

Senza stare a girarci troppo attorno, una cosa è certa in Shardlight, la nuova avventura grafica di Wadjet Eye Games: ancora una volta il futuro è brutto, sporco e cattivo. E noi ci siamo dentro fino al collo.

CRONACHE DEL DOPOBOMBA

Come nello storico fumetto di Bonvi e in un numero incalcolabile di film, videogiochi e opere letterarie, **l'umanità si ritrova a vivere in un agghiacciante contesto post-atomico, dove delinquenza, disparità e malattie regnano ovunque.** In questo caso, la società sembra riorganizzarsi piuttosto in fretta, creando però un abisso fra ricchi e poveri. I primi vivono nel lusso - se di lusso si può parlare - vestendosi e atteggiandosi come i nobili ghigliottinati durante la Rivoluzione francese. I secondi invece vivono, o forse sarebbe meglio dire muoiono lentamente di espedienti, cercando di sfuggire a una letale epidemia che sta decimando la popolazione.

LA SOCIETÀ POST-
ATOMICA È

I ricchi naturalmente dispongono di medicine capaci di tenere in vita i contagiati, ma in

PROFONDAMENTE DIVISA
FRA ARISTOCRATICI E
POVERACCI

cambio devono osservare comportamenti assolutamente fedeli al governo in carica; **i poveri invece possono accedere alle cure solo vincendo le lotterie indette quotidianamente**, pagando i biglietti con il proprio sudore, generalmente speso su attività pericolose o ributtanti che nessun nobile avrebbe mai il coraggio di svolgere. È proprio così che conosciamo Amy, la protagonista del gioco: contagiata dal morbo, deve riaccendere un reattore bloccato da un guasto, ma giunta al cospetto del macchinario incontrerà il tecnico che l'ha preceduta, morente, e riceverà una lettera da consegnare a un certo Danton, oscuro personaggio che nessuno sembra conoscere in paese. Inutile aggiungere che la nostra eroina si troverà ben presto invischiata in un complotto per sovvertire lo status quo, **ma come sempre capita nei giochi di Wadget Eye, nulla è mai come sembra a prima vista.**

TUTTA COLPA DI BIG PHARMA!



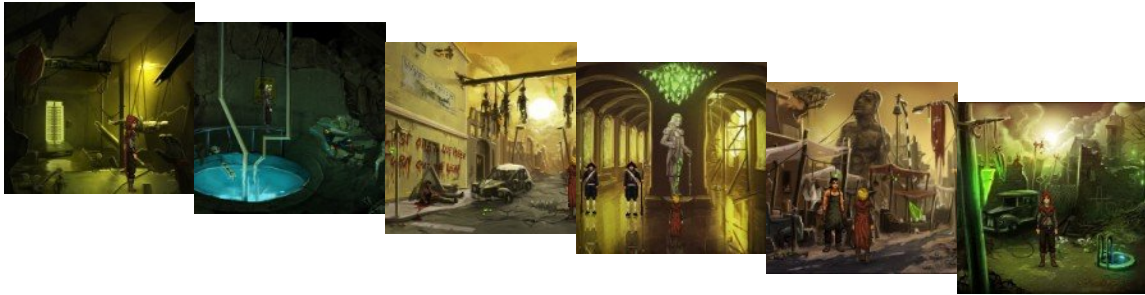
Shardlight è una nuova avventura di Dave Gilbert e compagni. Anche stavolta, **il marchio di fabbrica di Wadget Eye Games è la scelta di una meticolosa sceneggiatura, abilmente camuffata da una bellissima grafica in pixel art** che, tuttavia, sfrutta l'effetto vintage dell'anacronistica risoluzione di 320×200 punti, moltiplicati più volte fino a coprire i 1280×800 pixel di uno schermo moderno. Una soluzione che per Wadget Eye sembra funzionare dannatamente bene, visto che al primo impatto, **tutti i loro giochi, regolarmente istigano i pregiudizi del futurista che è in me** ("Ancora? Un altro gioco fatto coi cubetti? E basta! È bello vederli una volta... due... ma adesso ogni volta la stessa storia no, eh!"), **salvo zittirli immediatamente dopo con una storia, una trama, una cura dei dialoghi e dei personaggi davvero da manuale.**

Lo ammetto, girovagando per le strade della città di Amy, alla fine, mi sono completamente scordato del fatto che altrove esistessero anche

LE PRIME ORE DI GIOCO
NON TRADISCONO LE
ASPETTATIVE:

immagini in Full HD. E ancora una volta mi sono immerso nell'avventura come se fosse la prima che stessi giocando, con gli occhi curiosi e affamati di chi vuole saperne di più. Già, perché **in Shardlight raccogliere oggetti e usali nel modo giusto è solo una parte del divertimento**: vedere gli interlocutori dire e non dire, alludere, tenere volutamente nascosta la verità, non fa che aumentare l'aura di mistero che inizialmente circonda alcuni dei protagonisti. Trovarsi poi di fronte a due fazioni contrapposte, ma entrambe amichevoli nei nostri confronti, ci farà venire molti dubbi sul nostro ruolo nella storia e, soprattutto, ci farà vivere le situazioni di doppio gioco con una certa tensione. Insomma, sono davvero tante le domande che mi sono posto nelle prime ore dell'avventura e non vedo l'ora che esca il gioco completo per trovare tutte le risposte.

SHARDLIGHT PROMETTE DI ESSERE UN GIOIELLO



Articolo precedente



Nvidia VR - Speciale

Articolo successivo



HTC Vive costerà 799 dollari, in arrivo ad aprile

