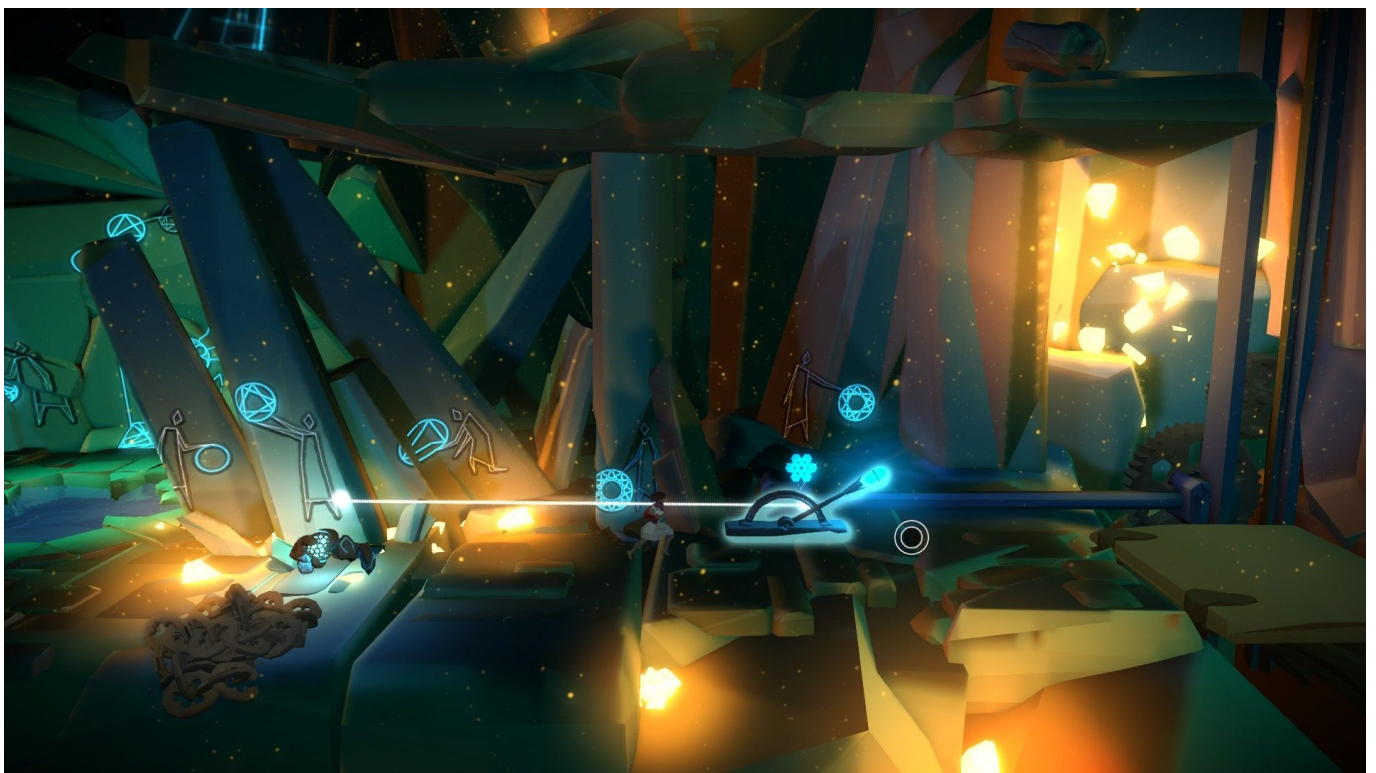



Laggiù, nel lontano oriente, un antico popolo era giunto a magnifici livelli di civilizzazione, grazie ad aiutanti molto particolari: **magici golem di pietra che, al pari dei nostri futuribili robot, potevano muoversi, correre, saltare, sollevare oggetti pesanti e addirittura provare empatia** per gli esseri umani. A un certo punto, però, gli uomini realizzarono quanto fosse pericoloso avere dei potenziali avversari duri come la roccia, e decisero di distruggerli. **Tutti eccetto uno, che non andò interamente perduto**, visto che la sua anima magica cadde in una fenditura e lì rimase, ben nascosta, per molti secoli.

## AVANTI VELOCE

In quella stessa area del lontano oriente, oggi, vivacchia come può una pacifica tribù di contadini e allevatori. La loro unica fonte di approvvigionamento per l'acqua sono alcune pozze superficiali ai piedi di una **gigantesca e antichissima torre, così antica che nessuno sa spiegarsi né a che servisse, né tanto meno come funzionasse.**



DOVREMO SUPERARE



## DIECI LIVELLI ZEPPI DI MECCANISMI, FINO A RIATTIVARE L'ACQUEDOTTO DEGLI ANTICHI

Per quanto nessuno sembri interessato a tali questioni, l'umana curiosità si risveglia assieme ai meccanismi della torre, in particolare quando una ragazza ritrova l'anima dell'ultimo golem e la sfiora con le sue mani: pur ignorando l'effettiva importanza della sua scoperta, **la giovane intuisce immediatamente che la sfera magica ha bisogno del suo aiuto**. Qui entriamo in gioco noi, con mouse e tastiera ben saldi tra le mani: nei panni della giovin pulzella e del suo roccioso fardello, dovremo superare dieci dedalici livelli zeppi di meccanismi da azionare, fino a raggiungere l'uscita e riattivare l'acquedotto degli antichi.

## I, GOLEM

Col passare dei livelli, **la pesante roccia magica adottata all'inizio si arricchirà di altre rocce fino ad assumere forme animali e antropomorfe, imparando nuove abilità** come il movimento autonomo e il trasporto. Questi aggiornamenti saranno necessari per superare i livelli che, come da tradizione, si faranno sempre più arzigogolati e difficili da mantenere sotto uno "sguardo d'insieme", necessario quando si affrontano enigmi come questi. A tale proposito, va sottolineato come una delle critiche più frequenti alle prime build fosse proprio il movimento della camera: il gioco permette di allontanare l'inquadratura ma, pochi istanti dopo, questa ritornerà inesorabilmente a insistere sulla protagonista.



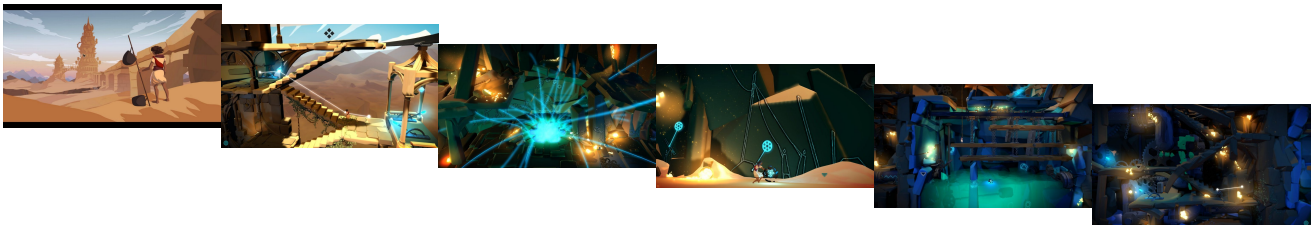
## LA ROCCIA POTRÀ ASSUMERE FORME ANIMALI E ANTROPOMORFE

Inizialmente, questi pochi istanti erano davvero esigui, motivo per cui il nostro compito poteva risultare addirittura snervante. Con l'aggiornamento alla versione 1.0.1 (per inciso, quella con cui io stesso ho affrontato Golem), tale asperità è stata limata e, **con le prossime patch, i ragazzi di Longbow Games hanno già promesso nuove funzionalità e il supporto ad altri tipi di controller**, a oggi limitati a mouse e tastiera. Il fatto che lo sviluppatore sia così sensibile alle segnalazioni dei suoi clienti è indubbiamente positivo.

# PUNTA, CLICCA E RISOLVI

Golem è un gioco molto particolare. **Si controlla come un'avventura grafica punta e clicca, ma i suoi livelli sono un misto tra un gioco di piattaforme e un puzzle game** à la *The Incredible Machine* (chi non lo avesse mai giocato può far suo a pochi spiccioli *Contraption Maker* su Steam, dagli stessi autori), con leve da azionare, corridoi da percorrere, pareti su cui arrampicarsi e tanti, tanti momenti in cui la collaborazione fra uomo e macchi... pardon, fra donna e golem, si rivelerà indispensabile.

La difficoltà non è elevatissima: **4-6 ore di gioco effettivo dovrebbero essere sufficienti per superare tutti i livelli** ma, con il passare del tempo, le situazioni si fanno sempre più toste ed è veramente impossibile non lasciarsi distrarre dalla meraviglia del luogo. La torre di Golem nasconde mille segreti e cela la storia del popolo che la costruì, per cui al bando la fretta: **il modo migliore per godersi il titolo di Longbow è affrontarlo a poco a poco**, guardando tutto ciò che c'è da vedere e apprezzando lo sforzo dei programmatori, dei grafici e dei musicisti, perché ne vale veramente la pena.



A voler fare per forza di cose i filosofi, fra le righe di questo puzzle-platformer si cela la metafora della vita: all'inizio il golem non sarà che una roccia da portare con sé come se fosse un neonato, ma col passare dei livelli crescerà e "si farà uomo", diventando anche più indipendente. Questo azzecato parallelo ci farà compagnia costantemente, perché col

passare dei livelli impareremo addirittura a provare empatia nei suoi confronti, a preoccuparci per la sua sorte; il che non è affatto scontato, visto che l'aspetto emotivo di solito è piuttosto sacrificato nei puzzle game. A me Golem è piaciuto e non ho remore a consigliarvelo, soprattutto se amate il genere.

