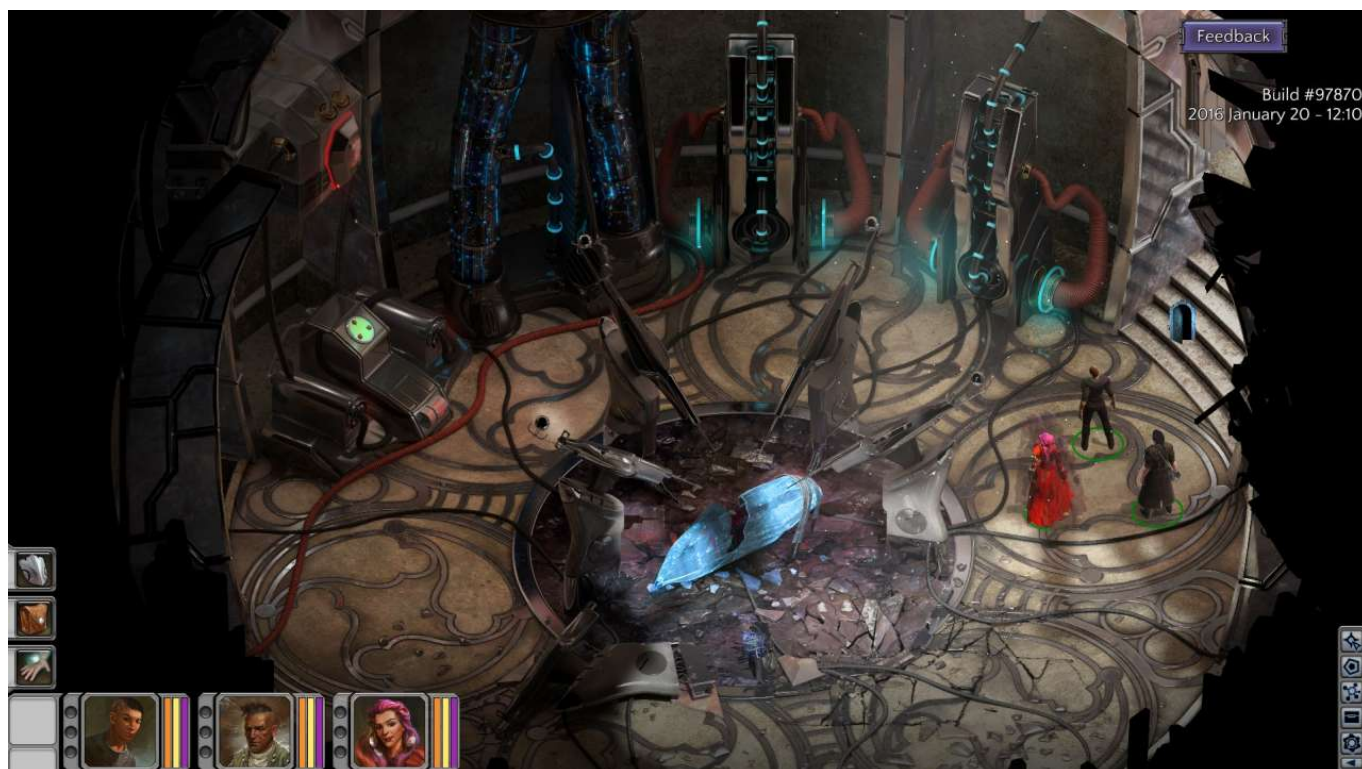
AVER ABBANDONATO
D&D CONTINUA A
RIVELARSI UNA SCELTA

L'intera creazione del personaggio, difatti, avviene durante le prime fasi di gioco, in cui a seconda delle scelte da noi compiute

VINCENTE: IL GIOCATORE
PUÒ CREARE IL PROPRIO
AVATAR SENZA PERDERSI
IN TEDIOSE SCHERMATE
ZEPPE DI VALORI E
NUMERETTI

miglioreremo una delle tre statistiche a nostra disposizione - le solite Forza, Destrezza e Intelligenza - ed eventualmente qualche abilità speciale. **Invece delle canoniche classi fantasy, Numenera prevede tre archetipi di personaggio:** il **Glaive**, particolarmente portato per i combattimenti corpo a corpo e la forza bruta; il **Nano** (no, non quello armato di ascia), una specie di "mago" in grado di utilizzare gli antichi artefatti; e il **Jack**, l'asso nella manica in grado di cavarsela in ogni situazione, ma che predilige la furtività all'azione diretta. Estremamente curiosa è la presentazione di un personaggio, che oltre al nome proprio e alla classe prevede anche una particolarità che descrive a grandi linee il background o una caratteristica peculiare: per fare un esempio il mio personaggio è "*un Nano Intelligente che possiede una lingua tagliente*".

SIGNORA, C'È LA CRISI

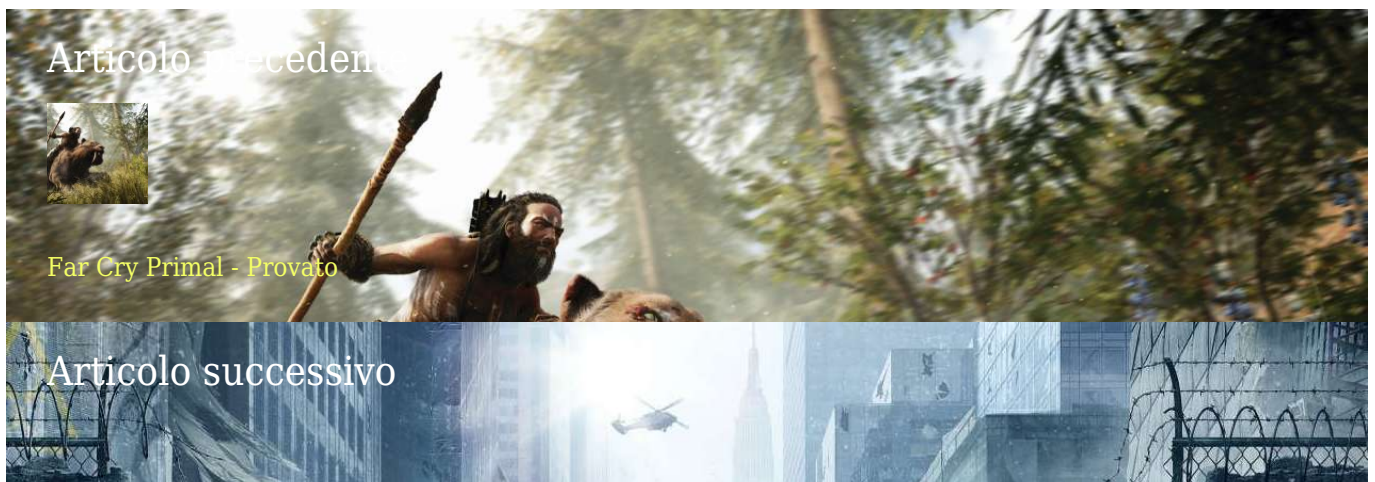


La libertà d'azione, almeno per il momento, pare enorme, e **la possibilità di avanzare nell'avventura senza il dover combattere quasi mai è davvero da encomiare.** Quando la situazione, per qualsiasi motivo, si farà tesa si entrerà in uno stato di crisi, in cui a seconda dell'iniziativa i vari partecipanti compieranno le proprie azioni un turno dopo l'altro: è importante non chiamarla "fase di combattimento" perché, difatti, durante una crisi è possibile compiere altre azioni oltre a menare le mani, come tentare un dialogo e interagire con l'ambiente. E fidatevi, non è mai troppo tardi per far calmare le acque!

Altra grossa novità, almeno rispetto ai vecchi giochi di ruolo digitali, è la gestione del tempo, che seppur non si palesa con orologi o clessidre è sempre da tenere in considerazione: se vi stanno aspettando in qualche luogo non vi conviene fermarvi a riposare, pena il veder andare su tutte le furie l'attente o, peggio,

LA CARNE AL FUOCO È
DAVVERO TANTA, E
L'UNICA COSA CHE
POSSIAMO FARE È
INCROCIARE LE DITA

scoprire di essere arrivati troppo tardi per qualche evento importante. Ultima ciliegina sulla torta è la morte del protagonista: **quando il Last Castoff tirerà le cuoia, essendo immortale, ci ritroveremo nuovamente all'interno della sua mente, pronti a ritrovare una via d'uscita e ricominciare l'avventura**, e magari con qualche ricordo o informazione in più. La carne al fuoco è davvero tanta, e l'unica cosa che possiamo fare è incrociare le dita sperando che inXile continui sulla retta via. Io, del resto, **non posso che consigliarvi di stare lontano dalla versione in Early Access**: a meno che non vogliate partecipare attivamente al miglioramento del titolo, fornendo agli sviluppatori il vostro feedback, non ci sono motivi per rovinarsi una futura esperienza con un titolo incompleto, ricco di spoiler su eventi futuri e con ancora troppi problemi. Abbiate pazienza, amici!





Tom Clancy's The Division - Provato

