

È buffo come stanotte, mentre lavorassi alla recensione di **Pyre**, che troverete online nel corso della giornata, mi sia trovato quasi in **una situazione opposta rispetto a quella della settimana scorsa**, forte del fatto che, alla fine dell'avventura di Supergiant Games, mi sono ritrovato a chiedermi, con il fiato sospeso, se le scelte fatte durante il percorso mi avessero soddisfatto in pieno. Per carità, non si tratta di una cosa così rara nei giochi in cui ti mettono davanti a bivi di un certo peso, ma è il modo in cui in ogni caso la storia va avanti che mi ha meravigliato. **Il fatto che il gioco contempi il fallimento volontario come strategia nell'ottica di far sterzare la narrazione verso una precisa direzione mi ha fatto sentire davvero protagonista**, anche se, ironicamente, stavo interpretando un'ombra. Era da tempo che non mi sentivo così responsabile delle mie azioni in un gioco, e mi son chiesto, **di cosa ha bisogno un gioco per sorprendere... o per sorprendermi?**



Ecco, al netto del fatto che **Pyre** gira intorno a una dinamica di gioco originale che è proprio quella di rituali condotti attraverso una sorta di sport fantasy, quello che alimenta la voglia di andare avanti, che costruisce motivazione e, di fatto, potrebbe spingere anche a più run,

è proprio la gestione del fallimento. **Non avere l'ansia di affrontare un percorso binario in cui si associa la vittoria al successo e la sconfitta a qualcosa di inevitabilmente negativo e definitivo porta ad affrontare molto più consapevolmente le conseguenze delle proprie azioni**, togliendo qualunque tentazione al riavviare un conflitto che sta andando in malora e, anzi, responsabilizzando ancora di più il giocatore di fronte alla sua missione. Se qualcosa va storto, pazienza, si troverà un modo per affrontare le difficoltà che verranno, nel bene o nel male. Ogni azione, anche quelle che portano a un conclamato successo, hanno conseguenze positive e negative, e **Pyre** in questo senso non fa sconti. La differenza, nel momento in cui si agisce secondo una strategia, è soltanto una questione di determinazione, di ruoli attivi e di ruoli passivi, ma in ogni caso ci sarà da affrontare la risultante delle proprie scelte.



This action will have  
consequences...

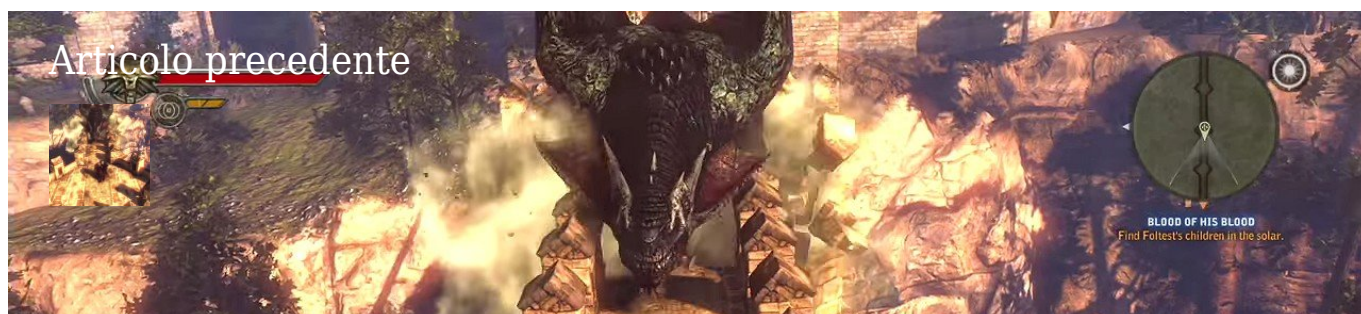
FINALMENTE SI  
INTRAVEDE UN NUOVO  
PERCORSO ALL'INTERNO



## DEL COINVOLGIMENTO MORALE ALL'INTERNO DI UN GIOCO

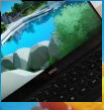
Per quanto un sistema di scelte così dinamico non è nuovo in assoluto nel panorama dei videogiochi, visto che a partire da **Fahrenheit** in poi, tante avventure narrative hanno mostrato il conto - più o meno salato - delle nostre azioni, la trasparenza di un sistema del genere non mi aveva mai colpito così tanto. Soprattutto se consideriamo che **le scelte più importanti avvengono all'interno di un vero e proprio battle system**. In termini di sorpresa assoluta mi ha ricordato un po' il primo **The Witcher**, quando praticamente per la prima volta all'interno di un gioco di ruolo le conseguenze non venivano mostrate "direttamente" dopo le azioni, ma soltanto alla fine di una o più quest, con il filmatino che mi raccontava cosa avesse provocato un tale avvenimento. Ovviamente, a dieci anni di distanza, probabilmente non c'è più bisogno di sottolineare che le cose avrebbero potuto prendere una piega diversa (anche se molti giochi tendono a ricordarcelo sempre, e con troppa veemenza), e finalmente si intravede un nuovo percorso all'interno del coinvolgimento morale all'interno di un gioco.

Tornando alla domanda iniziale, ecco cosa mi sorprende: **un titolo che mi pone domande importanti a cui devo rispondere non solo attraverso un diagramma di dialoghi a scelta multipla**, ma impone di giocare le mie scelte e di affrontare le conseguenze delle mie azioni, al di là del fatto di ottenere o meno ciò che voglio. Un gioco che porti avanti, insegni e dia valore alla cultura della sconfitta, **dove il fallimento è contemplato, e apre semplicemente le porte a una nuova sfida**.



Quando la sospensione dell'incredulità va in pezzi

Articolo successivo



Giocare con un netbook? Si può!

