

Ricordo chiaramente, prima ancora del momento analitico della recensione, **le dosi di divertimento copioso e selvaggio che Bulletstorm portò con sé durante la prova**, nell'ormai lontano febbraio del 2011. Ricordo anche di essermi sentito in qualche modo "coccolato", non da chissà quali finezze ma dalle ruvide qualità di uno dei migliori team specializzati in sparatutto, **People Can Fly**, erede insieme ai ragazzi di **Croteam** (che sanno fare tante altre cose, vedi **The Talos Principle**) del modo più istintivo e muscolare di guardare al genere, da **Doom** e **Quake** e anche e soprattutto da **Duke Nukem** (il cui modello è utilizzabile con nuovi script nella **Bulletstorm: Full Clip Edition**, attraverso un **DLC** separato). Per lo stesso motivo rimasi malamente deluso dai risultati commerciali, ben sapendo che, più che la presenza di gravi difetti, gli scarsi incassi di **Bulletstorm** conclamavano in modo ancora più plateale la fine dell'epoca d'oro degli FPS.

PEOPLE CAN FLY È
STATA EREDE DEL MODO
PIÙ ISTINTIVO E
MUSCOLARE DI
DECLINARE IL GENERE,
GUARDANDO A DOOM E
QUAKE MA ANCHE A
DUKE NUKEM

Col senno di poi sappiamo che un nome mitologico rivitalizzato con intelligenza e creatività può ancora raggiungere traguardi ragguardevoli, ed è esattamente quel che è accaduto con **DOOM**. **La riscrittura del titolo più seminale di id Software ha fatto così bene da mettere quasi in discussione quanto appena detto, ma in una condizione così unica da non poter costituire regola**: l'appeal storico del marchio è ciò che ha mosso le mani verso le carte di credito, insieme alle possibilità tecniche di ricrearlo per davvero (nemici in numero paragonabile al passato, insomma, ma con caratteristiche grafiche ottimamente

aggiornate); per il resto sono ormai irrecuperabili i tempi di uscite a raffica come quelle di **Tron 2.0**, **No One Lives Forever**, **F.E.A.R.** o **Aliens vs Predator 2**, tutte in casa Monolith, o anche dei vari **Soldier of Fortune** (i cattivissimi primi capitoli, eh, non le porcherie dei seguiti), **Brothers in Arms** e **Medal of Honor** in un sotto-genere bellico ben più vitale di quello odierno.



GIOCHI COME
BULLETSTORM
O SINGULARITY
RESTARONO VITTIME DI
UNA DECADENZA DI CUI,
PARADOSSALMENTE,
NON AVEVANO ALCUNA
RESPONSABILITÀ

Per fare giochi di questo tenore si spendevano fior fior di quattrini sapendo che sarebbero tornati, in una girandola di trame e personaggi che negli anni si è ristretta fino a identificarsi, come ho già detto **qui**, nella stantia reiterazione dell'unico gigante rimasto, **Call of Duty**, con le sue infinite ma sempre parzialissime reinvenzioni. Naturalmente, molti dei prodotti citati hanno a che fare con i più aggiornati comandamenti di **Half-Life**, ed è per questo che oggi piango un altro illustre "scomparso" del recente passato, vittima dell'eccessiva standardizzazione degli sparatutto lineari: **Singularity** di Raven Software era un FPS di gran livello, pieno di spettacolo e meccaniche interessanti, e allo stesso modo (in questo caso, però, c'è stato il sostanziale fallimento del primo remake di **Wolfenstein**, sempre di Raven) è andato a scontrarsi con la scarsa fiducia che gli stessi publisher avevano ormai nei confronti del genere, quasi un "prototipo" dell'atteggiamento avuto da EA, oggi, sulle potenzialità dello storymode di **Titanfall 2**. In un firmamento ormai scarno è risultata comunque interessantissima la vena "letteraria" di **Metro 2033**, che tuttavia si è dovuta confrontare anche con fattori diversi dal mercato videoludico, penalizzata dall'instabilità (e vero dramma) in cui ha sguazzato per anni lo stato ucraino. Diversissimo e più semplice il discorso per l'ottimo **Wolfenstein: The New Order** di Machine Games: **l'unica pratica considerata ancora commercialmente percorribile per gli FPS vecchia scuola è, appunto, affidarsi alla vecchia scuola anche per i brand, apparentemente impossibilitati a creare nuove IP degne del passato**. Scegliete voi se gioirne o versarci sopra una lacrimuccia.

Per quel che riguarda, infine, la descrizione dettagliata del titolo di People Can Fly, identico alla **Bulletstorm: Full Clip Edition** con l'ovvia eccezione della grafica, ho l'orgoglio di dire una cosa che noi e pochissimi altri al mondo possono ancora affermare: **andatevi a leggere la recensione sulla rivista cartacea**, sempre che l'abbiate ben indicizzata nella vostra fantastica collezione. **TGM 270**, ad essere precisi.

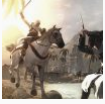


Articolo precedente



Prossima fermata: futuro

Articolo successivo



"Fuggite, sciocchi!"

