

Dopo qualche anno di uscite continue - che hanno spaziato fra più argomenti, licenze e stili di racconto - **le avventure narrative di Telltale Games hanno ormai talmente consolidato il proprio canovaccio da poter essere quasi considerate genere a sé stante**. Ci sono stati alti e bassi, e forse nessuna loro proposta ha mai raggiunto i livelli della prima annata di **The Walking Dead**, ma nel complesso la qualità si è sempre mantenuta solida e gli amanti del filone sanno di poter tornare sempre a casa felici e tranquilli, un po' come accade coi film di **Marvel Studios**. L'unica vera distinzione sta nella licenza di turno, che magari può non interessare. **In questo caso, parliamo dell'Uomo Pipistrello di casa DC Comics.**

MI CHIAMO WAYNE, BRUCE WAYNE

Approcciare un supereroe col modello di gioco Telltale non era impresa necessariamente banale, considerando i precedenti videoludici del pipistrellone e la natura del personaggio, **teoricamente più facile da interpretare in un classico gioco d'azione**. Come proporre un videogioco di supereroi che puntasse molto sulla narrazione e sul dialogo, cardini dei giochi Telltale, senza esagerare con l'azione, non proprio il loro cavallo di battaglia? Facile: basta dare spazio a Bruce Wayne.



Batman: The Telltale Series, infatti, **si gioca tutto dando grande importanza all'identità segreta del crociato incappucciato**, incentrando gran parte del racconto sulla figura del giovane Wayne, sul suo rapporto coi diversi comprimari e, ovviamente, sulla sua dualità che, alla bisogna, lo vede nei panni di vigilante di Gotham.

COME PROPORRE
UN VIDEOGIOCO DI
SUPEREROI CHE
PUNTASSE SULLA
NARRAZIONE,
CARDINE DEI
GIOCHI TELLTALE,
SENZA ESAGERARE
CON L'AZIONE?
DANDO SPAZIO A
BRUCE WAYNE

Si tratta di una scelta per certi versi ovvia e inevitabile, ma intelligente, che dà alla serie una personalità tutto sommato fresca, fosse anche solo perché in passato, nei videogiochi, Bruce Wayne è sempre stato ampiamente trascurato. E, dopotutto, anche nelle altre incarnazioni del personaggio, raramente ha brillato di luce propria. Il modello di Telltale trova in questo Batman anche altre declinazioni ingegnose e molto riuscite, nonostante **la nuova modalità per effettuare le scelte narrative “in multiplayer” lasci il tempo che trova.**

Gli sceneggiatori di turno hanno avuto via discretamente libera nel tratteggiare storia e personaggi, presentando una rilettura piuttosto originale della mitologia legata all’Uomo Pipistrello. La collocazione cronologica vede un Batman già in attività, ma tutto sommato ancora agli esordi, e questo rischiava di limitare il racconto nel reame del pesantemente già visto. Basta però giungere al termine del primo episodio per rendersi conto che le cose cambiano parecchio rispetto ai canoni del personaggio e che, pian piano, si vedono sempre più trovate intriganti, capaci di trasformare in maniera inedita anche i personaggi più insospettabili. **È un approccio azzeccato, che funziona, perché destabilizza le certezze di chi pensa di sapere cosa attendersi e, oltretutto, si intreccia a doppio filo con l’aspetto da sempre vincente dei giochi Telltale: il sistema di scelte** che, pur non incidendo sul racconto in maniera esagerata, modifica tantissimo i rapporti fra i personaggi e la caratterizzazione che diamo al protagonista.

CHI È CAUSA DEL SUO MAL...

Telltale ha qui recuperato un tema classico legato al personaggio, che con l’attività del suo alter ego fa sicuramente del bene, ma crea anche situazioni e un modello **che finisce per ispirare e motivare gli uomini destinati a diventare i suoi antagonisti.**



BATMAN: THE TELLTALE SERIES FUNZIONA SOPRATTUTTO PERCHÉ BEN SCRITTO

Il rapporto quasi simbiotico fra Batman e le sue nemesi viene qui esplorato in vari modi e integrato con il sistema di scelte, spingendo a riflettere Bruce Wayne, e quindi il giocatore stesso, sulle conseguenze delle proprie azioni. In misure diverse, questo meccanismo viene applicato a un po' tutti gli antagonisti, ma **trova ovviamente la sua massima espressione nel rapporto fra il rampollo dei Wayne e Harvey Dent, il futuro Due Facce**. Questo elemento, fra l'altro, offre anche discreti margini entro cui influenzare il racconto, se consideriamo che io sono arrivato al termine della serie senza aver mai visto il volto sfregiato dell'aspirante sindaco, mentre è possibile osservarne le fattezze deturpate già nel terzo episodio (a seconda delle scelte effettuate, appunto). **Nell'avventura riscontriamo novità soprattutto sul piano della struttura narrativa e**

nel modo in cui i sistemi di gioco ideati da Telltale vengono applicati al contesto supereroistico. L'esperienza, nel complesso, rimane quella a cui siamo abituati, con un paio di varianti legate al personaggio: **Batman ha una sorta di vista aumentata che gli permette di studiare le scene del crimine,** individuando prove utili, **e altresì di pianificare certi combattimenti,** decidendo in anticipo chi colpire e come. Ancora una volta, ovviamente, ci si ritrova a dialogare coi vari personaggi, a seguire il racconto e ad affrontare qualche scena d'azione, seguendo il ritmo dei comandi che appaiono a schermo. Nulla di particolarmente innovativo, ma la formula rimane solida e ben si applica al personaggio.

NON È ALAN MOORE, MA CI ACCONTENTIAMO

Per il resto, **Batman: The Telltale Series** funziona soprattutto perché ben scritto. Certo, **devono piacere le storie di supereroi classiche, con dialoghi pomposi e personaggi sovente atteggiati in pose plastiche,** ma l'intreccio funziona.



Inoltre i colpi di scena e le variazioni rispetto alla natura originale dei protagonisti ottengono l'effetto sperato e la struttura a base di scelte e conseguenze propone situazioni sempre interessanti. **Si possono criticare un primo episodio che impiega forse troppo a decollare e una conclusione troppo incentrata sull'azione**, con una sfilza di quick time event che alla lunga stancano, ma sono mancanze tutto sommato relative nel contesto di una serie completa, solida e divertente, e quindi assolutamente consigliata a chi ama **Batman** e i giochi **Telltale**.



La solita formula di Telltale Games, questa volta applicata a una storia di supereroi, con alcune idee intelligenti e un

intreccio che riesce a rileggere il mito dell'Uomo Pipistrello in maniera abbastanza sorprendente. Se amate il genere, dategli una chance.

