

TESTI DELLE SCHEDE DI LUCASDELIRIUM: SECONDA VERSIONE (2006-2016/19)

Quelli che seguono sono i testi non formattati delle schede rimaste online tra la seconda e la terza versione di Lucasdelirium, tra il 2006 e il 2016, quando è iniziata una nuova, più massiccia revisione, completata nel 2019. Per avere un'idea di come apparisse il sito nel periodo 2003-2009, fate riferimento alle poche pagine che ho ricostruito della seconda incarnazione, nello stesso archivio di questo pdf e visionabili offline, partendo da “index.html” nella cartella “lucasdelirium_V2”. La terza incarnazione 2009-2020 di Lucasdelirium (online attualmente c'è la quarta) è invece nello zip “lucasdelirium_V3”. Dovrebbe essere superfluo scriverlo, ma questo documento ha soltanto valore di memoria storica: vi prego di non pubblicare i testi che seguono, e di non considerare MAI le informazioni qui contenute più affidabili di quelle recuperabili sull'attuale www.lucasdelirium.it, dove ora sono presenti le ultime versioni di queste schede. Se state leggendo questo, vuol dire che siete davvero affezionati!

N.B.: Diversamente da quanto fatto nel primo documento, ho scelto di non ricopiare di nuovo i credits, perché negli anni sono sostanzialmente rimasti invariati.

Grazie,
Diduz
(14-10-2020)

Labyrinth (1986)

Si tratta di tie-in del film omonimo di Jim Henson, uscito nel 1986 e prodotto dalla Lucasfilm. Nei panni di un adolescente, ci si trova in un cinema dove viene proiettato lo stesso "Labyrinth". Il perfido ed ambiguo re degli gnomi Jareth vi risucchia all'interno del film e di conseguenza nel suo terribile labirinto. Lo scopo sarà ovviamente quello di liberarsi dell'influenza di Jareth e scappare dal terribile dedalo, incontrando nel frattempo tutti i personaggi della pellicola originale.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Un momento. Riflettiamo. Il primo adventure della Lucasfilm Games è un ibrido? Ebbene sì. La direttiva di George Lucas al suo neonato dipartimento videludico era chiara: "Sperimentate, non mi fate perdere soldi". Anche se inizialmente la Lucas aveva un veto sull'uso dei suoi marchi più famosi - Star Wars ed Indy - non c'era alcun motivo per non tentare la carta del supporto di marketing con un tie-in per un film che non avrebbe automaticamente sfondato ai botteghini (infatti non lo fece) e che avrebbe beneficiato di ogni spinta. Come aveva fatto già con gli arcade dei primi anni, il team colse l'occasione per accogliere, metabolizzare e rielaborare pesantemente i fondamenti di alcuni generi per creare qualcosa di nuovo. Cominciamo dall'inizio, che vi accoglie con un'interazione da avventura testuale, in stile Zork. Già si può rimanere affascinati: visto che una notoria spina nel fianco di quel genere è stata sempre la lotta con il parser (l'algoritmo di riconoscimento dei comandi impartiti via tastiera digitandoli), David Fox e i suoi lo eliminano, creando un'interfaccia alternativa che concettualmente precorre quella dello SCUMM, a quest'epoca non ancora nato. In sostanza con i tasti cursore della tastiera si ha accesso ad una serie di menu che permettono di selezionare verbi preconfezionati e i corrispettivi oggetti e personaggi nel mondo di gioco, sui quali applicare le singole azioni. Classico del credo Lucas: puntare all'immediatezza. Assurdo però che questi menu presentino in qualsiasi momento del gioco anche oggetti, locazioni e personaggi che non hanno a che vedere nulla con la sezione in corso, confondendo le idee. Una volta entrati nel labirinto, scatta un'interfaccia a controllo diretto del personaggio. Nessuna sorpresa: in quegli anni per le avventure in terza persona era la norma (Sierra docet) e i sistemi di riferimento (C64 e Apple II) non avevano il mouse di serie. Quello che Labyrinth offre è però alquanto strambo: questo controllo diretto mantiene comunque attiva l'interfaccia a menu contestuale di cui sopra, quindi il protagonista si controlla con il joystick, il resto via tastiera. Il gameplay procede fondendo letteralmente prove arcade, costringendovi ad evitare trabocchetti e nemici, e l'adventure vero proprio in puro stile "usa quell'oggetto lì con quell'altro, parla, apri, chiudi". Come se non bastasse, le stesse prove messe davanti al giocatore sono più varie di quanto possano apparire a prima vista: tra indovinelli e variazioni sul tema di arcade che oggi sarebbero classificati come "casual-gaming", Labyrinth rivisto oggi sembra davvero un UFO, affascinante ma anche molto frustrante nella sua ricerca di massima versatilità e sperimentazione. Non solo il gioco è a tempo (si hanno a disposizione 13 ore per finirlo), ma è persino non-lineare: rispettando alla lettera il film, avanzare nel labirinto non garantisce che in seguito a qualche errore non si possa essere rispediti indietro; inoltre molte aree sono intercomunicanti ed è possibile non notare oggetti indispensabili più avanti, nonché perderne di nodali. Sicuramente il gioco è diventato molto più accessibile ora tramite emulatori, che permettono di salvare e ricaricare velocemente (vedi i miei consigli in proposito), ma anche così ci vuole un appassionato di vecchia data per sopportarne la vetustà.

Ciò che sicuramente era ancora ben lontano dai fasti della casa era la capacità di coinvolgere narrativamente, qui davvero ai minimi termini. Già aiuta poco il fatto che il protagonista sia di fatto un avatar del giocatore svuotato di personalità, ma anche i personaggi del film appaiono come fantasmi, con poche sporadiche battute. Anche se racchiude in sé l'embrione della grandezza della Lucasfilm Games futura Lucasarts - al punto di attirare la curiosità persino di Douglas Adams, qui collaboratore - Labyrinth ha ormai soltanto un valore per il lucasdelirante d.o.c.

GRAFICA:

Sorprendente per come teneramente cerca di scimmiettare la varietà visiva di un film con i

grotteschi limiti dell'epoca (risoluzione di 160x200, usando tra l'altro molto poco l'intera palette di 16 colori del C64). Nonostante tutto, l'inquadratura in figura intera che caratterizzerà Maniac e Zak nasce di fatto qui, insieme ai movimenti di macchina: il personaggio principale viene seguito nei suoi spostamenti laterali nelle schermate, con uno scrolling. Questo scorrimento viene utilizzato spesso in funzione arcade e ci vorrà il prossimo gioco Lucas per integrarlo definitivamente nel linguaggio visivo delle avventure. Visto che Jareth (David Bowie nel film) era il personaggio più "magnetico" del film, il mitico futuro co-autore di Maniac Mansion Gary Winnick e i suoi collaboratori, compiendo sforzi probabilmente indicibili, ogni tanto piazzano nel gioco dei suoi primi piani. Peccato che sembrino in CGA 4 colori....

MUSICHE E SONORO:

La maggior parte del tempo trascorso su Labyrinth lo si passa ad ascoltare il rumore sordo dei passi del proprio avatar, con occasionali improbabilissimi suoni sintetizzati che quasi mai corrispondono coerentemente alla loro presunta fonte. Ci sono due o tre brani che sono il discreto adattamento, tramite il più che dignitoso processore audio SID del C64 (sicuramente migliore del PC Speaker), di alcuni pezzi della colonna sonora originale di David Bowie.

PROGRAMMAZIONE:

Quando Labyrinth uscì, Ron Gilbert aveva da poco iniziato a lavorare sullo SCUMM, di conseguenza questo titolo non usa quel famoso linguaggio di programmazione e il codice è tutto in linguaggio macchina, realizzato ad hoc. Il capo-programmatore Charlie Kellner era stato autore di uno dei primi giochi di esplorazione 3D della storia, che fa parte di quella manciata di prodotti super-sperimentali della primissima Lucasfilm Games: The Eidolon. Veramente agghiacciante pensare che Labyrinth fosse disponibile anche su nastro oltre che su floppy: vista la quantità e la lentezza dei caricamenti da disco, rabbrivisco al pensiero delle ere geologiche che si sarebbero dovute trascorrere davanti al monitor girando i pollici!

SUPPORTO: 1 disco 5.25" 160Kb o 1 nastro.

LINGUE: Inglese per tutte le versioni.

Maniac Mansion (1987)

Vent'anni fa, la caduta di una cometa nel giardino dell tenuta Edison provocò un certo sconvolgimento nelle menti dei suoi abitanti. Da quel giorno il dr.Fred si è tramutato in un pericoloso scienziato pazzo, che divide la casa con la moglie-assistente-infermiera Edna, il figlio Ed (con criceto al seguito) ed i suoi due tentacoli domestici semoventi, Green e Purple. Il primo è di carattere mite e sogna di diventare il leader di una rock-band di successo, il secondo è un bieco leccapiedi del dottore. Una povera ragazza di nome Sandy viene rapita dal pazzo che, posseduto dalla cometa, vuole tentare un folle esperimento di chirurgia cerebrale sulla malcapitata. Ciò che Fred però non ha calcolato è che Dave, il fidanzato della bella, non si rassegnerà tanto facilmente e tenterà di salvare Sandy con altri due suoi amici (che spetta scegliere al giocatore in una rosa di sei), in una notte che nessuno dimenticherà facilmente....

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Ron Gilbert non ha inventato nulla. Per meglio dire, non ha scoperto ingredienti nuovi, ma al suo esordio come game-designer li ha combinati insieme sfornando una leccornia che non solo avrebbe deliziato i palati dei videogiocatori, ma avrebbe concretamente posto la prima pietra di quel monumento che fu la tradizione avventuriera lucasiana.

Caricato il programma, ci troviamo di fronte ad uno schermo diviso sostanzialmente in due parti: in quella superiore si svolge l'azione di gioco e si muovono i personaggi nelle varie locazioni, in quella inferiore abbiamo a disposizione una serie di verbi e una lista degli oggetti dell'inventario (in una terza piccola parte superiore appaiono i testi dei dialoghi pronunciati dai personaggi). Selezionando con un cursore un verbo, possiamo poi applicarne la relativa azione su una zona interattiva della schermata sovrastante, oppure su un oggetto posseduto nell'inventario. Il concetto alla base dell'interazione non è nuovo: l'anno precedente la stessa Lucasfilm Games aveva prodotto Labyrinth, volenteroso tentativo di liberare l'avventura dall'input dei comandi testuali. Più che la Lucas, riuscì però nell'intento nel 1985 la ICOM Simulations con Deja Vu, un'avventura grafica in prima persona gestita interamente tramite icone e via mouse: la soluzione di Deja Vu, per quanto rivoluzionaria, era tuttavia piuttosto macchinosa, basandosi su un sistema a finestre poco immediato. Tenendo presente sicuramente questo titolo ed elaborando sulle cose buone di Labyrinth, Ron fondé (quanto volontariamente?) in un sol colpo:

La visuale in terza persona rodada dalla Sierra con i suoi King's Quest

Il punta & clicca sperimentato con Deja Vu

La presenza immediata di tutti i comandi necessari sullo schermo (Labyrinth).

Con questo lungi da me sminuire il lavoro di Gilbert, anzi. Rivoluzionare qui non significa ostinarsi a partire da zero disprezzando i passi avanti fatti da colleghi e concorrenti, ma cogliere un cambiamento epocale e metterlo in pratica imparando dagli errori propri e degli altri, con in testa un solo imperativo: avvicinarsi al giocatore e renderlo partecipe del gioco con una modalità d'interazione più leggera. Qualche aficionado dell'interfaccia testuale inevitabilmente si lamentò delle limitazioni che imponevano i verbi preconfezionati, ma il sistema di controllo di Maniac (erroneamente chiamato "SCUMM", che invece era più propriamente l'engine) si rivelò talmente adatto a fornire l'equilibrio giusto tra profondità ed immediatezza da diventare un bastione del genere per sette anni e oltre. Nel mondo dell'informatica, questo è un record.

Nell'impostazione quasi totalmente non-lineare del game-design, il gioco è figlio della maniera di concepire l'avventura all'epoca: ridotta progressione narrativa e moltissima libertà d'azione, caratteristiche queste che il genere ancora manteneva dalle sue origini testuali. In altre parole, la storia di Maniac Mansion è costituita dalla premessa che ho su composto e da un finale: stop. E' ironico pensare che un soggetto così risicato possa far annoverare questo titolo tra i classici assoluti del videogioco, ma la verità è che l'esiguità della storia è largamente compensata dalla creazione di quel meraviglioso microcosmo che è la mansion del dr.Fred: piena zeppa di locazioni (oltre una ventina accessibili da subito), hotspot e oggetti vari con cui rimpinzare l'inventario, è un'ambientazione che vale i viaggi per il pianeta intero di molte altre avventure! La vastità della

singola area, peraltro ampiamente giustificata dall'unità d'azione, di tempo e di luogo della storia, dà vita ad un vero e proprio "parco giochi": le trovate di sceneggiatura sono tutte inserite negli usi propri ed impropri degli oggetti e nelle sorprese derivanti dall'esplorazione. Dove Ron e Gary Winnick hanno davvero superato se stessi è stato nella creazione di risoluzioni multiple agli enigmi in funzione delle capacità dei due personaggi che il giocatore seleziona come supporto a Dave: questo non solo ovviamente favorisce la rigiocabilità, ma getta un geniale ponte tra la caratterizzazione dei personaggi e la struttura degli enigmi.

Col senno di poi qualche difetto c'è: a parte i vicoli ciechi (game-over non dichiarati per aver perso oggetti indispensabili) e lo scorrere di un tempo reale, che sono tutto sommato scelte di design tipiche di quegli anni, è la scarsa quantità di testi e dialoghi che delude un po' per gli standard odierni e contribuisce inoltre a rendere il gioco più criptico e difficile di quello che in effetti è. I giocatori sono sin troppo abbandonati all'immaginazione, considerando anche che il cast, farneticante mix di Happy Days e La Famiglia Addams, è assolutamente adorabile e buffissimo: avrebbe meritato maggiori approfondimenti, che comunque la Lucasarts doverosamente eseguì cinque anni dopo (Day Of The Tentacle). In definitiva, Maniac Mansion non è solo l'inizio di tutto e la base di una tradizione che ci ha tenuto (e ci tiene) compagnia da ormai vent'anni, ma anche uno straordinario e virtuosistico esempio di game-design immolato alla causa del divertimento puro, celebrato oltre quindici anni dopo da un eccezionale remake amatoriale. Il prossimo passo della ricerca di Ron Gilbert sarebbe stato Monkey 1.

CURIOSITA':

A partire da questo gioco comincia la prassi secondo la quale gli "scripter" (cioè i programmatori in SCUMM) intervengono attivamente nella sceneggiatura, programmando programmando. Un esempio di tutto questo è la famosa gag del criceto nel forno a micro-onde, che è stata ideata al volo ed implementata da David Fox, all'insaputa di Gilbert, che poi l'ha approvata sghignazzando.

L'inserimento di oggetti inutili apre la strada all'umorismo meta-linguistico tipico della Lucas: la trovata della motosega, in particolare, sarà alla base di una gag ripresa in Zak McKracken.

La stanza dei coin-op è decorata con un poster di Rescue On Fractalus, un precedente arcade degli stessi autori; nelle versioni a 16 bit è sostituito da un poster di Zak McKracken.

Il primissimo bozzetto grafico di Winnick conteneva il cartello posto al cancello di casa Edison: "Trespassers will be horribly mutilated". Ron decise che andava assolutamente inserito nella prima fase di gioco, perché era perfetto per trasmettere l'atmosfera assurda di Maniac.

Pochi sanno che Gilbert iniziò a programmare tutto direttamente in Assembler 6502, prima di fermarsi a riflettere sull'opportunità di usare uno strumento più versatile. Non esisteva e decise di crearlo....;-)

Fin dalle primissime fasi della sceneggiatura, Gilbert e Winnick vollero che ogni personaggio dovesse essere un omaggio ad uno stereotipo. L'ispirazione arrivò da più fonti: pensate che Razor è una caricatura della fidanzata di Winnick, mentre Edna fa il verso alla madre di Ron!

Sembrerebbe quasi impossibile da credere, ma Ron per qualche tempo rimase ai ferri corti con l'allora presidente Steve Arnold: lo sviluppo del gioco, nel momento in cui si decise di creare lo SCUMM, rallentò di un anno intero. Fortunatamente, seppure con varie perplessità, Arnold non smise mai di credere nel progetto.

Il gioco generò un'omonima sit-com televisiva sugli Edison andata in onda tra il 1990 ed il 1993, non curata dalla Lucasfilm e con una fama alquanto oscura di prodotto piuttosto trash, impostato come una rivistazione fantastica de La famiglia Addams.

GRAFICA:

La presenza dell'elenco dei verbi e degli oggetti posseduti levava ulteriore spazio alla grafica di gioco vera e propria, che per i limiti di memoria della macchina su cui Maniac Mansion fu sviluppato (il C64) doveva limitarsi alla risoluzione di 160x200 e ovviamente alla palette di 16 colori. Detto questo, Gary Winnick (anche co-designer, lo ricordo) lavorò da solo su ambienti e animazioni, riprendendo in buona parte il discorso di Labyrinth. Le situazioni in cui lo schermo si muoveva in scrolling laterale nel precedente gioco erano quelle più propriamente arcade: nessuno aveva provato fino a quel momento ad applicare quel tipo di movimento di macchina alle sezioni

vere e proprie di un adventure. Per capirci, la Sierra impiegò anni ad implementare questa funzione, che tra l'altro non fu mai dinamica. La camera qui invece segue il personaggio controllato dal giocatore, un effetto che in quegli anni fu giudicato quasi "cinematografico". Sembra poca cosa, ma nella latitanza di animazioni articolate e nella forzata assenza di dettagli nell'illustrazione, non solo questa soluzione garantisce dinamismo visivo, ma sottolinea e corrobora la sensazione di esplorazione. A questo va aggiunta la possibilità finora inedita per i personaggi di camminare dietro ad un elemento dello scenario. Sono tutte preziose conquiste estetiche del genere, anche particolarmente appropriate alla storia e allo svolgimento claustrofobici di Maniac Mansion. Sono fortunatamente alle spalle le figure anonime ed incerte di Labyrinth: i membri della famiglia Edison e i ragazzi sono definiti da Winnick con minimi spostamenti di pixel tra i lineamenti. Fa sorridere ricordare che le recensioni definirono l'atmosfera di Maniac come paragonabile a quella di un cartone animato, ma in effetti la solida formazione artistica di tutti i membri del reparto grafico Lucas si è da sempre saputa muovere nei limiti dettati dalla tecnologia a disposizione. Visto che in memoria non potevano essere contenuti troppi sprite, per questo gioco e per il successivo Zak si scelse di congelare le espressioni dei personaggi su un sorriso del tutto simile a quello standard dei personaggi Lego. Mi sono sempre domandato se questa stramba soluzione non abbia contribuito molto a costruire l'atmosfera allucinata, senza nemmeno che i giocatori se ne rendessero conto. I porting Apple II e PC "Standard" sono basati sulla versione C64, quindi a livello grafico non ci sono differenze. Purtroppo l'Apple IIe/IIc, pur essendo un computer storico, si sognava la fluidità dello scrolling garantita dal C64. Ho fatto girare questa versione con l'emulatore: praticamente è come riesumare un cadavere. Le versioni "enhanced" in 320x200, che sono più note di quella di base, migliorano di molto la qualità della grafica, ma non aumentano la varietà delle animazioni, comunque limitate ai fotogrammi necessari a far deambulare e parlare i personaggi.

MUSICHE E SONORO:

Il tema musical di Chris Grigg & David Lawrence è entrato nel mito, affiancato da piccoli motivetti solo simpatici suonati da Syd e/o Razor al pianoforte o ascoltati tramite i dischi e le musicassette che si incontrano durante la partita: era ancora presto per parlare di "colonna sonora". Gli effetti sonori su C64 erano pochi ma volenterosi: si ascoltino ad esempio i grilli all'esterno della villa o i rumori di porte, orologi e campanelli. Il processore SID del C64 faceva ancora il suo dovere e in quegli anni era sicuramente una soluzione preferibile a quelle scadenti offerte dai PC e dall'Apple II.

PROGRAMMAZIONE:

Durante il design di MM, Ron Gilbert decise di programmare lo SCUMM. Non si tratta semplicemente della interfaccia "punta & clicca"- come molti aficionados della Lucas credono- ma anche di un linguaggio di programmazione e di una serie di tool atti a semplificare la creazione delle avventure della casa: SCUMM è l'acronimo di "SCript Utilities for Maniac Mansion". Lo SCUMM gestisce il sistema e il codice "low-level", così i programmatori devono semplicemente compilare uno "script" relativamente semplice per organizzare la grafica, il suono e l'interazione. La versione originale di MM fu programmata per Commodore 64/128 e richiedeva la presenza di un disk drive da 5,25", a causa della quantità notevole di caricamenti per stanze ed oggetti.

L'inizializzazione era decisamente lenta, ma il resto del gioco girava abbastanza rapidamente, considerati gli standard dell'epoca; non c'era disk-swapping, al massimo si poteva parlare di un limitato "side-swapping" (i dischi del C64 erano a doppia faccia). Il cursore era controllato via joystick ed è piuttosto curioso ricordare quanto considerassimo questa soluzione comoda!

Pochissimi infatti erano gli utenti di C64 possessori di un mouse. Su PC sono richiesti un XT 8088, 256Kb RAM ed una scheda grafica Hercules.

SUPPORTO: 1 disco 5,25" 160Kb (C64, AppleII), 1 disco 3,5" DD o 2 dischi 5,25" da 360Kb (PC)

LINGUA: Inglese

Zak McKracken And The Alien Mindbenders (1988)

Nel 1997 (dieci anni nel futuro all'epoca della realizzazione del gioco) Zak McKracken è un giornalista di San Francisco al rinomato "The National Inquisitor", quotidiano pattume di gossip ed improbabili storie paranormali. Perseguitato da un sogno ricorrente che gli mostra una donna ed uno strano macchinario, ne comprenderà appieno il significato solo conoscendo l'identità di questa fanciulla, l'ufologa Annie, che condivide con lui lo stesso sogno. Altrettanto è capitato alle due studentesse Melissa e Leslie, che hanno prontamente trasformato il loro camper in shuttle e sono partite alla volta di Marte. Forse c'è una speranza di gettare luce sullo strano suono emesso dalle linee telefoniche e sulla crescente epidemia di scemenza che sembra cogliere chiunque le usi. Come mai gli addetti della compagnia dei telefoni hanno quello strano look? Zak indagherà insieme ai suoi amici, viaggiando per tutto il mondo (e forse anche fuori!).

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Il buon successo riscosso da Maniac Mansion e la flessibilità del sistema SCUMM avevano portato la Lucasfilm Games a ritagliarsi una sicura nicchia di mercato nello strapotere Sierra in campo avventuriero. Per molti versi Zak alza il tiro e le ambizioni, sia in sede di soggetto sia nel vero e proprio game-design.

Abbiamo recentemente saputo che all'origine David Fox aveva in mente un trattamento della storia serio, chiaramente accantonato nel prodotto finito. Conosciamo come questo è avvenuto (vedi "CURIOSITA'" in basso), possiamo solo supporre perché questa modifica sia stata operata. Il fatto che la virata si debba all'intromissione nel design di Ron Gilbert è sintomatico: è notorio - se ne trova conferma indirettamente anche in quest'intervista a Bill Tiller - che Gilbert ritenga la strada umoristica la più adatta al genere avventura grafica. Altrove ha anche ricondotto tale teoria al problema delle inevitabili forzature di gameplay alle quali costringe la struttura "usa questo con quello", che sarebbero meglio accette in un contesto ironico (e autoironico), risultando fuori registro in situazioni serie. Ci sarebbe da dibattere su un'idea così estremistica, ma quello che ci interessa qui è che la particolarissima atmosfera di Zak sia nata grazie a questo "scontro" tra le poetiche di due autori, appunto Fox e Gilbert. David Fox è un idealista che ha per giunta abbandonato negli ultimi anni il mondo dei videogiochi, dedicandosi a campagne politiche e sociali; è stato sempre inoltre affascinato dalle altre culture e dal misticismo. La solenne tematica della predestinazione, abbinata all'umorismo tagliente e surreale alla Maniac Mansion, produce una riflessione ironica e soprattutto molto intelligente: tutti i personaggi del gioco, anche quelli che dovrebbero essere i più solenni (sciamani, guru) sono contagiati da una deriva spoetizzante dell'esistenza (accettano carte di credito, fanno digressioni su ricette di cucina), al punto che il vero senso del gioco, il suo sberleffo ultimo è nella geniale missione di Zak: "salvare il mondo dalla stupidità". Ma perché, basta forse sconfiggere degli alieni per riuscirci? Questo ammiccamento continuo al giocatore è davvero impagabile: per originalità e autonomia poetica, Zak dava già la birra ai prodotti Sierra. Impossibile non notare però che il gioco, visto col senno di poi, ha dei limiti di design e interfaccia che aveva Maniac Mansion, come la rarefazione dei dialoghi e l'assenza dei comandi "esamina" e "parla": di nuovo i protagonisti sono caratterizzati solo per brevissimi momenti e non quanto potrebbero, mentre la risoluzione degli enigmi rigorosamente assurdi risulta sin troppo ardua a causa della mancanza di indizi che potrebbero venire da qualche testo in più. La libertà di esplorazione e la non linearità di Maniac tornano in questa sede elevate all'ennesima potenza e rappresentano allo stesso tempo il maggior pregio ed il maggior difetto di Zak. Pregio, perché la vastità dell'area di gioco trova pochi emuli nella storia del genere e di certo rende onore alla volontà di creare una "grande" avventura. Difetto, perché l'assenza delle tre unità aristoteliche (azione, tempo e luogo) che giustificavano narrativamente la libertà di Maniac qui disperde la tensione della storia: fino all'ultimo momento in Zak è possibile praticamente spostare i personaggi ovunque ed andare ovunque, rendendo impossibile per gli autori collocare dei "colli di bottiglia" per dei climax degni di questo nome. Se ci riflettiamo, è il modo di intendere l'avventura prima di Monkey Island: il giocatore doveva controllare tutto, anche in quei momenti in cui invece mantenerlo passivo o

limitarlo avrebbe magari migliorato la qualità del racconto. Facile perdere il conto delle locazioni alle quali il giocatore ha accesso nel clou dell'avventura, perché si tratta di decine e decine di ambienti, con labirinti in buona quantità e in più la necessità di disporre saggiamente di ben quattro personaggi giocanti (Zak, Annie, Melissa e Leslie): esaltante da un certo punto di vista, ma impegnativo anche per chi si ritenga esperto in questo genere di giochi. Ciliegina sulla torta, ci sono anche moltissimi vicoli ciechi e possibilità di tirare le cuoia, situazioni spesso concepite in modo sadico e senza le soluzioni alternative di Maniac: aria negli scafandri che diminuisce, carte di credito con limiti, game-over non dichiarati come tali. Chissà cosa sarebbe successo se Zak fosse stato progettato negli anni Novanta: probabilmente la libertà d'azione sarebbe stata parzialmente sacrificata in funzione di una sceneggiatura più definita e di enigmi più umani. Il gioco era talmente difficile che la sua soluzione divenne una sorta di Santo Graal per i poveri ragazzini possessori di C64 arenati nei suoi delirii.

Originalissimo nel concept (per favore, non perdetevi nella confezione originale una "vera" copia del National Inquisitor illustrata da Steve Purcell, buffissima e piena di indizi), Zak nella giocabilità è il simbolo di un'epoca in cui sentirsi frustrati da un gioco faceva legittimamente parte del contratto tra giocatore e game-designer. Difficile che risulti gradito ad un attuale novizio del genere, al quale consiglio comunque un giro su Zak: rimane un tuffo nella storia dell'arte videoludica.

CURIOSITA':

Il primo trattamento della storia da parte di Fox e David Spangler (che abitava sul monte Rainer a Seattle...vi ricorda qualcosa?) era in realtà serissimo: si parlava di una spedizione cino-americana su Marte alla scoperta di una civiltà perduta. Dopo qualche settimana di lavoro, il team stentava tuttavia a far decollare il progetto, avvertendo che qualcosa non quadrava perfettamente. Ad una riunione prese parte Ron Gilbert, al quale Fox espresse le sue perplessità in merito alla caratterizzazione del protagonista. Dopo una breve riflessione, fu Ron a suggerire che dovesse essere un reporter di tabloid e che si dovesse chiamare "Zak McKracken". Quel consiglio generò una reazione a catena che alla fine tramutò Zak in una delle avventure più demenziali di sempre, rimandando la fantascienza seria in casa Lucasarts di qualche anno (The Dig).

Su Marte Melissa e Leslie rinvennero una latta di benzina per motoseghe, che "serve per un altro gioco". E' una presa in giro di tutti i giocatori che non erano riusciti a trovare un uso per l'inutile motosega di Maniac Mansion.

Pettegolezzo: i nomi delle donne del gioco sono quelli delle fidanzate e mogli dei membri del team. Inutile dire che Anne è il nome di battesimo di quella che ancora oggi è la consorte di David Fox.

GRAFICA:

Con protagonisti che viaggiano in giro per il mondo, il lavoro da svolgere in sede grafica era considerevole, soprattutto nella varietà. La versione di base, alla quale si riferiscono gli screenshot di questa pagina, deve spaziare dall'Egitto a San Francisco, da Marte all'Africa usando sempre e solo rigorosamente una risoluzione di 160x200 punti. Forse proprio per questa ragione, rispetto a Maniac Mansion, fu chiamato un secondo grafico ad affiancare Gary Winnick. Martin Cameron si sobbarcò il compito di disegnare tutti i fondali del gioco, mentre Winnick mantenne la mansione di animatore come nel gioco precedente. Le animazioni non sono più ricche di prima, anzi, Zak e compagnia si muovono con lo stesso set di sprite limitato che c'era in Maniac, ma mi sembra che le proporzioni dei personaggi siano meno eccessive: è scomparso il ricorso ai "testoni". Più interessante è notare l'uso di alcune inquadrature in "totale", utili per dare l'idea dell'imponenza di alcuni ambienti, si vedano le piramidi messicane ed egizie o il favoloso tempio su Marte, saggiamente reso con colori tendenti al rosso per rispettarne il contesto. In questi casi lo sprite del personaggio è notevolmente rimpicciolito, scelta non solo coreografica ma anche sostanziale: questa è un'avventura più epica, non è una sit-com stile Maniac Mansion. Assente nella versione Apple II lo scrolling continuo dei fondali, che si muovono a scatti. In Italia è molto nota la versione migliorata in 320x200 per i sistemi a 16bit, che rimane comunque una conversione dell'originale.

MUSICHE E SONORO:

Caso unico nella storia della Lucas, la colonna sonora è composta dal co-progettista e co-programmatore Matthew Kane, compreso lo storico tema musicale (che ascoltate in questa pagina).

Non che la ricchezza dei brani sia paragonabile a quella che ci sarebbe stata a partire dal prossimo titolo, ma per la prima volta ci si discostava dai temi eseguiti in-game di Maniac Mansion, per avere piccoli pezzi in accompagnamento a dei momenti nodali della vicenda, e non solo. Persino gli aeroporti hanno la loro bella "musichetta da ascensore"! Anche se stilisticamente gli scarni effetti sono funzionali e molto elettronici nella sintesi, l'effetto di eco nei passi dei personaggi quando si trovano nel tempio di Marte sono un piccolo assaggio della cura atmosferica che la casa avrebbe mostrato negli anni a venire. Tutto questo vale ovviamente per l'edizione C64: non ci si aspetti altrettanti virtuosismi da Apple II e PC dell'epoca...

PROGRAMMAZIONE / INTERFACCIA:

Zak è molto simile a Maniac Mansion, dal momento che utilizza la stessa versione del sistema SCUMM, tranne che per un'organizzazione lievemente differente dei verbi, che è comunque una scelta di design. La principale differenza con MM consiste nella vastità del gioco, che costrinse i programmatori a creare un "boot-disk" per liberare più memoria sul C64/C128, da sempre limitato dalla memoria un po' ingolfata dal BASIC/Sistema operativo. Per questo gioco inoltre, come ricordò il programmatore Wilmunder, il sistema di programmazione SCUMM divenne totalmente indipendente dal linguaggio macchina: tutto ciò che accade in Zak è programmato in SCUMM. Su PC sono richiesti un XT 8088, 256Kb RAM ed una scheda grafica Hercules.

SUPPORTO: 2 dischi 5,25" da 160Kb (C64/AppleII), 1 floppy 3,5" da 720Kb o 2 floppy 5,25" da 360Kb (PC)

LINGUA: Italiano (C64/PC), inglese (AppleII)

Indiana Jones And The Last Crusade (1989)

Avventura grafica basata sul film Indiana Jones e l'ultima crociata, diretto da Steven Spielberg nel 1989. Quando il prof. Henry Jones, padre del famoso archeologo-avventuriero Indiana, scompare misteriosamente mentre è sulle tracce del mitico Santo Graal, spetta a suo figlio Indiana tentare di salvarlo e far sì che il Graal non finisca nelle mani dei Nazisti. Finanziato dal magnate Donovan e accompagnato dal riluttante Marcus e dall'ambigua dr.ssa Schneider, Indy visiterà catacombe romane a Venezia, un castello austriaco e varie misteriose località, usando come guida il "diario del Graal" compilato da Henry, una raccolta di appunti dedicata al mistico manufatto.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

C'è un concetto importantissimo da mettere subito in luce. Questa avventura grafica è un tie-in di Indiana Jones e l'ultima crociata (1989): abbiamo saputo solo negli ultimi tempi che Lucas, ai primordi della Lucasfilmgames, vietò allo sparuto gruppo di indomiti programmatori l'uso dei due marchi storici della casa, cioè Star Wars e Indiana Jones, questo per due motivi. Il primo era che, a suo parere, la tecnologia non era all'altezza del prestigio di quei personaggi; il secondo era più sottile: non bisognava castrare la propria creatività appellandosi alla sicurezza passiva del background cinematografico. Certo storicamente Indy 3 non è il primo tie-in della Lucasfilmgames, ma il film Labyrinth doveva essere lanciato senza prequel alle spalle, il terzo capitolo di Indiana Jones avrebbe anche potuto fare a meno del supporto di altri media. Questo titolo rappresenta il primo timido dietro-front di George Lucas alla regola che lui stesso aveva posto e devo dire che a posteriori ciò rappresenta una piccola ombra sul gioco che molti lucasiani giustamente adorano: dopo Star Wars uscito per il NES nel 1991 sarà sempre difficile dire di no ad un incasso facile sostenuto da Indiana e Darth Vader. Ben vengano comunque tie-in se di buona qualità. Inizialmente il progetto fu affidato al solo Noah Falstein ed era impostato come un film interattivo che avrebbe dovuto seguire una trama da integrare con la lettura di un libro inserito nella confezione. Come un altro progetto sperimentale di Falstein, cioè l'ibrido rpg-adventure della prima versione di The Dig, anche questo non andò in porto e, a soli sette-otto mesi dall'uscita prevista del film nelle sale americane nell'estate del 1989, David Fox e Ron Gilbert furono chiamati a dare man forte; era inutile perder tempo con una nuova struttura di gioco e i tre ripiegarono sul classico adventure. "Classico" per modo di dire, perché Indiana non poteva cercare e trovare il Graal solo combinando oggetti in modo surrealista come Dave o Zak: non era un problema da nulla, ma il trio aveva una base di partenza che avrebbe permesso loro di sfornare uno dei game-design più acrobatici della storia lucasiana. La storia era già pronta. L'unico modo per sbrigare la pratica nel minor tempo possibile era quello di "ascoltare" la storia e di adattare lo SCUMM alle situazioni che la sceneggiatura stessa avrebbe dettato. Indy 3 di logica conseguenza presenta svariati momenti action: innanzitutto le scazzottate con i Nazisti, che pur essendo in realtà tutte evitabili risolvendo enigmi secondari, non risultano per questo meno difficili ed impegnative (specialmente se non si coglie la soluzione ai suddetti enigmi secondari); a queste vanno aggiunte sezioni a tempo, la guida di un aereo e labirinti con inseguimenti. Lo sforzo di adattarsi logicamente alla vicenda porta Fox, Falstein e Gilbert a creare persino un vero e proprio "stealth" quasi ante-litteram (Metal Gear Solid per l'MSX e il NES uscì nel 1987) nella sezione dedicata al Castello di Brunwald, in cui le guardie possono essere evitate travestendosi, usando passaggi e addirittura tenendo conto di un rudimentale campo visivo! Il game-design, incredibilmente vario, è altrettanto flessibile: non solo si possono evitare molte situazioni arcade, ma ci sono alcune sezioni di gioco che non si vedranno mai se non si compiranno determinate azioni. Scene e locazioni sono connessi in una rete fitta e complicatissima che cambia disegno a seconda dei punti di giunzione su cui il giocatore va ad agire, causando modifiche che spaziano da piccoli gustosi dettagli a differenze sostanziali nella risoluzione degli enigmi, il tutto registrato da un apposito sistema di punteggio, i famosi IQ - "Indy Quotient" Point. Esplodono quindi sul monitor divagazioni arcade, enigmi classici basati sull'inventario, qualche puzzle da risolvere in tandem controllando anche Henry, puzzle meccanici (che richiedono la consultazione del Diario) e - importante novità - enigmi basati su dialoghi a

scelta multipla. Avevo già scritto che in Maniac e Zak si sentiva sin troppo la mancanza del comando "parla": anche se non attivabile ovunque, questo comando appare qui per la prima volta ed è una rivelazione. La nuova importanza data ai dialoghi da questa innovazione convinse Ron Gilbert, già all'opera sul design di Monkey 1, che era giunto il momento di assumere gente in grado di scriverli come si doveva. Forse ciò che manca ad Indy 3 infatti è proprio l'autonomia stilistica nella scrittura: dialoghi e snodi narrativi principali si adagiano o su un umorismo leggero, non molto elaborato e a volte un po' fuori luogo nella sua demenzialità, oppure su salti narrativi estremi, rielaborazione delle scene del film, che nel gioco rimangono poco spiegate e decisamente meno epiche. Si vedano per esempio [SPOILER] i dialoghi laconici tra Henry e Junior quando si incontrano nel Castello o quando ne escono accanto al side-car, per non parlare del tradimento di Elsa, chiaro solo alla fine. Considerando però il pochissimo tempo avuto a disposizione, il lavoro di Fox, Gilbert e Falstein si avvia comunque a compiere i suoi venerandi vent'anni di età mostrando poche rughe e creatività sempreverde. Nato come "incidente di percorso" imposto da Lucas, si rivelò un pozzo di San Patrizio di sperimentazioni e creatività che avrebbe arricchito per anni le dinamiche tra narrazione e game-design nei giochi successivi, specie quando basati su materiale narrativo pre-esistente.

CURIOSITA':

Fox, Gilbert e Falstein non ebbero nella prima fase nemmeno la possibilità di vedere il film, non ancora pronto. Lavorarono infatti sul copione e sulle foto di scena, con risultati strani. Ci sono nel gioco diverse scene, basate sulla sceneggiatura originale, che sono state tagliate dal film nel montaggio finale. Per esempio, tutta la sequenza del telegrafista sul dirigibile era stata anche girata, ma poi Spielberg optò per eliminarla.

Prima di Indy 3, Maniac e Zak furono programmati su workstation SUN e poi convertiti su altre piattaforme. La cosa però si era sempre rivelata scomoda e poco agevole, così Aric Wilmunder si impegnò con gli altri a trasferire tutto lo SCUMM con i relativi tool sul PC. Dal momento che "scumm" in inglese rimanda a "scum", che ha vari significati ("schiuma", "feccia"), i programmatori decisero di proseguire sull'onda dei doppi sensi, battezzando le nuove versioni delle loro utility BYLE (per le animazioni), SPIT (per la gestione dei font) e FLEM (per il layout delle locazioni). A voi il piacere di ricorrere ad un dizionario per apprezzare lo humor scatologico dei nomi. ;-)

Sul finire del progetto, l'ultima scena fece nascere una futile diatriba da stress tra Falstein e Gilbert: il primo voleva chiudere il gioco con una scena seria, il secondo con una gag. Siccome i due erano inamovibili, Fox assunse il ruolo di pacificatore e propose di programmare la scena finale in due versioni, che sarebbero state scelte in modo random dal computer.

Steve Purcell ricorda che, già al suo primo incarico, tutti venivano da lui per chiedergli animazioni splatter. E' lui che ha animato l'esplosione di Indy verso la fine del gioco. La cosa piacque così tanto ai colleghi, che gli fu chiesto di fare scene analoghe in Loom e Monkey 1, rispettivamente con i personaggi di Mandible e LeChuck.

GRAFICA:

Il fatto che Indy 3 uscisse solo per i sistemi a 16 bit permise di imporre come standard la risoluzione di 320x200 a 16 colori, senza aver più bisogno di sottostare ad una limitante versione di base a 160x200 (caratteristica delle versioni C64 ed Apple II dei precedenti prodotti). Questa inedita "libertà" doveva andare di pari passo con uno stile grafico sempre giocoforza fumettistico e stilizzato, ma ovviamente molto più sobrio e privo delle deformazioni caricaturali di Zak McKracken e Maniac Mansion. La prima cosa che salta all'occhio è la riduzione delle dimensioni dei personaggi nella finestra di gioco, cosa che implica un allontanamento dell'inquadratura: siamo dalle parti del totale/campo medio e non più sulla figura intera. Il taglio dell'inquadratura cambia però più spesso delle altre volte, seguendo un Indy miniaturizzato in quasi-isometria nelle catacombe e in pianta nel Castello e sul dirigibile: è indescrivibile quanto la varietà visiva influisca sulla percezione della varietà globale del gioco. L'inserimento nel team grafico di Steve Purcell (padre di Sam & Max) aumenta sensibilmente la qualità delle animazioni: leggenda vuole che inizialmente le animazioni dovessero essere spartane come in Maniac e Zak e che durante la lavorazione Ron Gilbert, dopo aver giocato parte di King's Quest IV della Sierra, avesse fatto

irruzione in ufficio sbiancato: "Le loro animazioni sono molto meglio delle nostre!" Per questa presa d'atto l'avventura di Indy è piena zeppa di sequenze specifiche, a volte particolarmente eleganti, con in più i necessari sprite ad hoc per la raccolta di oggetti e la salita e la discesa per le scale, grandi assenti nei primi titoli. Se non siete fondamentalisti, consiglio di giocare la versione migliorata a 256 colori.

MUSICHE E SONORO:

Nello splendore del sonoro in FM delle schede AdLib (per chi le aveva) la fanfara di Indy risuona eroica, accompagnata da altre composizioni originali di John Williams per la pellicola: in questa pagina ascoltate il brano delle catacombe. La pulizia di questi arrangiamenti ad opera di Eric Hammond, insieme all'assenza di dialoghi doppiati, permette paradossalmente di apprezzare le musiche meglio che al cinema: da piccolo non avevo nemmeno notato che le sequenze del film nelle catacombe avessero il brano usato nel gioco, pensavo fosse una composizione esclusiva per l'avventura! Ottimi gli effetti sonori digitalizzati della versione Amiga, ma PC ed Atari ST non potevano gestirli, quindi sulle altre macchine passi, porte che sbattono, rubinetti e così via sono tutti sintetizzati tramite i chip a modulazione di frequenza. A dir il vero anche il sonoro Tandy a tre canali su PC non è malvagio, ma comunque inferiore agli arrangiamenti AdLib e di un certo interesse solo per i filologi accaniti. Ricchi come al solito gli arrangiamenti su Macintosh ed Amiga, anche se lievemente metallici su questa seconda macchina. Un occhio attento ai credits noterà che Michael Land, futuro autore delle musiche di Monkey Island fa qui il suo debutto lavorando al sonoro della versione Macintosh.

Per una disamina accurata dei brani originali del film usati nel gioco vi rimando all'articolo di Superpanta.

PROGRAMMAZIONE:

Indy 3 è la prima avventura Lucas ad essere sviluppata su sistemi a 16 bit e a non essere quindi convertita per gli 8 bit (C64 ed Apple II). Con l'aiuto di Aric Wilmunder, che da ora in poi diventerà il principale responsabile dello SCUMM, Gilbert espande le potenzialità del suo motore: i caratteri delle lettere sono rimpiccioliti ed è conseguentemente possibile aumentare la quantità di oggetti visibili nell'inventario (6 invece di 4). Adesso lo SCUMM permette di gestire le conversazioni con un comando apposito e supporta, come ho già scritto, il sonoro AdLib, che mancava nelle conversioni PC di Maniac e Zak. Comincia a diventare difficile gestire il gioco da floppy, a causa di un disk-swapping che piaga tutte e tre le versioni PC, Amiga ed ST. Il gioco richiede per girare un Amiga od un Atari ST a 512Kb, un PC almeno XT8088 ad 8Mhz con 512Kb RAM e CGA 4 colori (meglio se EGA a 16) o un Macintosh Classic 68000 7mhz con 1Mb di RAM.

SUPPORTO: 3 dischi, 3,5" DD per tutti i sistemi (su PC anche 6 dischi 5,25" da 360Kb)

LINGUA: Italiano (PC, Amiga, Atari ST), inglese (Macintosh)

Loom (1990)

ATTENZIONE! Il gioco non è stato mai ufficialmente tradotto in italiano, ma potete trovare una patch amatoriale ad opera dell'amico Macchianera su Italian Adventure Games Translating Group. In atmosfere fantasy, nell'Era delle Grandi Gilde. Povero figlio adottivo della maga-badante Hetchel, il giovane Bobbin Threadbare sta per scoprire che non è un signor nessuno. La Gilda dei Tessitori che non l'ha mai voluto accogliere tra le sue file è fuggita in un varco dimensionale e lui è rimasto solo, dopo che anche Hetchel non è più con lui. Viaggerà per le terre delle altre Gilde, nella speranza di comprendere il suo destino e di capire se la sua persona ha qualcosa a che vedere con il profetizzato avvento della Terza Ombra.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Considerando l'anno in cui fu concepito e guardandolo con gli occhi di un utente di videogiochi attuale, Loom lascia discretamente allibiti. Oggigiorno, per via dell'avvento di internet e degli esperimenti in questo senso portati avanti dai Telltale, non è raro imbattersi nella fantomatica "apertura verso il casual-gamer" del genere avventura grafica. Il fatto che questo titolo estremamente sperimentale fosse stato scritto e diretto da un ex-autore di avventure testuali (fondamentalmente agli antipodi di Loom) ci permette di riflettere storicamente su due concetti: la naturale disposizione dei vecchi game-designer a rimettersi costantemente in discussione e l'incredibile libertà creativa che si respirava nella Lucasfilmgames dell'epoca, non a torto indicata da molti ex-Lucas come una sorta di laboratorio. Brian Moriarty, strambo personaggio programmatore e designer per la Infocom di Wishbringer, Trinity e Beyond Zork, fu accolto nel team Lucas e gli fu data la possibilità di presentare al mercato la sua visione di un'avventura SCUMM. Il tutto per giunta lavorando non collegialmente ma "imponendo" agli abituali programmatori e grafici atmosfere e personaggi inediti nella tradizione della casa. A prescindere dalla presenza o meno del buco in questa ciambella, era questo atteggiamento la chiave del successo di una casa che fu il faro del genere proprio per non essersi mai adagiata troppo sugli allori. Se non per questo atteggiamento, come si spiega dunque un'avventura grafica senza inventario, senza possibilità di interagire con l'ambiente tramite l'immissione di comandi tradizionali (nessun "esamina", "raccogli", etc.), breve ed estremamente cinematografica? L'interazione in Loom avviene componendo melodie di quattro note sul distaff di Bobbin ed applicandone il risultato, una melodia magica, sulle poche zone interattive degli ambienti. Queste combinazioni di note si apprendono interagendo con altri oggetti e possono all'occorrenza anche essere suonate al contrario (la melodia per "aprire" può per esempio anche "chiudere" qualcosa). E' stata opinione comune per anni che questa soluzione fosse limitante ed indegna della tradizione Lucasarts. E se fosse il contrario? Secondo Tim Schafer, le avventure sono entrate in crisi nel momento in cui l'aumento dei costi ha costretto gli autori a limitare le possibilità di interazione con il mondo di gioco, rispetto alla libertà enorme che si aveva con le avventure testuali, in cui l'assenza di grafica e suono permetteva di implementare svariati approcci ad ogni singolo problema. Non sto facendo una digressione: Moriarty era un autore di "interactive fiction" e come tale, messo di fronte alla creazione di una graphic adventure, preferisce negarla creando, con diversi anni di anticipo rispetto ad un Phantasmagoria, un film interattivo e contemporaneamente l'antesignano dell'avventura non basato sull'inventario, che si sarebbe affermato dopo il 1993 con diverse modalità in Myst. Alla base di un Loom c'è anche di più: il desiderio disperato di liberare il giocatore da ogni forzatura incanalandolo in una narrazione senza fastidi e senza mettergli troppo i bastoni tra le ruote. Gli enigmi del gioco sono semplici perché le magie possono essere contestualizzate con ogni singolo ostacolo, scrollandosi di dosso le interfacce più complesse ma che rischiano di piegare al loro funzionamento la dinamica del racconto e la natura dei problemi proposti. Loom, lineare e narrato per blocchi limitati di ambienti, è praticamente la negazione di Zak McKracken.

A Moriarty non interessava la libertà, interessava raccontare. E il proverbiale asino cascò. Dal momento che questo game design obbligava ad un attraversamento rapido delle locazioni, la stessa mole di grafica e sonoro che reggeva un'avventura lungo, lungo ma relativamente più classico

come Indiana Jones and the Last Crusade (3 floppy lì come qui) non era sufficiente a fornire un'immersione altrettanto coinvolgente, non disponendo nemmeno delle risorse grafico-sonore che quindici anni dopo avrebbero permesso a simili operazioni di lasciare più il segno. La vicenda fantasy messa su da Moriarty poggia sicuramente su un background ben pensato (la divisione in Gilde, l'avvento delle varie Ombre, il Caos, le tematiche della predestinazione) nonché ben introdotto dai gadget presenti nella confezione: l' "audio drama" che costituiva in musicassetta la premessa del gioco, e il finto manoscritto miniato utile per appuntarsi le combinazioni di note. Purtroppo però il gioco in sé è costretto ad affidarsi molto alle sequenze per avvicinarsi soltanto alla complessità che Moriarty cercava e che per giunta è rimasta alquanto castrata da una scrittura dei dialoghi incerta tra l'ironico e l'epico-drammatico. Il protagonista non diventa mai un eroe, prigioniero di una caratterizzazione spenta che si nota ancor di più a causa dell'enfasi che Moriarty aveva posto su storia e personaggi. Alla fine la vulcanica insofferenza creativa di Loom rimase inespressa, maciullata dai suoi limiti e chiaramente anche da un mercato che difficilmente poteva recepire un gioco così breve, specialmente per i costi di vendita dell'epoca. Non riuscito, ma storico. Arricchendolo con quello di Full Throttle e migliorandolo, i Telltale hanno fatto di quest'approccio la loro bandiera, con un formato di vendita del tutto diverso, cucito sulla più adatta era del digital delivery.

GRAFICA:

Loom segna un deciso passo avanti nel conferire dinamismo visivo alle avventure Lucas. Già in Zak e Indy 3 non erano infrequenti inquadrature in campo lunghissimo, in cui il protagonista era molto lontano dal giocatore, ma qui ci si spinge oltre, offrendo veri e propri primi piani dei personaggi, ma soprattutto ridimensionando i protagonisti all'interno di una stessa inquadratura, a seconda della loro distanza dal giocatore. Per limiti del motore (limiti che saranno poi superati dallo SCUMM usato in Monkey 1), questo ridimensionamento non avveniva ancora però dinamicamente in tempo reale, ma usando sprite di diverse dimensioni per lo stesso personaggio, scambiando una versione con l'altra "dietro" ad un ostacolo che veniva furbescamente posto a metà percorso; era già successo a Venezia e ad Iskenderun in Indy 3, ma qui la trovata è usata sistematicamente. Notevole la sensazione che se ne ricava: le schermate cercano per la prima volta seriamente di sfuggire alla sindrome del "teatrino", presentandosi come mondi e paesaggi che si estendono in profondità. Il truccetto permette di modificare linguisticamente la stessa immagine, che può diventare un CL (campo lungo) o CM (campo medio) semplicemente cambiando la posizione dell'oggetto dell'attenzione muovendolo sull'asse visivo del giocatore. Procedura ovvia al cinema, un po' meno all'epoca nel videogioco. Loom attirò discretamente l'attenzione della stampa per via della cura riposta nei fondali, disegnati dal solo Mark Ferrari, che è riuscito a svolgere un lavoro di tutto rispetto anche solo nella versione base del gioco, a 16 colori nelle edizioni PC / Amiga / Atari ST / Mac. I personaggi invece segnano l'ultimo grande impegno di Gary Winnick, lo storico co-creatore di Maniac Mansion, che li ideò e animò insieme all'inossidabile Steve Purcell. Si prega di notare che la spettacolare morte splatter di Mandible è stata animata da quest'ultimo. Graficamente è ancora più affascinante la versione a 256 colori uscita due anni dopo su cd.

MUSICHE E SONORO:

La musica, nonostante svolga un ruolo importante nell'interazione, non è però particolarmente presente come accompagnamento durante il gioco, se non in determinati momenti. Per ossequio delle mire ambiziose del titolo, i brani sono tutti di Tchaikovskij, adattati e orchestrati anche da George Alistair Sanger "FatMan", che sarebbe poi divenuto molto più noto in seguito per le colonne sonore di classici come Ultima Underworld (1992) e The 7th Guest (1993). Il grosso del lavoro è stato svolto sugli arrangiamenti per la scheda sonora AdLib, ma sul sito della Lucas c'è una patch per aggiungere il supporto Roland MT-32: in questo caso le musiche vengono riprodotte ad altissima qualità con quella wavetable, emulata via software anche sul Mac. Gli arrangiamenti sull'ST ricordano quelli in modalità PC Jr. / Tandy del PC, mentre non si dimentica com'è prassi l'eccellente resa dell'Amiga. Effetti sonori latitanti.

PROGRAMMAZIONE:

Seguendo le idee di Moriarty, Gilbert e Wilmunder adattano l'engine alla strana interfaccia

musicale, ma ne approfittano anche per implementare alcune innovazioni che utilizzeranno in Monkey 1, già ormai in piena lavorazione. Ora lo SCUMM offre l' "autohighlighting" per segnalare gli oggetti interattivi sullo schermo (che nei giochi precedenti si attivava con la funzione "Cos'è", "What is") e la possibilità di visualizzare dei primi piani. L'implementazione di questi finisce anche per far sperimentare la collocazione dei testi di dialogo direttamente sullo schermo in sovraimpressione, fornendo ai grafici più spazio per le schermate grafiche. Su PC un XT 8088 ed una CGA erano necessari, insieme a 640Kb di RAM; chiaramente una scheda EGA, un hard disk, un bel mouse ed una scheda sonora AdLib erano auspicabili. Per la versione Macintosh era necessario un Macintosh Classic 68000 7Mhz, 1Mb RAM, monitor 13" 16 colori: era possibile attivare un antialiasing software. Le versioni Amiga ed Atari ST richiedevano 512Kb di RAM, ma disponendo di 1Mb la versione Amiga si affidava meno al disk-swapping.

SUPPORTO: 3 dischi, 3,5" DD per tutte le versioni (su PC anche 6 dischi 5,25" da 360Kb)

LINGUA: Inglese, ma su IAGTG trovate una patch amatoriale che traduce la versione PC di Loom in italiano.

The Secret Of Monkey Island (1990)

Nel '600 caraibico di pirati, bucanieri e tagliagole, Guybrush Threepwood, un aspirante pirata, approda sull'isola di Melèe ben deciso a coronare il suo sogno. Si impegna a superare le tre prove per conseguire la sua "patente di pirata" (furto, destrezza con la spada, caccia al tesoro) ma durante il suo apprendistato incontra l'amore della sua vita, la governatrice dell'isola Elaine Marley. Il problema è che ha un rivale alquanto pericoloso: il pirata fantasma LeChuck. Coronerà Guybrush il suo sogno? Diventerà un pirata? Troverà l'amore? Sopravviverà ad una terrificante visita alla temibile Monkey Island, terrore dei più spavaldi filibustieri?

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

I miti nascono sempre per la combinazione di svariati fattori: talento, capacità critica, fortuna. The Secret Of Monkey Island si presenta ancora oggi come il risultato di una serie di esperienze, tecniche ed artistiche, del suo creatore, Ron Gilbert. Monkey 1 è figlio diretto delle riflessioni operate da Gilbert nel suo saggio "Perché gli adventure fanno schifo", generato dall'attenta analisi e valutazione sia degli adventure game del periodo sia della propria esperienza con Maniac Mansion e Indy 3. Se si pensa al gameplay di questo gioco e lo si confronta con i singoli punti di quello scritto, non si può fare a meno di inchinarsi di fronte ad una messa in atto così puntigliosa di una teoria. Non che il metodo di lavoro di Gilbert ignorasse l'improvvisazione (anzi), ma questa avveniva evidentemente nei binari di un percorso ben chiaro al timoniere.

Secret è privo di vicoli ciechi (se si abbandona definitivamente un'area si è sicuri di avere tutti gli oggetti necessari nell'inventario), non si muore mai (se non per un easter-egg), l'inventario viene automaticamente ripulito tra un capitolo e l'altro dagli oggetti non più utili. Il perseguimento di queste caratteristiche di design, peraltro criticato da alcuni fan dell'epoca che accusarono il gioco di essere troppo facile, non si deve solo all'intenzione di rendere i giochi meno frustranti, ma - attenzione! - ad un obiettivo ancora più ambizioso: cercare di liberare l'avventura grafica dalla schiavitù del suo mercato di appassionati e ampliarne il bacino d'utenza, ponendosi come obiettivo la promozione dell'avventura grafica a nuovo medium d'intrattenimento. Certo, si potrebbe dire che già Loom avesse aperto la strada a quest'idea: Gilbert però fu più furbo di Moriarty e comprese che i tempi non erano di certo maturi per quell'ipersemplificazione. Infatti questo gioco, oltre a reintegrare la classica interfaccia con i verbi leggermente e felicemente ritoccata (vedi alla voce "programmazione"), sboccia in un'elegante partitura di progettazione che bilancia come mai era accaduto prima la libertà d'azione del giocatore con le necessità narrative. Quando Guybrush esplora un'area e deve capire cosa fare, può liberamente circolare tra le locazioni: nell'isola di Melèe ce ne sono almeno una ventina, tutte visitabili da subito! Quando invece la suspense incalza, ecco che le locazioni diminuiscono di numero o perdono inequivocabilmente d'importanza, barattando la libertà con il coinvolgimento emotivo. Tra l'altro, invece di spezzare la risoluzione degli enigmi con le classiche sequenze arcade, qui Gilbert crea un minigioco geniale, cioè il "combattimento ad insulti": in uno scontro con le spade, vince chi conosce la risposta all'insulto dell'avversario. La dinamica "tranquilla" dell'avventure non viene quindi modificata ma nemmeno si rinuncia a dei diversivi.

Non finisce qui. Se fossimo stati di fronte "solo" ad un passo avanti nella concezione del game-design, Monkey 1 avrebbe avuto principalmente un valore storico, affettivo per pochi. La sua evoluzione dell'avventura grafica Gilbert però la porta avanti cercando anche una narrazione poco frequentata nel genere. Combinando l'ambientazione piratesca di un romanzo che gli era piaciuto ("On Stranger Tides" di Tim Powers, edito in Italia nel 1994 da Fanucci col titolo di "Mari stregati") con l'umorismo scanzonato dell'attrazione de "I Pirati dei Caraibi" di Disneyland, Ron costruisce una vicenda piena di stereotipi che però non annoiano mai, di nuovo in virtù di un ragionamento critico: dal momento che l'avventura grafica vive spesso di forzature dovute alla necessità di porre al giocatore degli "enigmi" da risolvere, qui si lavora su quelle forzature invece di ignorarle, suggerendole con sberleffi, battute surreali e esplosioni di follia, senza mai enfatizzarle troppo, pena la caduta nella parodia, cosa che il Monkey di Ron non è. E' da lì che proviene l'umorismo

"metalinguistico" della saga di Monkey ed è questo che probabilmente ha portato alcuni a vedere Guybrush come sorta di alter-ego del giocatore, costretto a "subire" uno svolgimento dei fatti del tutto arbitrario, governato da un fato (o da un game-designer?) che rende la maggior parte dei suoi sforzi - fateci caso - del tutto inutili. SPOILER: Supera le tre prove, ma non c'è nessuno più a cui dirlo; corre a liberare Elaine ma Elaine poteva liberarsi da sola; prepara la pozione per sconfiggere LeChuck ma bastava una birra di radice da prendere da un distributore. Probabilmente però la grandezza del personaggio risiede proprio in questa sua natura ambivalente: lui è Guybrush, ha una sua personalità (a volte nemmeno obbedisce al giocatore) e contemporaneamente - in "sottotesto" - è anche IL giocatore, dipende passivamente dalla tirannia del computer, porta persino il nome di un file (vedi sotto "curiosità")!

All'inizio parlavamo di talento e capacità critica, ma la fortuna conta: quando uno si trova come collaboratori alla sceneggiatura due esordienti futuri mostri sacri come Tim Schafer e Dave Grossman, ogni obiettivo diventa più raggiungibile: non è poi affatto un caso che Tim e Dave ancora oggi, nell'ambito delle rispettive esperienze (Double Fine e Telltale), continuino senza sosta la ricerca dell'equilibrio perfetto tra gameplay e narrazione, in funzione di un allargamento del mercato.

Di fronte a tutto questo, si capisce bene come la sopravvivenza di un mito dopo gli inenarrabili cambiamenti tecnologici che ci sono stati in tutti questi anni si debba non solo ai personaggi memorabili (indimenticabile Stan il venditore di navi usate) ma soprattutto alla lungimiranza del suo creatore, che è stato tra i pochissimi autori di avventure grafiche ad esplorare e a riflettere sui limiti del genere facendo di necessità virtù. Un film da Monkey Island sarebbe un sogno? Perché? Monkey è intrinsecamente un videogioco.

CURIOSITA':

Il nome di Guybrush si deve involontariamente a Steve Purcell, che ne creò lo sprite e, non sapendo come chiamarlo - dato che il nome del protagonista non era ancora stato ideato - digitò come nome del file il fatale "guy.brush"!

Gli insulti dei combattimenti sono stati composti dallo scrittore di fantascienza e fantasy Orson Scott Card, che in seguito avrebbe anche scritto con Clark i dialoghi di The Dig.

All'epoca c'era molta attesa per l'uscita di ogni avventura grafica della Lucas. Monkey 1 non fece eccezione, al punto che arrivò sul finire della settimana che precedeva l'uscita un grosso ordine di copie per una grande catena. Gli imballatori non lavoravano il sabato e la domenica, ma saltare quei due giorni sarebbe stato fatale per l'ordine. I membri del tram decisero allora di imballare di persona nel week-end le confezioni necessarie a completare l'ordine. Se qualcuno di voi ha la confezione originale americana di Monkey 1 sappia che potrebbe essere stata toccata anche da Ron in persona! Steve Arnold, l'allora presidente della Lucas, sfidava sempre Gilbert ad inserire il suo soprannome (Chuck) nei giochi. Ron battezzò già così la pianta carnivora di Maniac Mansion, ma questa volta si superò!

Furono necessari tre mesi per mettere su una versione alfa del gioco, con grafica e sonoro provvisori, all'unico scopo di testarne la giocabilità. Dopo la prima partita intera, Ron optò per eliminare una parte ridondante: Meathook chiedeva a sua volta tre prove a Guybrush per convincersi ad accettarlo come capitano. Inoltre, la scarsa presenza umana sull'isola di Monkey spinse all'invenzione estemporanea del personaggio di Herman Toothrot, che non esisteva affatto nella prima stesura.

Dave Grossman vaglia la validità di ogni sua idea chiedendosi se non si tratti di una "crew of chimps" ("ciurma di scimpanzè"). La strana espressione si deve ad un episodio. Mentre scrivevano il gioco, lui, Schafer e Ron morivano dalle risate per ogni gag che veniva loro in mente; un giorno ebbero l'idea che la nave di Guybrush diretta a Monkey Island dovesse essere gestita interamente da scimmie, giocando sul paradosso-tormentone che le uniche scimmie di Monkey Island fossero quelle che Guybrush portava lì. Risero fino alle lacrime per oltre un'ora, finché un altro dei grandi Lucas, Noah Falstein, si affacciò per chiedere quale fosse la causa dell'ilarità. Quando lo seppe, fece spallucce e disse: "Dormiteci su e poi domani tornateci a mente fresca: magari non vi sembrerà così buffo". I tre seguirono il consiglio e la mattina dopo cassarono l'idea.

Siccome il team era sparso per tutta l'area della Lucasfilmgames, Tim Schafer ricorda che era impossibile rintracciare Gilbert quando c'era bisogno di lui, perché si muoveva sempre. Ipotizzarono la possibilità di impiantare nella testa di Gilbert un chip che permettesse di individuarne la posizione tramite radar.

Molti fan si chiedono ancora quali siano stati i contributi specifici di Schafer e Grossman in termini di dialoghi e sceneggiatura. Anche gli stessi interessati hanno una certa difficoltà a ricordarlo, ma sappiamo che SPOILER Grossman ha ideato la rissa dietro il muro nella casa del Governatore, quando nessuno sapeva ancora bene cosa farci succedere: Dave lo sparò come scherzo e Ron gli impose di scrivere e programmare la scena sul serio. Grossman ha anche ideato la gag della "morte stile Sierra" quando Guybrush cade dal dirupo. Schafer di certo si è occupato di tutti i dialoghi di Stan e ha creato l'enigma della "contrattazione". Il resto si perde nella notte dei tempi.

GRAFICA:

Nonostante la prima versione di Monkey 1 fosse in soli 16 colori, Steve Purcell e Mike Ebert, i principali grafici, ottennero un ottimo risultato perché chiesero espressamente a Gilbert di poter ambientare gran parte del gioco nell'oscurità: giocando con blu e nero, ebbero la possibilità di riservarsi i rimanenti colori per i dettagli e i personaggi. E' indubbio inoltre che alcune vedute di Melèe assomiglino a quelle di Loom: nessuna sorpresa, visto che il collaboratore Mark Ferrari ne era stato l'unico artista dei fondali. Questo look carismatico ha fatto un salto di qualità quando la Lucasarts, per sfruttare le capacità delle nuove schede VGA, pagò un mini-team capitanato da Bill Eaken (futuro grafico di Indy 4, The Dig e A Vampyre Story) per ricolorare tutto l'artwork in 256 colori con un solo mese a disposizione. In questo gruppetto trovarono la possibilità di esordire moltissime personalità lucas future, addirittura persino Mike Stemmler, che a quanto pare se la cavava anche con la grafica! Incalcolabile l'innesto, nella ricerca visiva che già aveva caratterizzato il quasi-contemporaneo Loom, del ridimensionamento dinamico in tempo reale dei personaggi all'interno dell'inquadratura, che guadagna una profondità vera senza aver più la necessità di far scomparire i protagonisti dietro ostacoli forzati per farli riapparire in dimensioni differenti: ora non c'è più soluzione di continuità e Guybrush si allontana e si avvicina dal giocatore davanti ai suoi occhi.

Stilisticamente, Monkey 1 combina la varietà d'animazioni di Indiana Jones and the Last Crusade con l'uso dei primi piani nelle conversazioni e in alcune scene già sperimentato proprio in Loom, dal quale dipende parecchio l'atmosfera cromatica. La versione ST è identica a quella EGA a 16 colori, per la versione Amiga e quella Macintosh rimando ai discorsi meritatamente più approfonditi svolti nella pagina delle altre versioni.

MUSICHE E SONORO:

Non solo Monkey 1 è un evento, ma segna anche il debutto come musicista di Michael Land, qui ancora da solo e non affiancato dai grandi Peter McConnell e Clint Bajakian: suo è il tema principale, che risuona ormai in molti dei siti internet dedicati (anche qui ;-)), ma non gli sono da meno il tema di LeChuck e le bellissime percussioni della mappa di Melèe. E' curiosa l'idea di associare ad una storia ambientata nel '600 della musica reggae, proponendo così un'associazione mentale geograficamente esatta ma cronologicamente folle, in perfetta sintonia con il gioco. La qualità del lavoro è tale che non pesa la latitanza di un commento musicale per gran parte dell'avventura: quando è presente, la colonna sonora è eccellente. Gli effetti sonori sintetizzati AdLib sono invece sempre i soliti dai tempi di Indy 3. Si ottengono orchestrazioni migliori con una Roland MT-32, ma solo aggiornando la versione VGA con la patch ancora disponibile sul sito Lucas. Il pessimo sonoro della versione ST è la conversione pedissequa di quello Tandy dell'edizione PC, mentre da questo punto di vista le versioni Amiga e Macintosh sveltano (cliccate qui per approfondire la questione).

PROGRAMMAZIONE:

Dopo che Brad Taylor si unisce al gruppo, lo SCUMM diventa davvero flessibile e più intuitivo che mai. In SOMI gli sprite dei personaggi sono scalati in tempo reale quando si muovono in profondità e la funzionalità del comando "What is" delle versioni precedenti è implementata in tutti i verbi; inoltre i giocatori non sono più costretti al doppio click per far eseguire l'azione al proprio

personaggio: adesso un singolo click è sufficiente. L'interfaccia è riorganizzata, mostrando i verbi in basso a sinistra e l'inventario in basso a destra. La schermata di salvataggio/caricamento compare in sovrimpressione, invece di essere caricata a parte (il che snellisce di molto l'accesso ai floppy disk). Sfortunatamente il gioco è piuttosto lento giocato dai floppy su PC, Amiga ed ST, ma bisogna anche ammettere che all'epoca erano in pochi i proprietari di PC senza hard disk. Su PC XT 8088 con 640Kb di RAM e CGA era il requisito minimo; un AT con EGA, Hard disk, mouse e AdLib era indispensabile per la decenza. Le versioni Amiga ed Atari ST richiedevano 1Mb di RAM, quella Mac ben 2.

SUPPORTO: 4 dischi, 3,5" 720Kb o 8 dischi 5,25" da 360Kb per la versione EGA a 16 colori (compatibile con CGA 4 colori) - 8 dischi 3,5" 720Kb oppure 4 dischi 3,5" 1,44Mb, oppure ancora 5 dischi 5,25" 1,2Mb per la versione VGA a 256 colori

LINGUA: Italiano per le versioni PC 16 e 256 colori, Amiga ed Atari ST. Ci sono due versioni della traduzione: la prima, eseguita nel 1991, riguarda le edizioni floppy. Questa si permette più libertà (un "sissy" è reso con "cacasotto") e ha diverse imprecisioni. All'uscita dell'edizione cd, la traduzione fu del tutto rivista. Come al solito solo in inglese l'edizione Macintosh, mai ufficialmente importata.

Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge (1991)

Seguito di The Secret Of Monkey Island. Dove sarà custodito il mitologico tesoro di Big Whoop? Guybrush, che si è fatto virilmente crescere una barba e si è munito di lussuoso pastrano, comincia a cercarlo su l'isola di Scabb. Il tentativo è infruttuoso e come se non bastasse il nostro non può lasciare l'isola perchè il bieco Largo La Grande, taglieggiatore del luogo, ha posto l'intero territorio sotto embargo. Presto Mr. Threepwood si troverà diviso tra la ricerca della mappa dell'agognato tesoro e la sua stessa sopravvivenza, minata da un LeChuck zombie resuscitato tramite rito voodoo e più nervoso che mai.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Le potenzialità dell'ambientazione monkeyislandiana erano tali che la dirigenza Lucasarts, anche in virtù dei costi ancora relativamente ridotti dello sviluppo, chiese a Gilbert di preparare già un secondo episodio della saga in tempo per le festività natalizie del '91. Una proposta così, fatta a qualche autore della Sierra o di altre case, avrebbe portato inevitabilmente ad una mezza clonazione di situazioni. Ron invece rimescola le carte in tavola e alza ulteriormente la posta in gioco, sia nel design sia nella sceneggiatura. I frutti della progettazione "amichevole" di Monkey 1 cominciavano già a vedersi: molti giocatori che avevano gettato la spugna davanti a tante avventure erano riusciti a portare a termine il gioco con soddisfazione. Rimanevano tuttavia le lamentele inerenti la scarsa longevità e la difficoltà non all'altezza degli avventurieri della vecchia (vecchissima) guardia. Ecco quindi che Monkey 2 può essere giocato ad un doppio livello di difficoltà: "lite" (meno locazioni, meno enigmi e anche una sceneggiatura più sintetica) e "completo" (tutte le locazioni, tutti gli enigmi e tutte le scene). Questa scelta ha un doppio scopo: mettere a tacere le lamentele degli "hardcore gamer" e seguitare nello sdoganamento del medium avventura grafica presso il grande pubblico. E' infatti interessante notare che il livello "lite" è persino più semplice di quello unico di Monkey 1, mentre il "completo" non fa prigionieri, superando di gran lunga il prototipo in termini di stratificazione degli enigmi e libertà d'azione, mettendo il giocatore di fronte ad una quarantina di locazioni, molte ricche di hotspot, sparse in tre isole. Gilbert giustamente non torna però sui suoi passi per quanto riguarda l'assenza di vicoli ciechi, pur concedendosi parecchi enigmi dalla risoluzione ardua nella versione più difficile. Lo status di pietra miliare di Monkey 2 nella storia del genere nasce da qui: è l'unico titolo "spartiacque" che contenga in sé la vastità e l'impegno dell'avventura di una volta abbinati ad un'apertura verso un futuro più accessibile (leggasi Day of the Tentacle poco dopo e il lavoro degli ex-Lucas ancora più avanti), quasi Ron utilizzasse il suo lavoro come esposizione concreta delle sue continue riflessioni sul mercato in evoluzione dell'intrattenimento elettronico. L'aveva già fatto trasformando il suo minisaggio Perché gli adventure fanno schifo in Monkey 1, qui il suo atteggiamento critico prosegue, con un ulteriore snellimento dell'ormai perfetta interfaccia a prova di bomba. Purtroppo per ragioni di tempo e budget non fece mai in tempo ad implementare nel prodotto finito il livello di difficoltà "medio", che probabilmente sarebbe stato molto simile a quello di Monkey 1, ma anche così, invogliando il giocatore che abbia finito la "lite" ad affrontare la versione "completa", premiandolo con scene ed approfondimenti dell'ambientazione, Gilbert riuscì persino a dotare Monkey 2 del fattore "rigiocabilità", nota spina nel fianco del genere.

Senza voler nulla togliere all'ottimo contributo di grafica e soprattutto di sonoro (vedi più sotto), Monkey 2 non stupisce meno nella narrazione, che non ha nemmeno bisogno di richiamare in servizio tutti i personaggi del primo capitolo. La cosa più evidente è che l'umorismo si è fatto meno ingenuo, più grottesco e più cattivo, a volte sfociando persino nel gore. Il voodoo, che era un tema di contorno nel gioco precedente, diventa il filo conduttore di questa nuova storia. In questo secondo episodio è molto più marcata l'influenza del romanzo Mari stregati di Tim Powers, in cui situazioni alla Salgari erano abbinate ad uno splatter esoterico, gotico e cruentissimo. Ovviamente però nel team continuavano ad esserci quei burloni di Schafer e Grossman e l'incontro-scontro tra serietà e demenzialità dà come risultato un macabro allucinato unico, di cui il nuovo LeChuck, spaventoso e comico al contempo, è la sintesi perfetta. Non è raro che nel giocatore convivano la

paura e l'ilarità, una combinazione rara, disturbante e preziosa che solo Tim Schafer è stato in grado di ereditare negli ultimi livelli di Psychonauts. Niente arriva però a stupire più dell'incredibile finale. Qui è chiaro che Ron gioca a carte scoperte col giocatore e la sua ambizione si manifesta devastante. Il "sottotesto" al quale avevo accennato nella scheda di Monkey 1 forse cambia un po' faccia e passa dal metalinguistico al metafisico, dato che alla contrapposizione tra la "realtà del videogiatore" e la "realtà di Guybrush" qui si sostituisce un vero e proprio "terremoto d'identità" (non posso dire di più, pena spoiler) che forse covava già in Monkey 1. Mai come con Monkey 2 il mito monkeyislandiano è stato lontano dalla semplice parodia, avvicinandosi molto più ad un omaggio incrociato sia alla letteratura piratesca sia al pubblico che da bambino ne è vissuto e ne è rimasto affascinato. In parole povere, Monkey 2 trabocca di rispetto per la fantasia di chi gioca. Se molti avventurieri ancora oggi non riescono a raccogliere la mascella da terra questo si deve ad un autore che ha saputo lavorare con efficacia sui due fronti che dovevano nella sua mente far avanzare il genere: flessibilità del game-design e coraggio nel tentare soluzioni poco frequentate. Immortale. CURIOSITA':

Un fan affidabile, nickname ATMachin, con molti "agganci" ed un sito di puro spionaggio, ha qualche mese fa esposto su Adventuregamers una sua interessantissima e molto plausibile teoria sulla genesi del finale. Suona un po' cinica e vi avverto che potrà deludere qualcuno, ma a parer mio, se le cose si sono realmente svolte in quel modo, rende la realizzazione di questo gioco ancora più libera e coraggiosa di quel che immaginavamo. Vi ho tradotto, unito ed ordinato i suoi post in un discorso coerente disponibile qui (ATTENTI AGLI SPOILER!).

In preda alla goliardia, Ron sparse la voce che avrebbe segnalato alla direzione il membro del team più meritevole, che avrebbe ricevuto in premio una Mazda Miata. Chi conosceva Gilbert intuì la presa per i fondelli, ma molti tra le nuove leve credettero alla balla.

E' curioso constatare l'assenza del combattimento ad insulti, che tanto aveva divertito nel primo episodio; la ragione è molto semplice: non si riuscì a trovare un modo di evolverlo e si preferì eliminarlo del tutto.

Shelley Day, producer di questo gioco e di Indy 4, ha poi seguito Gilbert nella creazione delle sue software-house per bambini Humongous Entertainment e Hulabee Entertainment. Quando Ron le ha lasciate, ne ha mantenuto la gestione, precipitando in una brutta storia penale per aver cercato di salvare la Humongous evadendo alcune tasse.

GRAFICA:

Monkey 2 è un punto di svolta nel metodo di lavorazione della grafica nella storia delle avventure Lucasarts. Già da un annetto la Sierra aveva imposto all'attenzione di tutti le potenzialità delle schede VGA per la resa in 256 di disegni a mano scannerizzati, con l'uscita di King's Quest 5. Avendo nel team illustratori di comprovata capacità con carta, pennelli e chine, la Lucas decise di non procrastinare oltre il fatidico passaggio all'artwork scannerizzato. I principali artisti dei fondali furono l'immane Steve Purcell (papà di Sam & Max) e il neoassunto Peter Chan (futura "mano" grafica di Tim Schafer). Sparito il filtro creativo delle tavolette grafiche, gli artisti si posero il problema di uno stile da adottare per rendere al meglio uno degli adventure più vari che la casa avesse prodotto sino a quel momento. L'ispirazione sembra provenire dal gusto delle "illustrazioni fuori testo" che accompagnavano la letteratura d'avventura di consumo, con un occhio obbligatorio alle decorazioni meticolose della scuola disneyana degli anni '30-'40. Sono stranamente svaniti i primi piani dell'episodio precedente, ma in compenso ci sono soluzioni inedite, come deformazioni cartoon, effetti di sfocatura per creare un'illusione di profondità di campo, ombreggiatura progressiva per i personaggi quando sono in zone più scure dell'inquadratura, nonché un timido tentativo di un'inquadratura diversa dal CL/totale, per la precisione una Figura Intera (quando Guybrush parla con il pescatore su Phatt Island). C'è da dire che questa cura per il particolare si adatta poco alla risoluzione ancora piuttosto ridotta di 320x200, quindi le schermate più ricche possono risultare confuse, ma ci si fa rapidamente l'abitudine, aiutati da un'interfaccia che non lascia adito a dubbi in merito alle zone interattive. Esordio tra i grafici per Peter Chan e Larry Ahern, che sarebbe poi in futuro stato co-autore di Monkey 3. Opzionale su Macintosh l'attivazione di un antialiasing che addolcisce i pixel della grafica visualizzandola in modalità 640x480.

Impressionante l'adattamento visivo per l'Amiga, di cui discuto meglio qui.

MUSICHE E SONORO:

Solitamente la colonna sonora di Monkey 2 viene citata tra le caratteristiche più importanti del gioco: considerando che a questo punto ve ne ho già citate molte, è tutto dire. Il buon Gilbert avanzò a Michael Land una proposta allucinante: quest'avventura avrebbe avuto una colonna sonora continua e costante. Prima di tutto a Land fu subito chiaro che la cosa avrebbe comportato un serio rischio di noia nel giocatore, a meno di non adattare dinamicamente la musica alle azioni dell'utente. Procedura questa scontata al cinema, ma praticamente inedita nei videogiochi (ricordo giusto il quasi-contemporaneo Wing Commander, comunque meno ricco). Onde ottenere questo risultato, forte della sua esperienza anche come programmatore, creò per la Lucasarts lo storico iMUSE, acronimo per interactive MUsic and Sound Effects, un motore che gestiva la riproduzione e la sovrapposizione "intelligente" degli spartiti midi e degli effetti sonori (per la prima volta anche digitalizzati: si ascoltino le scattolate nella gara degli sputi!). Complice dell'operazione fu il compositore programmatore Peter McConnell, che Land pensò - per nostra fortuna - di coinvolgere nella composizione della colonna sonora, insieme ad un altro suo amico, Clint Bajakian. Senza saperlo, Land aveva appena creato il trio di musicisti che per qualità, creatività, fantasia e professionalità sarebbe stato da lì fino al 2000 (e oltre) un fiore all'occhiello della Lucasarts e delle sue avventure. Le melodie sono più nitide nei temi musicali che si accompagnano ai vari personaggi, mentre le note diventano più rarefatte, lasciando spazio ad una semi-improvvisazione molto ben orchestrata, nei brani di sottofondo all'esplorazione. Usando l'iMUSE questi ultimi si fondono con i temi veri e propri spesso divenendone la base: di sicuro un modo di procedere molto raffinato che ancora adesso si fa molto apprezzare.

PROGRAMMAZIONE / INTERFACCIA:

Vince Lee (futuro autore di Star Wars Rebel Assault) si unisce al team dello SCUMM ed ora gli oggetti dell'inventario sono rappresentati graficamente. I verbi sono stati ridotti a nove, con dei font grandi. La mole grafica del gioco ed il sistema iMUSE costringono all'installazione su hard disk obbligatoria da 10Mb, all'epoca una quantità di dati ingente. Per giocare su PC era necessario un 286 a 10Mhz con VGA e 640Kb RAM; era anche importante avere una scheda sonora per ascoltare le musiche, in modalità AdLib o MT-32, quest'ultima davvero eccellente. Impossibile ascoltare gli effetti sonori digitalizzati se non si possedeva una Soundblaster o compatibile. Necessario alla versione Mac un processore 68020 con 2Mb RAM e Os 6.0.2. Obbligatorio su Amiga 1Mb di RAM: per saperne di più su questa acrobatica versione rimando alla pagina apposita. Scialba la riedizione su cd-rom di un anno dopo, che non aggiunge assolutamente nulla al gioco, se non la possibilità, superflua al giorno d'oggi, di giocare direttamente da disco senza installazione su disco rigido.

SUPPORTO: 5 dischi 3,5" 1,44Mb oppure 1 cd-rom (PC, Macintosh), 11 dischi 3,5" DD (Amiga)

LINGUA: Italiano (PC, Amiga), inglese (Macintosh, versione mai importata in Italia)

Indiana Jones And The Fate Of Atlantis (1992)

1939. Al Barnett College di New York un certo Mr. Smith chiede al professore archeologo Indiana Jones di ritrovare per lui una misteriosa statuetta che dovrebbe essere finita da qualche parte negli archivi dell'università; la statuetta si rivelerà essere uno dei numerosi indizi che potrebbero portare a scoprire la mitica Atlantide e, purtroppo per il nostro eroe, Mr. Smith si rivelerà essere Klaus Kerner, agente del Terzo Reich. I nazisti hanno anche provveduto ad assicurarsi la collaborazione del dott. Ubermann, un folle maniaco che ha intenzione di trovare Atlantide per usufruire delle sue immense risorse energetiche, costituite dal misterioso metallo dell'oricalco a cui accenna Platone nel suo dialogo perduto. La vicenda si complicherà portando il nostro eroe a viaggiare in lungo e in largo (specialmente nel Mediterraneo), questa volta accompagnato da Sophia Hapgood, sua ex-fiamma ed ex-archeologa, ora datasi alla parapsicologia: che le visioni di quest'ultima riguardanti un misterioso dio Nur-Ab-Sal siano un'ulteriore chiave per raggiungere il continente perduto?

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Anche se la Lucasarts da qualche anno a questa parte sbandiera l'intenzione di usare il medium videoludico per espandere i propri marchi cinematografici in opere che siano narrativamente all'altezza del grande schermo, qualcuno dimostrò già tanti anni fa che ciò era assolutamente possibile. Indy 4 a tutti gli effetti rappresenta un'evoluzione di Indy 3, nei contenuti narrativi non meno che nel game-design. Puntando la Lucasfilmgames ad un'esperienza inedita, il gioco fu coraggiosamente affidato ad un autore che non aveva mai avuto a che fare con i videogiochi a livello professionale. Pur bazzicando la Lucas già nell'ultima fase della lavorazione di Monkey 1, il lavoro più importante di Hal Barwood rimaneva il copione della prima regia cinematografica di Steven Spielberg, Sugarland Express, scritto a quattro mani con il suo socio Matthew Robbins. La sceneggiatura e il documento di design di Atlantis nascono così da un matrimonio coraggioso e felice nei risultati: l'esperienza narrativa di Barwood e quella videoludica di Noah Falstein, che era stato co-autore proprio di Indy 3. Il rispetto dei canoni della saga è fedelissimo: una zona archeologica mitica, uno sconfinato potere che rischia di cadere nelle mani sbagliate, i nazisti, una controparte femminile intraprendente ma capricciosa, ironia e azione. A parte qualche sporadica concessione ad alcune parentesi demenziali debitorie dell'Indy più goliardico alla Tempio Maledetto e soprattutto dello spirito lucasiano avventuriero alla Monkey Island, l'esposizione delle premesse, lo svolgimento narrativo, il dosaggio dei colpi di scena e la definizione del climax finale sono senz'ombra di dubbio "epici". Da notare che la lavorazione di Indy 4 partì quando Ron Gilbert aveva con Monkey 1 innalzato il livello di cura riposto nella scrittura dei dialoghi e degli snodi più importanti della trama. Indy 4 è quindi libero sia dalle accelerazioni improvvise sia dalla scarsa caratterizzazione dei personaggi che piagavano leggermente Indy 3. Specialmente considerando la patologica logorrea di molte avventure grafiche odierne, suscitano rispetto dialoghi che dal punto di vista attuale possono sembrare sin troppo laconici ma che sono in realtà cesellati per mantenere desta l'attenzione con incisività senza dispersioni (si vedano i botte & risposta tra Indy e Sophia). Discutendo di Indy 3 ho sottolineato l'importanza del fattore "rigiocabilità": il game-design di Indy 4 riprende quell'idea di una sceneggiatura dinamica che si adatti con molteplici opzioni allo stile del giocatore, però la raffina indescrivibilmente, perché la rende meno caotica. Dopo una fase iniziale durante la quale Indy e Sophia devono trovare il dialogo di Platone, Sophia rivolge ad Indy una domanda che ammette tre risposte: Indy affronterà l'avventura da solo da professore cerebrale qual è, oppure porterà con sé Sophia nella ricerca di Atlantide? Oppure ancora partirà da solo facendo affidamento sui suoi istinti da uomo d'azione? A seconda della risposta data, la parte centrale del gioco prevederà, nell'ordine, il controllo del solo Indy con più enigmi, il controllo di Indy e Sophia con enigmi in coppia, il controllo del solo Indy con enigmi più semplici e più sequenze arcade. A parte il fatto che la scelta dello stile di gioco viene così proposta al giocatore "mimetizzata" nella sceneggiatura, in un tenace tentativo di non spezzare MAI la sospensione dell'incredulità (meglio che in Monkey 2), il risultato aumenta a dismisura la profondità del prodotto, perché spinge maggiormente a setacciare ogni ambiente ed ogni opzione, anche solo per scovare differenze e

senza la frustrazione che poteva fare capolino nel gioco precedente. Di fronte a questo sforzo produttivo allucinante - alquanto improponibile con i budget odierni, almeno in prodotti di questa vastità e tanto curati - non ci si può che inchinare, anche se Barwood a posteriori ha dichiarato che questa scelta, pur incrementando la qualità ludica del titolo, non comportò secondo lui enormi guadagni sul piano narrativo. Alcune soluzioni di game-design furono ripescate da Indy 3, come il ricorso alle sequenze arcade, ma con ben accolti ritocchi: le scazzottate sono meno frustranti e saltabili, i labirinti meno contorti e soprattutto in generale c'è più fantasia, visto che si porta il giocatore a controllare col mouse dirigibili, sottomarini, auto e persino cammelli! Questi momenti servono comunque da pause leggere nel normale svolgimento di un'avventura grafica in tutto e per tutto, dove si raccolgono e combinano oggetti nell'inventario e dove bisogna valutare le frasi da pronunciare per ottenere la collaborazione sperata dall'interlocutore di turno. La difficoltà però rispetto a Indy 3 è scesa, perché dal punto di vista della quantità di locazioni Indy 4 è un miracolo di equilibrio, offrendo tantissimi luoghi da visitare ma raggruppandoli in capitoli della storia ben definiti: è come se la grandeur di Zak avesse incontrato la razionalizzazione di Monkey. Dopo quindici anni Indiana Jones and the Fate of Atlantis è un'esperienza che ha perso poco del suo smalto, l'ennesimo monumento Lucasarts alla dignità artistica del videogioco, che compete in questo caso con il cinema non arenandosi in complessi di inferiorità o nell'imitazione, ma nell'appassionante ricerca di un'identità altrettanto solida.

CURIOSITA':

La Lucasfilmgames propose a Barwood di riciclare per la trama del gioco la sceneggiatura scartata da Spielberg e Lucas per un eventuale quarto film della serie: era di Chris Columbus e spediva Indiana in Africa alla ricerca di manufatti cinesi. A Barwood però non piacque e cominciò a lavorare con Falstein su un soggetto nuovo: l'idea di Atlantide arrivò quando, studiando vario materiale nella biblioteca dello Skywalker Ranch, i due si imbattono in una ricostruzione della struttura in cerchi concentrici della mitica città. "E' già un videogioco!"

Barwood ha ricordato quella di Indy 4 come la lavorazione più accidentata della sua vita. L'idea delle tre vie alternative per raggiungere Atlantide allungò di sei mesi la lavorazione, costringendo tutto il team a fare gli straordinari fino a sera inoltrata per l'intero periodo. In particolare, i grafici piombarono presto in una confusione tremenda, causata dalla presenza nel gioco degli stessi ambienti con diversi ritocchi a seconda dell'opzione di gioco scelta: dato il ritmo di lavoro frenetico, capitava che qualcuno correggesse le schermate senza avvisare gli altri e senza tener conto delle differenze.

La temperatura di fusione dei cervelli raggiunse il suo culmine nelle riunioni nelle quali andava deciso il titolo: negli ultimi dieci minuti si sfociava per disperazione nel demenziale spinto, con perle come "Indiana Jones alla ricerca del fex rosso" o il capolavoro "Indiana Jones si fa Atlantide"! Bill Eaken disegnò quasi immediatamente la copertina ufficiale, ma sulle prime il marketing non la ritenne efficace e la scartò. Dopo le proteste dell'autore, si sottoposero ad un campione di volontari varie versioni alternative...e, con somma soddisfazione di Eaken, il pubblico scelse proprio la sua. Sempre Bill Eaken ha raccontato che si dedicò al gioco dopo un breve periodo trascorso a lavorare per la Sierra. Si trovò talmente male che animò lo spirito finale affinché pronunciasse le parole "FUCK SIERRA". Se sapete leggere le labbra, verificate! ;-)

GRAFICA:

All'occhio di un giocatore attuale, Indy 4 non si presenta più molto in forma sotto questo aspetto. La lavorazione del gioco era cominciata con la pipeline produttiva di Monkey 1 e non di Monkey 2, ergo la grafica del gioco non fu disegnata a mano come quella di quest'ultimo, ma con i normali tool quali DeLuxe Paint. Originariamente persino gli oggetti dell'inventario erano solo descritti e non visualizzati. Siccome l'ambientazione di un'avventura di Indiana Jones deve attenersi a dei canoni di plausibilità, la bassa risoluzione, combinata alla ricerca di realismo, non permette ai grafici di "firmare" la visualizzazione volando sopra le righe e così l'assenza di dettaglio, non supportata da una qualche stilizzazione, pesa di più. All'epoca nessuno ovviamente se ne lamentò, ma Indy 4 sente il peso degli anni più di altri titoli, nonostante il lavoro di Bill Eaken (The Dig, A Vampyre Story) fosse andato ben al di là di una semplice esecuzione delle idee di Barwood. La gran parte degli

enigmi che riguardano la manipolazione dei macchinari di Atlantide fu infatti progettata dai due game-designer con Eaken stesso, che creò le macchine atlantidee incrociando l'arte minoica con una fantascienza figlia del cinema di genere più ingenuo, al quale la serie di Indiana Jones ha sempre fatto riferimento.

L'esteso lavoro di animazione, che comprende moltissime sequenze una tantum, più o meno nella stessa quantità vista in Monkey 2, fu diretto da Collette Michaud, futura moglie di Steve Purcell e all'epoca direttrice del reparto grafico Lucas. Tra i grafici va segnalata la presenza di Avril Harrison, che partecipò anche alla creazione della grafica delle versioni a 16 bit del Prince of Persia di Jordan Mechner, nonché di Anson Jew, animatore poi più avanti di Full Throttle e Indiana Jones e la macchina infernale, nonché collaboratore di Bill Tiller in A Vampyre Story. Oltre a risentire dell'illuminazione delle stanze come nel secondo capitolo di Monkey Island, i personaggi adesso ne riflettono anche la temperatura di colore: un effetto interessante e suggestivo. Peccato per la latitanza di primi piani. Su Macintosh era possibile attivare una forma rudimentale di antialiasing, visualizzando la stessa grafica in modalità 640x480. Per un discorso più approfondito sulla versione Amiga, fate riferimento a questa pagina.

MUSICHE E SONORO:

Era giunto il momento della sfida definitiva. Se in Monkey 2 il trio Land-McConnell-Bajakian aveva potuto sbizzarrirsi nella creazione di un universo sonoro abbastanza libero, questa volta bisognava fare riferimento direttamente al nume tutelare dei compositori cinematografici, a John Williams. Anche qui, come in sede di game-design, il rispetto per il materiale originale si incontra armonicamente con un'identità propria, sia nello stile delle musiche, che passano dall'epico allo scherzoso, sia nella natura dell'esperienza sonora, cinematografica e al contempo interattiva, grazie all'uso del sistema iMUSE. I brani musicali, progettati per la prima volta appositamente per un gioco di Indy, non sono più limitati ad arrangiamenti telegrafici di spartiti per il grande schermo, ma tengono presente la permanenza prolungata del giocatore nelle locazioni ed aiutano con il loro immenso potere evocativo a soprassedere sulla grafica datata. Che si tratti del sense of wonder delle partiture dedicate ad Atlantide, della rarefazione inquietante del sottomarino nazista o delle trombe beffarde delle strade di New York e Montecarlo, le musiche di Indy 4 sfidano i limiti dell'esecuzione affidata alle schede midi e rimangono nella memoria. La soluzione migliore rimane quella di collegare al computer un modulo sonoro Roland MT-32 (emulato nella versione Mac), ottenendo così orchestrazioni migliori, ma gli arrangiamenti AdLib/Soundblaster sono davvero molto curati e non le fanno rimpiangere molto: vi confesso che il sottoscritto addirittura li preferisce. Proprio in virtù di un commento musicale così potente, deludono in confronto la sporadicità e la scarsa qualità degli effetti sonori, nettamente potenziati nella versione cd-rom, che offre anche un onesto doppiaggio in inglese. Informazioni più particolareggiate sulla colonna sonora possono essere lette nell'articolo ad hoc scritto da Superpanta.

PROGRAMMAZIONE:

Lo SCUMM è lo stesso di Monkey 2, anche se, come ho scritto, guardando alcune immagini di riproduzione parve che le prime versioni di Indy 4 utilizzassero il motore del primo Monkey, con gli oggetti dell'inventario descritti e non visualizzati. In realtà i ritocchi non visibili al codice furono molto più sostanziali, a causa degli elementi arcade massicci che lo SCUMM canonico non supportava. Soliti requisiti su PC: 286 10Mhz, 640Kb, VGA, hard disk (10Mb), con AdLib e mouse suggeriti. Su Macintosh richiesto un 68020 con 2Mb. Esordio ufficiale alla programmazione di Sean Clark e Mike Stemmle, che si occupano anche della conversione Amiga.

SUPPORTO: 5 dischi 3,5" 1,44Mb (PC, Mac), 11 dischi 3,5" DD (Amiga)

LINGUA: Italiano su PC e Amiga (la versione cd-rom può essere tradotta tramite una patch non ufficiale realizzata da DK e scaricabile da IAGTG, che applica a quell'edizione la traduzione italiana della versione floppy). La versione Macintosh è solo in inglese e non è mai stata importata ufficialmente.

Day Of The Tentacle (1993)

Seguito di Maniac Mansion. Sono trascorsi cinque anni da quando Dave riuscì a salvare Sandy dalle grinfie del dr. Fred, alla fine del primo episodio relativamente rinsavito. Quando il suo tentacolo viola Purple beve dagli scarichi tossici del laboratorio segreto una miscela che lo rende iper-intelligente e dotato di perigliose manie di grandezza, il dr. Fred imprigiona lui e il tentacolo verde Green con l'intenzione di sopprimerli entrambi, incerto sull'identità del dittatore in erba. Green riesce però a mandare una richiesta d'aiuto a Bernard, il nerd già conosciuto in Maniac Mansion, che con due nuovi amici, Laverne (studentessa di biologia racchia e fuori di senno) e Hoagie (un grassone metallaro), si precipita alla mansion. Qui Bernard libera però Purple al posto di Green, facendo precipitare la situazione. La soluzione estrema del dr. Fred prevede allora lo spedire i tre indietro nel tempo affinché impediscano al tentacolo di bere la mistura, ma la macchina del tempo si guasta e Bernard rimane dov'è, Hoagie finisce testimone della stesura della costituzione nel 1776 e Laverne in un futuro dominato dai tentacoli. Guai seri....

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Reduci da un apprendistato sotto Ron Gilbert per Monkey 1 e Monkey 2, i vulcanici e promettenti Tim Schafer e Dave Grossman erano ormai pronti al debutto da game-designer e capi-progetto. Stanchi delle atmosfere a base di scimmie, pirati e banane, iniziarono a cercare una degna valvola di sfogo per il loro umorismo farneticante e surreale. Il franchise di Maniac Mansion era rimasto stagnante per qualche anno: c'era da immaginarselo, visto che la vicenda di quel gioco era alquanto ridotta all'osso. Nonostante questo, la definizione ultra-cesellata dei ruoli dei personaggi, specialmente dei simpatici e innocui villain della famiglia Edison, era perfetta per una serializzazione, tanto che il primo capitolo aveva generato una serie televisiva. Rimaneva un problema nodale: come realizzare un seguito senza cadere nella ripetitività dell'ambientazione? Il prototipo, con le sue tre unità aristoteliche (azione, tempo, luogo), era molto rigido nell'impostazione e trovare un margine di manovra non era una passeggiata. Furono proprio i genitori della serie Ron Gilbert (pochissimo tempo prima di abbandonare la casa) e Gary Winnick a far scattare la scintilla giusta, proponendo l'idea del viaggio nel tempo. D'altronde la memoria collettiva era ancora carica delle peripezie di Marty McFly e dei paradossi temporali nella trilogia cinematografica di Ritorno al futuro, quindi con questo stratagemma si andava sul sicuro. I numi tutelari citati dagli autori sono stati i grandi artisti americani di cinema d'animazione, in particolare Chuck Jones e Tex Avery: a me pare evidente che l'uso insistito in Day Of The Tentacle di gag visive, con una satira mai cattiva e bozzettistica (vedi la comica compostezza degli agenti della finanza o le caratterizzazioni di Jefferson, Hancock e Washington) arrivi direttamente dalla gloriosa era Warner degli anni Quaranta. La scrittura infatti lavora le gag a partire da singole e volutamente bidimensionali caratteristiche comportamentali dei personaggi, una procedura tipica nella creazione dei corti d'animazione di quell'epoca: non c'è profondità, c'è solo caricatura. Stiamo però ben attenti nel considerare questo un difetto, perché non solo questo stile è voluto, ma è ottenuto con una tale maestria nel giostrare i tempi di battute e situazioni da stupire sinceramente chi si voglia cimentare col gioco, ancora oggi. Se ambizione c'è non è quella di puntare ad un coinvolgimento nella vicenda, sin troppo scherzosa per tenere col fiato sospeso, ma "solo" quella di divertire con un'idiozia compiaciuta e decisa, senza preoccuparsi troppo dei contenuti. L'ampiezza dell'esplorazione è stata di molto ridotta rispetto a quella del primo episodio, però in compenso la possibilità di saltare avanti ed indietro nel tempo controllando parallelamente i tre pazzoidi riesce nell'incredibile intento di moltiplicare per tre la stessa area di gioco da tre punti di vista differenti, basando su questo trasformismo anche la logica degli enigmi. Questi ultimi, solitamente considerati abbastanza semplici, sono in realtà uno degli esempi più illustri di game-design concettualmente indistinguibile dalla sceneggiatura: il giocatore pensa a come risolvere un enigma non per finire il gioco, per calcolarne la longevità o per sentirsi sfidato, ma per trovare la prossima occasione di sbellicarsi dalle risate. Gli enigmi non interrompono la sceneggiatura tra uno sketch e l'altro, gli enigmi sono gli sketch; l'utente non sblocca le gag, l'utente vive le gag. La Lucasarts di allora

puntava, così come gli ex-Lucas oggi fanno, a cercare il punto di incontro tra la narrazione ed un'ottimale interazione appagante, che non si identifica necessariamente con il rompicapo. Sarà questo uno dei motivi per cui molti epigoni di questo titolo epocale non sono riusciti a bissarne l'efficacia, confondendo l'enigma "demenziale" con l'enigma "illogico" o "gratuito". Chiaramente l'ideologia di Schafer & Grossman, portata alle estreme conseguenze (qui ancora non visibili) avrebbe finito per semplificare ulteriormente l'interazione, come sarebbe stato poi evidente nei successivi exploit di Schafer e ancora di più nei titoli che Grossman sta realizzando per i Telltale, nei quali tra l'altro riutilizza molte strategie sperimentate per la prima volta in questa sede: si veda il controllo multiplo di Fone, Phoney e Smiley in Bone 2 e l'uso creativo della stessa locazione da più punti di vista, in svariati casi nella Sam & Max Season One. Relax che sostituisce la frustrazione e accessibilità per poter godere della scrittura meticolosa: la chiave per sedurre il famoso "casual gamer" era qui, sepolta tra suicidi falliti, studentesse con genitori hippie, tentacoli megalomani, decaffeinati soporiferi, nerd senza recupero, metallari ruttomani.

CURIOSITA':

Originariamente i personaggi selezionabili erano sei, seguendo la tradizione del primo capitolo. Oltre a quelli presenti, c'erano la Razor del primo gioco, il poeta del macabro Chester (riciclato poi nei figli di Edison nella mansion del passato) e Moonglow, un'adolescente new age. Fu presto chiaro però che lavorare su enigmi alternativi con un alto standard produttivo, di certo non paragonabile a quello di Maniac Mansion, avrebbe fatto salire i costi; i personaggi furono allora ridotti a tre, obbligatori.

La programmatrice Gwen Musengwa era incinta durante la lavorazione e perfezionò un agghiacciante scherzo "della mano": aveva attaccato una mano finta ad una delle due maniche, per nascondere la sua mano vera sotto il vestito; a questo punto chiedeva ad un malcapitato: "Vuoi sentire? Si sta muovendo, si sta muovendo nella pancia!" Quando intenerita la vittima appoggiava la mano sulla pancia di Gwen prontamente veniva afferrata dalla sua mano vera, con successivo coccolone. Demenziale il gioco, demenziale il team...

Il marketing della Lucasarts, già da allora con le idee piuttosto confuse, decise di chiedere a Chuck Jones (per i meno cinefili, è stato uno dei padri di Bugs Bunny e l'ideatore di Road Runner & Wile E. Coyote) di scrivere qualche interessante considerazione sul gioco. Jones lo fece, ma al momento di stamparla sulla scatola ci fu un dietro-front: "Ripensandoci, nessuno sa chi sia Chuck Jones". Come giustamente sostiene Grossman, si sarebbe potuto scrivere qualche info ulteriore sulla scatola....la logica, questa sconosciuta!

GRAFICA:

Dopo aver dato solo un piccolo contributo a Monkey 2, Peter Chan e Larry Ahern presero in consegna l'adventure in assoluto più ambizioso sul piano grafico che la Lucasarts avesse mai prodotto sino ad allora. Nessuno qui vuole negare l'elegante resa dei titoli precedenti, ma in questo caso era necessario trasmettere buona parte delle emozioni con la grafica: stavamo o non stavamo parlando di una "cartoon adventure"? Per ottenere un risultato all'altezza delle ambizioni, si pianificò in modo estremamente accurato la direzione artistica. Chan, nel dipingere i fondali, si ispira direttamente alla deformazione rarefatta degli ambienti che il grafico Maurice Noble disegnava per i corti di Chuck Jones (si vedano i canyon della serie di Wile Coyote & Road Runner). Ahern, oltre a potenziare il grottesco dei personaggi in una rispettosa evoluzione dello stile di Maniac Mansion, aumenta drasticamente le loro dimensioni sullo schermo. Entrambe le soluzioni dei due grafici sono sagacemente adottate per ottenere il massimo dell'espressività e della chiarezza lavorando all'interno dei sempre più angusti limiti della risoluzione 320x200. La ricerca stilistica fornisce al gioco una tale uniformità visiva, una tale omogeneità, che Day Of The Tentacle è rimasto una gioia per gli occhi ad oltre dieci anni di distanza. Le animazioni, curate anche da artisti provenienti direttamente dall'animazione professionale, saccheggiano tutto il repertorio di tecniche canonizzate dalla Disney: solo nell'introduzione c'è un utilizzo compiaciuto e perfettamente eseguito dello squash & stretch, specialmente sui personaggi di Green e Purple. La presenza dei verbi e dell'inventario su schermo iniziava ad essere un serio bastone tra le ruote per le mire espressive dei grafici lucasiani: non stupisce che questa sia l'ultima avventura Lucas impostata in

questa maniera. Storicamente parlando, Day Of The Tentacle non è la prima avventura cartoon della storia: la Sierra aveva già sperimentato questa via con Larry 5 e Willy Beamish, mentre nel 1992 l'Europa era stata benedetta dai primi due episodi della saga dei Gobliiins della Coktel Vision. Non credo che quei titoli abbiano molto da invidiare a questo prodotto sul piano visivo, ma sicuramente non arrivano nemmeno lontanamente a sposare così bene la grafica con le intenzioni comiche di una sceneggiatura serrata ed elaborata.

MUSICHE E SONORO:

Ci sono due cose da evidenziare. La prima è che Land, Bajakian e McConnell avevano una ghiotta possibilità: seguendo in parallelo le vicende di tre personaggi in tre epoche diverse, Day Of The Tentacle si prestava stupendamente ad una divisione equa dei compiti e ad una varietà che scaturiva dalla sceneggiatura in modo assolutamente ovvio. Ecco quindi che il presente segue tonalità scherzose e allucinate, il futuro è giocoso (con un accenno di dance!) e il passato ironizza prevedibilmente sulle sonorità patriottiche. La naturalità dell'ispirazione era compensata da una sfida non indifferente, il secondo punto che volevo indicare: il pubblico da un cartone animato comico si aspetta logicamente una colonna sonora "onomatopeica", che segua cioè passo passò che accade sullo schermo e commenti ogni gag. Sin dai tempi del primo corto di Topolino del 1928, Steamboat Willie, l'umorismo caricaturale del cartoon aveva seguito quella strada: questo gioco è un omaggio a quella tradizione tutta americana, perciò l'iMUSE fu messo sotto torchio per evitare che le note perdessero anche solo un'occasione per rafforzare ogni istante del gioco. Rispetto ai giochi precedenti, qui abbiamo anche un ricco parco di effetti sonori, tramite cui il trio si fa raramente mancare l'occasione di strappare una risata: negli ultimi titoli quest'aspetto non aveva seguito di pari passo l'evoluzione della gestione musicale e Day Of The Tentacle colmò il divario. Se avete a disposizione una scheda con sintetizzatore General Midi o una Roland MT-32, la resa dei brani è degna di nota, ma regge bene anche con la vecchia modalità AdLib. Per la versione floppy, il supporto per le wavetable si ottiene solo scaricando l'apposita patch. Dal momento che il mercato dei videogiochi cominciava pesantemente a muoversi verso i cd-rom, fu progettata contemporaneamente a questa la versione cd del gioco, completamente doppiata. Richard Sanders, il doppiatore di Bernard dalla voce similissima a quella originale di Woody Allen, era all'epoca una delle star della sit-com WKRP In Cincinnati. Laverne era interpretata da Jane Jacobs, già Sophia Hapgood nella versione "talkie" di Indy 4, mentre Denny Delk, futura voce di Murray il teschio di Monkey 3, interpreta sia Hoagie sia i due tentacoli; dulcis in fundo Nick Jameson, ex-dr.Ubermann di Indy 4 e futuro Max in Sam & Max Hit The Road, è il dr. Fred. La versione floppy presenta il doppiaggio solo nell'introduzione.

PROGRAMMAZIONE:

Clark e Stemmler, qui collaboratori, cominciano a sperimentare qualche variante nell'interfaccia, rendendo per esempio opzionale l'utilizzo del verbo "usa", implementando una funzione di trascinamento degli oggetti dell'inventario nel mondo di gioco: è un preludio all'abbandono dell'interfaccia fissa su schermo che andrà in pensione proprio con il loro successivo Sam & Max Hit The Road. Data la quantità di animazioni ed effetti sonori, per la prima volta si suggerisce l'utilizzo di 2Mb di memoria espansa, oltre ai canonici 640Kb. Il team di programmatori accoglie due ex-tester, Judith Lucero e Gwen Musengwa, nonché un ex-programmatore di educational della stessa Lucas, Jonathan Ackley, futuro coautore di The Curse Of Monkey Island, insieme proprio a Ahern, conosciuto in questa sede.

Richiesti su PC 286 10Mhz, 640Kb RAM, VGA, Hard Disk (con installazione da 14Mb) e possibilmente due schede sonore: General Midi/Roland MT-32 per le musiche e Soundblaster per gli effetti sonori e le voci.

Una versione Mac fu programmata solo in seguito ed il gioco è stato riconvertito per Windows nel 2002.

SUPPORTO: 6 dischi 3,5" 1,44Mb, oppure 1 cd-rom

LINGUA: Italiano, solo per i sottotitoli (le voci rimangono in inglese)

Sam & Max Hit The Road (1993)

Il cane Sam ed il coniglio Max sono due investigatori privati. Schizofrenici ed incivili, si adattano senz'alcun problema a vivere in un'America completamente surreale e delirante almeno quanto loro, se non di più. Questa volta il caso loro affidato è veramente oscuro: dal luna-park dei fratelli Kushman è stata sottratta la principale attrazione: Bruno il bigfoot. Ci sono buone probabilità che autore del ratto sia il bieco Conroy Bumpus, squallido cantante country. E se invece ci fosse sotto qualcosa di più grosso? E se i bigfoot stessero in realtà scappando per chissà quale ragione? Solo l'acume da clinica neuropsichiatrica di Sam e la paranoia potenzialmente omicida di Max potranno mettere ordine in questa vicenda, che porterà i due soci a visitare, tra le altre attrazioni, luoghi come La Palla Di Spago Più Grande Del Mondo e il Bunjee Jumping Dalle Narici Dei Presidenti Famosi sul Monte Rushmore.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Con questo gioco comincia l'accidentata carriera di due professionisti della vecchia Lucasarts, Sean Clark e Mike Stemmle, reduci dallo scripting di Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Già da anni Steve Purcell era uno dei grafici della Lucasarts e, proveniendo dal fumetto, aveva "firmato" diverse schermate con comparsate dei personaggi da lui inventati all'inizio degli anni Ottanta, Sam & Max. Nel momento in cui l'allora presidente della Lucas, Kelly Flock, decise che Day of the Tentacle non sarebbe stato l'unico adventure della casa nel 1993, ebbe insieme a Stemmle l'idea di costruire in meno di un anno un gioco con protagonisti i due allucinati personaggi, in tempo per un'uscita natalizia. Accolta con orgoglio la proposta, Purcell si mise subito al lavoro con Clark & Stemmle e la sua compagna Collette Michaud (capo-animatore di Indy 4) sulla sceneggiatura e sul game-design. Inaugurando una tradizione che li avrebbe sempre voluti alle prese con patate bollenti (il salvataggio di The Dig, il quarto Monkey Island in 3D), Clark & Stemmle decisero di venire incontro alle necessità che i grafici cominciavano ad avere di un maggiore spazio ed eliminarono il consueto layout delle avventure Lucas: niente più interfaccia con icone delle azioni ed inventario nella parte bassa dell'inquadratura. Parlare di innovazione sarebbe eccessivo: l'inventario a scomparsa e il cursore con icone d'azione cicliche (selezionabili col tasto destro) erano presi più o meno pari pari dai giochi Sierra dello stesso periodo, come King's Quest 6. Per fortuna, a differenza di ciò che accadeva nei giochi Sierra, le classiche icone di occhio, mano e bocca segnalavano automaticamente le zone interattive o "hotspot" nelle schermate di gioco, ma c'era un problema: quando si passava il cursore su una zona che offriva in poco spazio due o tre punti interattivi differenti, non si era mai sicuri di ciò che si stesse effettivamente guardando, anche a causa dell'assenza di una linea di testo di conferma, magari a fondo schermo; concettualmente, lo stesso problema lo presentò anni dopo anche Grim Fandango, pur con un'interfaccia diversissima. L'approccio al game-design fu caotico come le personalità dei due investigatori: la filosofia su cui si basa la progettazione di Hit The Road è quella del "ragionamento laterale" puro, spalmato su un'area di gioco che si espande progressivamente con nuove locazioni, a mano a mano che l'indagine prosegue. Il giocatore controlla Sam e deve intuire di volta in volta le combinazioni più folli di oggetti o il giusto uso di Max (presente nell'inventario come un oggetto qualsiasi): questo a volte segue una certa logica interna demenziale accessibile, altre volte si appoggia troppo alla fortuna ed è di certo meno perfettamente sequenziale del ricamo di Day of the Tentacle. Più che gli enigmi classici d'inventario, colpiscono delle belle intuizioni: alcuni problemi da risolvere direttamente nel mondo di gioco (le calamite del Mystery Vortex), l'uso di minigiochi spassosi a volte anche facoltativi (storico il Ratto-Sfatto, geniale il Golf All'Igatore) e la gestione delle conversazioni interattive. Quest'ultima non presenta la classica scelta di frasi da pronunciare, ma delle icone che semplicemente ne illustrano il contenuto: punto interrogativo per domanda generica, esclamativo per affermazione, papera per delirio gratuito, icone specifiche per argomenti. Steve voleva che le battute esistessero solo in bocca ai personaggi e non fossero pregustabili e di conseguenza sminuite da una lettura preliminare; Clark riprese poi l'idea per il serissimo The Dig, mentre Grossman nella Season One è tornato ai testi, di rado però coincidenti con ciò che viene

effettivamente pronunciato, per mantenere l'effetto sorpresa.

Lo stile narrativo era molto particolare, o meglio: non esisteva. Purcell nei fumetti ama il caos puro, il surrealismo e lo humor situazionale, di breve respiro, tipico delle tavole e delle strip. Esteso alla durata di un'avventura, questo gusto particolare rende la storia molto dispersiva e sussultoria nei suoi passaggi logici, per forza di cose volutamente forzati e arbitrari. La trama è ordine, Sam & Max sono anarchia. A dispetto di ciò, anche se all'epoca non tutti accolsero Hit The Road come un classico, il gioco col tempo si è sedimentato nella memoria dei giocatori diventando una pietra di paragone. La ragione di questo successo è una sola: Sam e Max. La peculiarità della loro caratterizzazione, dei loro comportamenti e dei loro dialoghi li definisce in modo così chiaro e netto da permettere al cane e al coniglio di incastonarsi anche nella mente del giocatore più distratto o al contrario di suscitare repulsione totale nei riguardi di chi non li regge. Sam e Max sono il gioco: rodati per anni dal loro autore nei fumetti, ammiccano alla tradizione dell'animazione americana (Sam sembra una parodia di McGruff, mentre il coniglio bastardo di Max è un Bugs Bunny amplificato) e dibattono tra loro con una proprietà di linguaggio che s'inchina all'intellettualismo satirico di un Pogo e lo contamina con il delirio dei botta & risposta alla Fratelli Marx. I cattivi che affrontano non sono più cinici, sarcastici e crudeli di loro: c'è più noir alla Philip Marlowe nel comportamento di Sam & Max che in tutto Grim Fandango, ma non lo si nota subito solo perché si è distratti da un'irriverenza alla Tex Avery. Il nichilismo fu purtroppo edulcorato per l'autocensura della Lucasarts, per cui Sam & Max nel gioco persero le amate armi impugnate nel fumetto e la loro satira più pungente, qui presente a corrente alternata: poco male, le avrebbero recuperate tredici anni dopo con la Season One. Erano nate - anzi, erano state scoperte delle stelle, questo contava. CURIOSITA':

I personaggi sono nati come parodia di tenere creazioni infantili del fratello di Purcell, Dave. La stessa DeSoto anni Sessanta di Sam & Max era la macchina della famiglia Purcell. Il primo fumetto underground di Sam & Max è stato pubblicato nel 1987 e si intitolava Monkeys Violating The Heavenly Temple.

Parte del gioco e della storia a fumetti omonima (che ha pochi punti in comune con l'avventura) sono ispirate a "Roadside America", una guida turistica ironica alle stranezze americane.

Steve Purcell sposò la cosceneggiatrice ed animatore Collette Michaud (tuttora sua moglie) durante la lavorazione: sulla torta nuziale, liberi di non crederlo, c'erano due strane statuine (guardate in fondo alla pagina)!!!!

Fu la prima avventura grafica Lucasarts ad essere lavorata interamente con uno storyboard: prima grafica e game-design venivano parzialmente improvvisati al volo.

Il sogno di Purcell per la voce di Sam era Donald Sutherland, ma fu comunque molto contento della performance di Bill Farmer.

Purcell ricorda che, per la prima volta nella sua carriera da quando aveva cominciato a lavorare sulle avventure grafiche, non fu tagliata praticamente nessuna di tutte le idee dementi che lui e il team avevano avuto. Unica eccezione fu una gag inaccettabile per la Lucasarts: in origine nel Ratto-Sfatto, al posto dei ratti, c'erano dei mini-Indiana Jones liberamente spiaccicabili. L'idea, politicamente scorretta e grottesca, fu disgustosamente respinta dalla dirigenza. Pare che comunque questa versione del Ratto-Sfatto divertisse moltissimo il team....

John Muir, protagonista di un puzzle e persino di una canzoncina, è realmente esistito: era un ambientalista americano vissuto tra l'Ottocento e il Novecento. Fondò a San Francisco un "Sierra Club"...che si tratti di un ammiccamento? ;-)

Sam & Max erano già apparsi in "cameo" nella grafica di Indy 3 (i totem nell'ufficio di Indiana Jones), Monkey 1 (idoli votivi davanti alla Testa di Scimmia), Monkey 2 (costumi nel negozio su Booty Island). Max da solo ha fatto comparsate in un quadro della mansion del passato in Day Of The Tentacle, nel gestionale demenziale di Stemmler Afterlife e - pare - in Star Wars Jedi Knight.

GRAFICA:

Peter Chan, all'epoca in cui una cosa del genere era ancora possibile grazie ai team ridotti e alla più modesta mole di lavoro, diresse quasi contemporaneamente la grafica di Day of the Tentacle e di Hit The Road, ma c'è una sostanziale differenza tra le due. Mentre per Tentacle c'era uno stile da

creare, questo gioco era un tie-in di un fumetto e Chan non s'azzardò ad imporre la sua visionarietà al tocco più controllato e meno stilizzato di Purcell (che ama il delirio, ma più nel contenuto che nella forma). L'impatto con il mondo di gioco mi sembra quindi meno eterno e personale di quello dell'avventura precedente. Grazie alla nuova interfaccia ideata da Clark & Stemmler, Purcell, assistito alla coloratura da Chan e Paul Mica (che avrebbe poi partecipato anni dopo al character-design di A Vampyre Story), disegna la maggior parte dei fondali avendo a disposizione un'inquadratura che occupa l'intero schermo. La visuale si appoggia molto ai campi lunghi, più presenti del solito e funzionali alla grandeur delle attrazioni deliranti che Sam & Max visitano e dalle quali sono - appunto - sovrastati. Assolutamente convincenti le animazioni, curate grossomodo dallo stesso team di Tentacle: certo, nella più moderna Season One si avvertono maggiormente finezze come la differenza di peso nel modo di muoversi di Sam e Max, ma considerando l'epoca Hit the Road era altamente professionale. La varietà delle situazioni e l'espressività delle gag non si dimenticano qui come non si dimenticavano in Tentacle. Purcell in persona ha realizzato le animazioni principali dei due protagonisti. Trascurabile la partecipazione di Larry Ahern alle animazioni, limitata ad alcuni personaggi secondari e ad alcune sequenze (come la tortura del Cono della Tragedia). Debutto alla grafica tecnica di Mike Levine, futuro fondatore del gruppo degli ex-lucas Crackpot.

MUSICHE E SONORO:

Anche se la colonna sonora è ufficialmente firmata dal solito trio Land-McConnell-Bajakian, in realtà impostazione, direzione musicale e gran parte dei brani furono per la maggior parte responsabilità di Bajakian, con qualche contributo degli altri due. Di primo acchito sono le sonorità jazz e swing a rimanere in testa e senza dubbio questo stile si sposava benissimo con il leggero approccio casuale ed istintivo all'esistenza che caratterizzava i due protagonisti. La scelta fu così indovinata che Jared Emerson-Johnson della Bay Area Sound (non per niente allievo di Bajakian) l'ha rispettata nella colonna sonora della Sam & Max Season One, potenziandola. Tuttavia il jazz non è l'unico stile che si ascolti nel gioco: a seconda delle locazioni, spunta fuori un po' di tutto, dalle composizioni orchestrali epiche (in chiave parodistica, chiaramente) al rock-country della canzone "King of Creatures", cantata dal cattivo Conroy Bumpus solo nella versione cd-rom del gioco. All'epoca questo brano faceva il suo effetto, ma ora inizia a pagar pegno di fronte ai gioielli composti da Emerson-Johnson per la Season One. Più che dignitosi gli arrangiamenti a due canali AdLib/Soundblaster, ma una wave table General Midi o una Roland MT-32 garantivano strumenti più adatti ai riff jazzistici. Dalla loro nascita fino ad allora, Sam e Max non erano mai stati doppiati e la Lucasarts, non volendo badare a spese, coinvolse addirittura Bill Farmer, noto voice-actor americano voce ufficiale di Pippo, per doppiare Sam; Max invece fu interpretato da Nick Jameson, che nelle avventure Lucas era già stato il dr. Ubermann di Indy 4 ed il dr. Fred di Day of the Tentacle. Sinceramente le performance di entrambi non mi hanno mai troppo entusiasmato e tendo a preferire la versione italiana del gioco o le voci originali della Season One. La versione floppy è doppiata sollo nell'introduzione.

PROGRAMMAZIONE:

Dopo aver introdotto il drag & drop degli oggetti dall'inventario al mondo di gioco in Day of the Tentacle, Clark & Stemmler rividero completamente lo SCUMM per adattarlo alla nuova interfaccia e al nuovo carico computazionale richiesto dalle locazioni a schermo intero. Hit the Road tecnicamente non brillava: il puntatore animato sfarfallava parecchio, specie sui sistemi più lenti, e l'assenza di una buona quantità di memoria espansa EMS (2-4Mb) portava a rallentamenti più sensibili di quelli di Day of the Tentacle nelle stesse condizioni. La configurazione minima della versione floppy richiedeva 286, 640Kb di RAM, VGA e hard disk, quella cd-rom - programmata nella modalità DOS protetta DOS/4GW a 32bit, un 486, 4Mb di RAM obbligatori e un cd-rom. L'installazione della versione floppy occupava 16Mb sull'hard disk.

La versione Macintosh fu pubblicata parecchio tempo dopo ed il gioco è stato anche riconvertito per Windows nel 2002.

SUPPORTO: 6 dischi 3,5" 1,44Mb più 1 disco 720Kb, oppure 1 cd-rom

ATTENZIONE! La versione cd-rom doppiata in italiano è stata ripubblicata nel 2007, in dvd-case

con manuale in pdf, dalla Activision Italia. E' rintracciabile nei Mediaworld o in alcuni negozi online come IBS o Adventuregameshop. Stranamente, rispetto alle analoghe riedizioni di Full Throttle, The Dig, Monkey 3 e Grim Fandango, il prezzo non è di 9,90 euro, bensì di 14.90. Che l'intenzione fosse quella di cavalcare l'uscita della nuova Season One?

LINGUA: Italiano. E' la prima avventura della Lucas ad essere stata doppiata in italiano. La CTO svolse un ottimo lavoro, considerando la difficoltà del testo di partenza e il sapore pionieristico che aveva in Italia un lavoro così esteso su un videogioco: sulle prime la scelta di rendere i comprimari con varie cadenze dialettali nostrane può infastidire, ma tutto sommato il risultato è coerente con la pazzia dell'insieme ed è sulla scia di ciò che è stato fatto per la serie de I Simpson. Ottimi i doppiatori (senza cadenza) dei due protagonisti. La voce italiana di Max è di Riccardo Rovatti, un attore di grande professionalità, anche voce di Murray il teschio parlante in Monkey 3 e Monkey 4 e di Ripburger in Full Throttle, nonché doppiatore di una caterva di personaggi principali e minori di titoli come Syberia (I e II), Post Mortem, Still Life, Runaway, Mafia! e tanti altri. Sam invece era il compianto Cesare Zollo, voce anche di Glottis in Grim Fandango e di LeChuck in Monkey 3 e Monkey 4.

Full Throttle (1995)

Un prossimo futuro: tutti i mezzi di locomozione sono ormai a cuscinetto d'aria, tranne le moto. Vere e proprie comunità motociclistiche popolano i deserti statunitensi: hanno le loro tradizioni, il loro codice morale ed i loro capi: non rispettano nessun altro. L'unica eccezione è rappresentata da Malcolm Corley, un anziano imprenditore malato di cancro, rimasto fedele alla produzione di chopper in un'economia dei trasporti basata soprattutto sui nuovi automezzi. Adrian Ripburger, il vicepresidente della Corley Motors, ha intenzione di sbarazzarsi del vecchio per prendere il controllo dell'azienda e coinvolge in un suo losco piano la banda di motociclisti dei Polecats, incastrando tutti i membri con un'accusa di omicidio, che pende soprattutto sul capo di uno di loro, Ben. Riuscirà quest'ultimo a fare giustizia e ad evitare che l'unica ditta produttrice di motociclette chiuda per sempre?

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Full Throttle, a ben vedere, divide i fan della Lucasarts molto più di quanto possa sembrare. Storicamente io lo collocherei sulla stessa scia di Loom, che non per niente suscita ancora oggi reazioni differenti negli appassionati. Anche se Day Of The Tentacle e Sam & Max Hit The Road erano diventati delle pietre miliari nelle avventure grafiche, avevano perso per strada una caratteristica che aveva fatto grande la Lucasarts di anni prima: una vera ambizione narrativa che mirasse ad una vicenda epica. Per quanto il suo gioco sia venato da alcuni difetti, non c'è bisogno di aspettare le vette di Grim Fandango per capire che Tim Schafer, al suo primo assolo senza Dave Grossman, fu in grado di rilanciare con vigore questa caratteristica della fucina artistica Lucas. Come ho già accennato nella scheda di Monkey 1, Tim condivide da sempre con Gilbert l'intenzione di portare la narrazione videoludica ad un pubblico eterogeneo. Quasi metabolizzando gli estremismi di Moriarty in Loom, fondendoli però con un'interazione apparentemente classica, l'autore dà il suo contributo al definitivo ribaltamento della gerarchia tra game-design e sceneggiatura. Non è la seconda a piegarsi alla necessità dell' "enigma" e della "sfida", ma sono gli enigmi, le sfide e persino la natura dell'interazione a scaturire dalla narrazione. Basta solo guardare l'interfaccia di gioco, dove alle icone "guarda", "parla" e "usa/prendi" si associa uno stellare "calcia"! La violenza è parte integrante della personalità di Ben e dell'atmosfera del gioco, ergo non può sottostare ad un'interfaccia standard e riciclata: l'interazione è la chiave che il giocatore ha per condurre la storia che un videogioco racconta, ovvio per Schafer che questa chiave debba calzare come un guanto al carattere del protagonista controllato. Questo potente e mai abbastanza lodato concetto si estende logicamente all'inclusione delle sequenze action più difficili e subdole che si siano mai viste in un'avventura Lucas. La sezione centrale del gioco, dove Ben deve recuperare degli oggetti combattendo in moto contro motociclisti dei clan rivali, è estenuante e ripetitiva, eppure, "nascondendo" al suo interno degli enigmi, si allontana dalla semplice idea di "ibrido", idea a questo punto riduttiva per le mire di Schafer. E' vero che nel gioco c'è molta linearità (si procede per aree con poche locazioni) e che gli oggetti dell'inventario non possono essere combinati tra di loro, ma ciò può diventare limitante SOLO perché lo consideriamo obbligatorio nel genere dell'avventura grafica. Magari in quel genere lo è, solo che Full Throttle non è un'avventura grafica, nè un "ibrido" nè un action-adventure: è "genere Ben". Potrebbe mai Ben rimuginare su come combinare tra loro oggetti astrusi e tornare sui suoi passi (se volete chiamatela "non-linearità")? Certo, qualcuno potrebbe ancora sostenere che con questa analisi io stia coprendo soltanto una mossa commerciale, la creazione di un gioco semplice e "cattivo" fatto per vendere di più. Non escludo che fosse anche quello: il punto è che mi sto inchinando alla coerenza e alla maestria con cui Schafer ha unito l'utile al dilettevole. Non è la perfezione che suscita rispetto: è la voglia di sorprendere rimettendo in discussione le regole.

Prima accennavo alle ambizioni narrative: una storia che riflette sul cinismo del progresso antepoendovi la poesia vagamente surreale di una vita ai margini NON è roba di tutti i giorni. Al di là delle singole "missioni" che è chiamato ad affrontare, Ben non è dentro di sé un eroe che combatte per una donna, per la gloria, per i soldi o per riscattarsi: Ben combatte per mantenere il

suo solido equilibrio precario, la libertà in cui crede (se cercate di prendere un quadro al Kickstand, lui prorompe in un fantastico: "Non ho una casa in cui appenderlo"). Qui siamo lontanissimi sia dagli stereotipi degli eroi d'azione sia dalle irresistibili ed innocue caricature di Day Of The Tentacle: il tema conduttore della storia è l'alienazione delle gang motociclistiche, con contorno di scoppi di umorismo nero grottesco e raptus di violenza seria e concreta inusitati per un adventure Lucas (ma non c'è cattivo gusto). Ci si può sicuramente divertire a cercare sotto la scorza dei personaggi gli ammiccamenti esterni e gli omaggi ai western, alla fantascienza di Mad Max e di John Carpenter, ma rinnegare l'originalità dei contenuti di Full Throttle nel panorama dei videogiochi occidentali sarebbe impossibile.

Permanesse ancora qualche dubbio, lo sciogliamo qui: Schafer mantiene un forte contatto con i fan ma fundamentalmente non permette loro di dettar legge. A partire da questo titolo, Tim continuerà indefessamente a cambiare la sua "squadra che vince" (e QUESTO un tempo significava lavorare alla Lucas!), seguendo un suo esaltante percorso creativo. Se siete rigidi e/o nostalgici, sarà difficile convincervi ad accettare come pietra miliare un'avventura "poco longeva", "semplice" e "lineare", ma ci provo: Grim Fandango, che poggia le sue basi qui, non sarebbe mai esistito senza Ben.

CURIOSITA':

Dopo una sequela di anti-eroi imbranati, la Lucasarts chiese ufficialmente ai team di cercare di inventare personaggi un po' più sicuri di sé. Avendo ascoltato i racconti di una sua amica che aveva avuto a che fare con una banda di chopper-dipendenti, Tim elaborò la storia di FT. Da questo punto di vista, il team fu messo alla prova, al punto che trovare un aspetto grafico convincente per il protagonista scatenò mal di testa tra i grafici, abituati ad atmosfere ben diverse. La cosa fu risolta da Schafer, che propose di inventare prima la grafica di tutti i motociclisti comprimari delle varie bande. Mentre gli artisti lavoravano, senza rivelare nulla del suo stratagemma, Tim li spiava; ad un certo punto bloccò uno di loro ed indicò uno dei Polecat su un bozzetto: "Fermi tutti! Ecco Ben!" Dopo tutte le teorie del "disegno con la parte destra del cervello" Schafer aveva inventato la "direzione del progetto con la parte destra del cervello"!!!!

Nel primo di una lunga serie di incontrollabili narcisismi (vedi suo blog), Schafer sostiene di essersi fatto ritrarre nudo all'interno del gioco. Follia? Mica tanto. Non vi siete mai chiesti come mai il puttino sul cofano dell'auto di Corley all'inizio del gioco abbia quella strana faccia? ;-)

Ad un certo punto nel design originale, Ben si faceva di peyote ed un'intera parte del gioco era sostanzialmente un viaggio acido. Il management proibì a Schafer l'inserimento di tematiche legate agli stupefacenti...l'idea di un gameplay acido è rimasta nella testa di Tim a lungo, finché non è esplosa con Psychonauts.

Secondo l'autore i film di Akira Kurosawa hanno ispirato molto il personaggio di Ben, in particolare La sfida del samurai, film del quale il nostrano Per un pugno di dollari di Sergio Leone è il remake western non dichiarato: c'è anche lì un protagonista che parla solo quando è costretto, che sembra amare i guai e che in fondo è moralmente puro.

MTV avanzò una proposta alla Lucasarts per la creazione di una serie televisiva a cartoni animati tratta dal gioco. Schafer era al settimo cielo ed era pronto a lavorarci, ma la Lucasarts rifiutò. Fu uno degli episodi che spinse Schafer a pensare di mettersi prima o poi in proprio. Passarono ancora diversi anni prima che lo facesse nel 2000 con la Double Fine.

GRAFICA:

Avete provato a confrontare l'introduzione di Sam & Max Hit The Road con quella di Full Throttle? Nella precedente c'erano cinque inquadrature contando anche i credits, in questa veleggiavamo sulla trentina e più. All'epoca Schafer si disse esaltato dalle possibilità di capienza del cd-rom (questa è la prima avventura Lucas sviluppata appositamente per questo formato). In futuro imparerà sicuramente a non lasciarsi prendere la mano da grafica e sonoro, dato che Grim Fandango è sicuramente più calibrato nell'equilibrio tra gameplay e coreografia, ma ciò non toglie che Larry Ahern e Peter Chan abbiano sul serio dimostrato in questa sede la loro professionalità. Se consideriamo che avevano ricoperto le stesse mansioni in Day Of The Tentacle, solare e demenziale, il cambio di registro imposto da queste nuove atmosfere ci risulta ancora più stupefacente. Ahern dichiarò che l'ispirazione nel design dei personaggi arrivava dal fumettista

Mike Mignola ("Hellboy"): io rivedo il suo stile specialmente nei momenti in cui i personaggi sono in zone buie, quando le ombre coprono nettamente e senza sfumature zone intere dei loro corpi, eliminando le mezze tinte. I fondali di Chan sono dipinti tutti con colori freddi e privi delle deformità di Day Of The Tentacle, ma non per questo sono realistici: l'obiettivo era - a detta degli stessi grafici - l'iperrealismo, uno scenario plausibile ma comunque filtrato dagli occhi della fantasia. Gli ambienti resistono stoicamente al passare del tempo: i bellissimi effetti cromatici e i giochi di luce hanno un loro perché anche nella vetusta risoluzione di 320x200.

Trionfale il reparto animazione, che nei primi piani regala addirittura un abbozzo di sincronizzazione labiale. Quel che maggiormente conta, però, è che le regole cinematografiche sono definitivamente entrate a far parte del linguaggio visivo delle avventure grafiche: Schafer coglie ogni occasione possibile per cambiare inquadratura, avvicinarsi ai soggetti nei momenti più drammatici, staccare tra primi piani e totali e viceversa, alternare campi e controcampi nei dialoghi. L'integrazione nello SCUMM del sistema INSANE di Vince Lee (vedi sotto "programmazione") consente finalmente il movimento di macchina rotatorio intorno ad un soggetto, viaggiando in profondità nell'immagine senza più alcuna limitazione, grazie ad un complesso ed acrobatico compositing di grafica 2D per i personaggi e 3D precalcolato per i mezzi di locomozione e alcuni ambienti. A quell'epoca la Lucasarts aveva già capito quali erano i vantaggi del 3D in termini di dinamismo visivo. Lavoro superbo. Possedendo un PowerMac, la versione Macintosh poteva girare con un antialiasing attivato in modalità 640x480 punti, lo stesso ottenibile oggi su PC con ScummVm.

MUSICHE E SONORO:

A questo punto abbiamo già riflettuto sulle innovazioni in termini di sceneggiatura, gameplay e grafica, ma il reparto audio di FT non è da meno dei suoi pari. Per fortuna del team, la riproduzione di musica digitalizzata era finalmente disponibile: i precedenti titoli avevano offerto solo una colonna sonora sintetizzata, cioè spartiti midi suonati dai riproduttori presenti sulle schede audio. La musica digitalizzata spinge a cercare un'esecuzione dal vivo e Schafer, previa consultazione di Peter McConnell (che diventerà d'ora in poi il suo braccio destro musicale, così come Peter Chan lo è per la grafica), coinvolge nel progetto la band hard-rock dei The Gone Jackals, ovviamente composta da biker! Accollandosi l'intera responsabilità del reparto musicale di FT, McConnell attua una doppia strategia: per l'accompagnamento puro e semplice dell'azione di gioco si occupa di isolare le parti strumentali di alcune canzoni remixandole, oppure scrive delle brevi sequenze di note con effetti di eco e riverbero, perfette per le atmosfere rarefatte della storia e dei personaggi. Per le sequenze invece vengono riprodotte quasi pari-pari delle canzoni del disco "Bone to pick". Qualcuno potrà rimpiangere la fusione degli spartiti che permetteva l'iMUSE con i normali file midi, ma quest'effetto si è perso in favore di una consapevolezza artistica finemente raggiunta: non è raro che le musiche manchino del tutto in favore di un sonoro d'ambiente (gestito da Clint Bajakian e dal co-programmatore Crowley). Da sogno il doppiaggio originale: a parte il veterano televisivo poco noto Roy Conrad, che dà a Ben una voce profonda e glaciale, c'è da annoverare la mefistofelica partecipazione addirittura di Mark "Luke Skywalker" Hamill nella parte del fetido Ripburger. Chissà se è stata questa sinergia l'inizio della collaborazione che, passando per le sequenze di The Dig create dall'Industrial Light & Magic, ha poi portato Lucas a fondere le sue compagnie sotto lo stesso tetto.

PROGRAMMAZIONE / INTERFACCIA:

Per lo SCUMM di FT si scelse come interfaccia un tatuaggio a scomparsa che appariva alla pressione del pulsante sinistro in prossimità di una zona interattiva: a questo punto bisognava rilasciare il puntatore del mouse in una parte del tatuaggio corrispondente all'azione che si desiderava compiere sull'oggetto, cioè "guardare", "utilizzare" -che include anche "prendere", "tirare", "spingere" e così via-, "parlare" -con la classica scelta multipla di frasi- e "calciare" -per prendere a calci qualcosa. L'inventario appare invece cliccando col tasto dietro in qualsiasi momento: al suo interno gli oggetti possono essere esaminati sempre tramite la pressione del tasto destro, oppure trascinati fuori nella schermata per un'interazione. Interfaccia molto più comoda di quel che sembri, alla quale ha collaborato il programmatore Aaron Giles, futuro co-autore del

famoso emulatore MAME. Stephen Shaw, il capo programmatore, disse che la fusione dello SCUMM con l'iMUSE e il nuovo INSANE di Lee (INteractive Streaming ANimation Engine, per leggere animazioni e musiche digitalizzate dal cd in tempo reale) procurò al team non pochi problemi, anche se l'INSANE in particolare era stato già sperimentato dallo sparatutto Star Wars Rebel Assault, diretto ed ideato proprio da Vince Lee. D'altronde le sequenze arcade nei canyon sembrano provenire dritte dritte da quel gioco. Necessari un 486 a 33Mhz, meglio se a 66Mhz, 8Mb di RAM, un cd-rom 2x ed una scheda grafica VGA, possibilmente di architettura Vesa o Local Bus; il gioco installa sull'hard disk solo qualche file principale ed i salvataggi. Programmato sotto la modalità Dos protetta DOS/4GW e rivotvertito per Windows nel 2002. La versione Macintosh, che funzionava sia sui Classic sia sui PowerMac, richiedeva un 68040 (o un Power PC), 16Mb RAM ed un lettore Cd-Rom 4x.

SUPPORTO: 1 cd-rom (PC e Macintosh)

ATTENZIONE! La versione PC doppiata in italiano è stata ripubblicata nel 2007, in dvd-case con manuale in pdf, dalla Activision Italia. E' rintracciabile nei Mediaworld o in alcuni negozi on-line come IBS o Adventuregameshop per 9,90 euro.

LINGUA: Italiano (solo su PC). L'onesto doppiaggio italiano comprende Gabriele Duma nel ruolo di Ben (sarà anche l'ispettore Canard in Monkey 4) ed un'ottima viscida interpretazione di Riccardo Rovatti (alias Max, nonché Murray in Monkey 3) per Ripburger. Grazia Verasani, prima di interpretare Elaine in Monkey 3 e Monkey 4, doppia Mo. Davvero fuori luogo, per l'impostazione seria del gioco, il ricorso (fortunatamente molto sporadico) a parlate dialettali.

The Dig (1995)

La situazione è grave: un asteroide, battezzato Attila, è in rotta di collisione con la terra. La NASA organizza subito la missione di uno shuttle, allo scopo di piazzare alcune cariche atomiche sull'asteroide onde deviarne la traiettoria. Responsabile dell'operazione è il comandante Boston Low, che esce ad eseguire gli ordini con altri due membri dell'equipaggio, la giornalista Maggie Robbins ed il geologo Ludger Brink. Curiosamente però, dopo le esplosioni, ci si accorge che l'asteroide è cavo e che al suo interno sono presenti degli artifatti particolari. Attivando incautamente questi, Boston e i due si ritrovano teletrasportati su di un pianeta alieno, in un altro universo. L'aria è respirabile, ma come riusciranno i tre a tornare a casa? Ci sono resti di architetture aliene ovunque, ma il posto sembra disabitato da millenni....

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

The Dig rimane per molti versi un caso unico nella storia della Lucasarts. Ambizioso, serissimo nei contenuti, travagliatissimo in sede di produzione (vedi storia della lavorazione). A prescindere da tutte le metamorfosi subite nel corso degli anni, il game-design finale, ufficialmente firmato dal solo Clark, che ha in realtà riadattato e riordinato idee dell'autore originale Brian Moriarty, profuma di due precedenti videoludici. Uno è sicuramente Zak McKracken, dal quale The Dig riprende l'idea dell'esplorazione di una civiltà aliena scomparsa scremandola però dalla comicità e dalla demenzialità. L'altro precedente, uscito due anni prima, è Myst della Cyan, che aveva rivoluzionato le avventure grafiche proponendo uno stile di gioco molto differente da quello sostenuto dalla Lucas: poca storia, tanti enigmi basati sull'interpretazione di indizi criptici, niente inventario, immersione totale grafico-sonora in un mondo alternativo. The Dig è l'unica avventura Lucasarts che si possa effettivamente avvicinare all'atmosfera che si respira a volte nei titoli di derivazione mystiana, ma il bello è che qui si è riusciti a mantenere il sapore del game design stimolante e misterioso caro a quegli altri autori con la più classica tradizione Lucas per la caratterizzazione dei personaggi, la cura dei dialoghi, l'uso dell'inventario e la collocazione coerente degli enigmi nello sviluppo di una vicenda serrata. Tutto ciò fa del gioco un'esperienza unica e originale, che fa digerire anche a chi non ha mai sopportato l'astrattismo di Myst quella tipologia di sfida. I puzzle legati all'inventario sono sempre istintivi e raramente difficili, perché non si forza mai la plausibilità della vicenda (sacra, in questo caso, vista la serietà dell'assunto) in funzione di enigmi più complessi. Si preferisce invece colpire duro con i problemi legati alla riattivazione dei macchinari lasciati dagli alieni su Cocytus: il giocatore è chiamato a capire cosa fare ancora prima di come farlo, cercando di orientarsi nella struttura del pianeta che si allarga a poco a poco e diventa sempre meno lineare. Il tutto rigorosamente filtrato, per non perdere il legame con la narrazione, attraverso una gestione del gioco sempre nella terza persona Lucasarts e non in prima, come in Myst. L'interfaccia è semplice e abbastanza comoda, si interagisce con l'ambiente con un singolo click sinistro del mouse, anche se per attivare la possibilità di esaminare le zone interattive si è costretti a selezionare dall'inventario l'apposita icona: un processo alla lunga noioso che poteva essere sostituito dal click destro. I dialoghi funzionano discretamente tramite un sistema ad icone simile a quello visto in Sam & Max Hit The Road (del quale Clark era stato coautore). Il tema narrativo è sicuramente il più alto mai toccato dalla casa: la mortalità dell'uomo. Spielberg, autore dell'idea originale, aveva in mente un "Il pianeta proibito incontra Il tesoro della Sierra Madre", ma giocando io per qualche strano motivo ho pensato spesso al romanzo Solaris di Stanislaw Lem. The Dig è sicuramente più concreto, per via dell'apporto più "commerciale" di uno scrittore sci-fi di comprovata esperienza, Orson Scott Card (che aveva scritto gli insulti dei combattimenti per Monkey 1), eppure riesce a toccare corde profonde in chi gioca. SPOILER La "tentazione del cristallo verde" inventato dagli alieni, che risuscita i morti innestando una sorta di dipendenza perenne, è una bella metafora. L'uomo gode della vita perché consapevole della fine che lo toccherà: il senso dell'esistenza è nel suo ciclo destinato a concludersi. Ogni alternativa è illusoria e sterile. Giungono a questa consapevolezza tre personaggi simbolici: un uomo concreto, deciso ma sensibile (il protagonista, Low), un uomo di scienza razionale (Brink, che simbolicamente ha

problemi ad accettarlo) e una donna, Maggie: controparte di Low, detentrica ovviamente della conoscenza, pragmatica interprete designata tra il maschio e l'accettazione matura della propria condizione umana. Che rischio abbiamo corso quando The Dig ha rischiato la cancellazione! E' un preziosissimo raro esempio di narrazione videoludica con un messaggio preciso ed un'identità nazionale solida: Low è il "retto", così com'è visto nell'ottica americana, con un senso di responsabilità granitico che gli arriva da una fede che non viene mai messa in discussione (SPOILER A riprova il finale "negativo", tra i due disponibili, si verifica quando il giocatore spinge Low a resuscitare Maggie). The Dig non ha paura di prendersi sul serio e i segni della sua gestazione travagliata non si vedono affatto in un oceano di coerenza e solidità. Debitore nel copione al sense of wonder di Incontri ravvicinati di Spielberg e ancor di più a The Abyss di James Cameron, The Dig riesce ad essere anche un esempio lampante di come le avventure in stile Lucasarts potessero mantenere la propria identità in un'impostazione di game-design e in un'atmosfera differenti. CURIOSITA':

Per un resoconto articolato della lavorazione più sofferta della storia delle avventure Lucasarts, fate riferimento all'articolo La storia di The Dig.

GRAFICA:

Siccome la realizzazione di The Dig si trascinò per oltre due anni, al momento dell'uscita la risoluzione di 320x200 punti in 256 colori appariva piuttosto obsoleta, visto che all'epoca erano già cominciati i primi esperimenti con il 640x480 (vedi King's Quest 7, uscito un anno prima). Anch'io ero del parere che la grafica fosse vetusta, almeno finché non ho ripreso in mano il gioco per questa nuova scheda. La tecnica usata da Bill Eaken, che era il capo-grafico prima di lasciare la Lucasarts e causare la promozione del suo allievo Bill Tiller, era ed è ancora in realtà molto efficace: la resa degli ambienti è strettamente realistica, senza impennate, lasciando alla fantasia cromatica il compito di proiettare il giocatore in un altro universo. Usando spesso due o tre fonti di luce differenti di colori netti, lo sguardo viene guidato con eleganza nei punti nevralgici dell'interazione o cullato in una dispersione rilassante nelle parti dell'immagine di importanza nulla ai fini del gameplay. I fondali sembrano dei quadri, ma quadri perfettamente finalizzati all'interazione, senza confusione, decisi e delicati nello stesso tempo. Un lavoro superbo, che si prodiga anche di far sbocciare l'architettura aliena all'interno di strutture geologiche, segno di un estenuante lavoro di progettazione generale che ripaga, dopo oltre dieci anni, i suoi autori. Produttivamente The Dig rappresenta il primo segnale ufficiale di sinergia tra le divisioni creative della Lucasfilm: alcune sequenze animate in 3D precalcolato sono state infatti realizzate dall'Industrial Light & Magic. Le scene non interattive con i personaggi sono invece ricche di primi piani e di animazioni che sottolineano i momenti più intensi della storia: l'unico problema è forse che lo stile con cui i personaggi sono disegnati in questi momenti è sin troppo cartoon e poco coerente con la grafica in-game, peraltro eccellente nel design dei personaggi e nelle loro animazioni. Tra gli animatori, alcuni dei quali hanno poi lavorato essenzialmente alla ILM (come Sean Turner), ci sono Graham Annable, che avrebbe anni dopo contribuito alla fondazione del primo nucleo dei Telltale e Chris Miles, futuro animatore e character-designer di Grim Fandango, nonché capo-grafico di Monkey 4. La versione Macintosh, se fatta girare su PowerMac, permetteva di visualizzare la grafica in modalità 640x480 attivando un antialiasing; la procedura è attivabile oggi anche su PC usando ScummVM. MUSICHE E SONORO:

Il credo della Lucasarts era il superarsi e Michael Land nella colonna sonora di The Dig lo fece. Solitamente quando parliamo di "sonoro" nei videogiochi siamo abituati a pensare o ad effetti sonori realistici o a musica prettamente melodica, basata su sequenze di note riconoscibili. Pur ammettendo l'ispirazione wagneriana e campionandone degli estratti da registrazioni degli anni settanta, Land punta decisamente a composizioni non-melodiche: lunghe note ed archi ipnotici, in cui la melodia, quando c'è ed è distinguibile, viene diluita in risonanze ampie che a volte sfiorano l'effetto rumore bianco. E' impossibile pensare a qualcosa che si adattasse meglio all'atmosfera del gioco, al significato della sua vicenda e al sapore delle forme e dei colori create dal team grafico. L'inconoscibilità delle ragioni ultime che regolano il destino dell'essere umano si esprime nella difficoltà di collocare nella propria mente l'inizio e la fine di un brano. E' un'esperienza sonora che

mi è capitato raramente di ascoltare in un videogioco. Le tracce audio del cd della colonna sonora, edito dalla Angel Records (non più ristampato ma disponibile qui), sono state "riassemblate" da Michael Land in modo diverso rispetto a come si ascoltano nel gioco: secondo lui, i brani per l'interazione erano troppo (volutamente) slegati e "disorganici" per potersi adattare ad un ascolto fluido. Una vera sfortuna che la compressione audio scadente dell'epoca le abbia rovinato con una dose di fruscio eccessiva. Il doppiaggio originale presenta nel ruolo del protagonista addirittura Robert Patrick, che molti ricorderanno nei panni algidi ed inquietanti del T-1000 di metallo liquido in Terminator 2: la sua voce profonda, espressiva, concreta ed umana dà vita ad una performance veramente indimenticabile. Professionali ed onesti Mari Weiss e Steven Blum nei panni di Maggie e Brink.

PROGRAMMAZIONE:

Anche se il gioco in termini tecnici non sembrava offrire molto di più di Full Throttle, girando con la stessa versione 7 dello SCUMM, stranamente richiedeva un 486 66Mhz con 8Mb di RAM e scheda grafica SVGA Local Bus o PCI. Nonostante il W95 fosse uscito già da qualche mese, The Dig non girava in modalità nativa per il sistema a finestre di Bill Gates, ma presentava comunque un eseguibile ottimizzato ad hoc. Le sequenze erano sempre compresse (malamente) e riprodotte col sistema INSANE di Vince Lee, mentre l'iMUSE, ancora attivo, per la natura della musica non era molto evidente. Per la prima volta il nome di Ron Gilbert non è citato tra gli autori dello SCUMM e d'altra parte del suo codice è ormai rimasto ben poco. La versione Macintosh richiedeva un 68040 o un Power PC, 16Mb RAM ed un lettore cd-Rom 4x. Il gioco è stato riconvertito per Windows nel 2002.

SUPPORTO: 1 cd-rom (PC e Macintosh)

ATTENZIONE! La versione PC doppiata in italiano è stata ripubblicata nel 2007, in dvd-case con manuale in pdf, dalla Activision Italia. E' rintracciabile nei Mediaworld o in alcuni negozi on-line come IBS o Adventuregameshop per 9,90 euro.

LINGUA: Italiano (solo su PC). Attenzione! Il doppiaggio nostrano non è all'altezza dell'originale, ed anche la traduzione si concede strane libertà (come il sostituire i riferimenti all'"inglese" con l'"italiano" e una delirante citazione di Milano al posto di Los Angeles). La recitazione di Massimo Antonio Rossi nei panni di Low è discreta, anche se spesso fuori registro, dato che suona eccitato come uno scolaretto in circostanze in cui Patrick manteneva più il controllo. Imbarazzante invece la voce di Brink, evidentemente interpretato da uno straniero, che garantisce sì un accento plausibile ma anche una recitazione atroce. Se capite l'inglese, o se riuscite a trovare una rara versione intermedia che circolò per pochissimo (voci in inglese, sottotitoli in italiano), vi consiglio caldamente di giocare in lingua originale. The Dig va gustato al meglio.

The Curse Of Monkey Island (1997)

Terzo episodio della saga di Monkey Island, dopo The Secret Of Monkey Island e Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge. Alla deriva in mezzo al mare, Guybrush approda per caso a Plunder Island, dove assiste all'ennesimo tentativo di corteggiamento da parte di LeChuck nei riguardi di una cannoneggiante Elaine. Scoperto e rinchiuso nella stiva della nave fantasma del suo acerrimo nemico, Guybrush riesce a fuggire dopo un'enorme esplosione, nella quale perirà nuovamente l'orribile pirata-zombi. Accade però che Guybrush, sereno per lo scampato pericolo, regali ad Elaine come pegno d'amore un anello maledetto che ha trovato nella stiva di cui sopra. Elaine si tramuta in una statua d'oro massiccio, che viene prontamente rubata da altri pirati: al nostro imbranato aspirante pirata spetterà il compito di trovare un rimedio, il tutto mentre LeChuck veglia (la morte per lui non è mai stata un problema...).

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Erano trascorsi diversi anni dai trionfi dei precedenti episodi e di acqua sotto i ponti ne era passata molta. L'originale creatore della saga, Ron Gilbert, aveva levato le tende dalla Lucasarts nel 1992, lasciando tutte le successive dirigenze alquanto titubanti nell'approvare la lavorazione di un terzo episodio "spurio". Jonathan Ackley e Larry Ahern liberarono da ogni remora i boss col loro entusiasmo. Lavorando nelle rispettive mansioni agli ultimi prodotti, metabolizzando e assimilando le regole delle avventure grafiche impegnati com'erano a programmarle (nel caso di Ackley) o ad illustrarle (nel caso di Ahern), fecero di nascosto i progetti per un "loro" terzo episodio della saga. Alla fine del 1995 si misero definitivamente al lavoro, facendosi aiutare nei dialoghi dai due neo-promossi scripter, Chris Purvis (già capo-tester di Full Throttle e The Dig) e Chuck Jordan. Monkey 3, stando al sondaggio che svolse tempo fa, è stato il primo Monkey Island per molti nuovi appassionati Lucasarts e come conseguenza è diventato per questi il canone della saga al quale rapportare gli altri episodi. A seconda quindi di quali giochi si considerino come punti di riferimento, la netta modificazione d'atmosfera di Monkey 3 può essere considerata ciò che Monkey Island sarebbe sempre dovuto essere, oppure un (tollerabile) tradimento. Dal punto di vista della trama, Ackley & Ahern hanno bandito ogni possibile rischio: le dinamiche tra i personaggi vengono riproposte in chiave quasi manieristica, al punto che hanno deciso meccanicamente di far di nuovo morire e resuscitare LeChuck. Se a questo aggiungete che hanno esteso la comicità demenziale anche ai due personaggi più seri della saga, cioè LeChuck ed Elaine, Monkey 3 diventa un sorta di pilota per una sit-com citazionista. Non che anacronismi e battute folli mancassero dai precedenti capitoli, ma qui non viaggiano più paralleli ad un concreto senso di minaccia, al punto che Monkey 3 diventa ciò che gli altri episodi non erano mai stati: una tranquilla parodia delle storie di pirati. La vicenda, diventata un canovaccio, serve solo a giustificare un'eccezionale mitragliata di gag quasi tutte efficaci e spassose, in maniera non molto diversa da ciò che accadeva in titoli come Day Of The Tentacle. In definitiva, Ackley & Ahern agiscono con umiltà, si buttano sulla risata e conseguentemente razionalizzano il finale di Monkey 2, sul quale si basava però quella "instabilità inquietante" della saga, che qui infatti scompare in favore di una goliardia autoreferenziale, innocua come un prodotto disneyano, persino meno dark della saga cinematografica de "I Pirati dei Caraibi". Non stupisce quindi che il Guybrush di Ahern & Ackley sia il più duro, il più sicuro di sé: l'imprevedibilità di Threepwood dipendeva da quella instabilità, ora invece Guybrush è tranquillo, risponde al delirio di Monkey Island con il suo estro cabarettistico. Secondo me è un cambio sostanziale di stile, ma è inevitabile per una saga che cambi di autore l'adattarsi ai gusti del suo genitore di turno: se questo può infastidire da un lato, dall'altro segnala una personalità non indifferente dei suoi debuttanti, che equilibrano molto bene il rispetto per la continuity di un prodotto non loro con la propria sensibilità, dribblando il rischio di creare un prodotto anonimo. Per quanto riguarda la giocabilità, eseguendo un'analisi accuratissima delle strutture dei primi due episodi, Ackley & Ahern hanno svolto un lavoro eccellente. Gli enigmi vivono nelle strutture non-lineari che risalgono sino ai tempi della Melée Island di Monkey 1, forse persino più cesellate di quelle di Gilbert: bella l'idea di non cominciare subito con la ventina di locazioni di Plunder Island,

ma con una sequenza linearissima di luoghi chiusi per il primo capitolo introduttivo. Niente di nuovo, tutto già rodato e tutto in grado di reggere un altro giro: tornano anche i combattimenti ad insulti, inseriti nel terzo capitolo, che addirittura è privo di enigmi e include anche combattimenti navali (saltabili). Più goffo il tentativo di riproporre il doppio livello di difficoltà: Gilbert aveva ricavato la versione "lite" di Monkey 2 amputando quella completa, invece è chiaro che la versione difficile "mega-monkey" di Monkey 3 sia solo quella "normale" con pochi enigmi aggiuntivi. Purtroppo è ben poca cosa per rilanciare la sfida col secondo giro, dato che non si viene premiati con nessuna scena o locazione nuova.

A parte le discussioni concernenti il suo legame con la saga, a prescindere dalle antipatie soggettive, il titolo rimane estremamente solido e convincente, un vero modello per ogni produzione umoristica nell'ambito del genere adventure. Ron Gilbert ha sempre detto di averlo molto gradito, pur sottolineando di avere in mente una storia diversa per il "suo" Monkey 3, ma non ha accolto di buon grado l'idea che Elaine contraccambiasse l'amore di Guybrush. Questa "gaffe" è alla base del successivo tentativo di Clark & Stemmle in Monkey 4 di riportare la governatrice a guardare Guybrush dall'alto in basso. L'impostazione di game-play e grafica è servita d'ispirazione a Bill Tiller per A Vampyre Story.

CURIOSITA':

La progettazione cominciò alla fine del 1995 e andò avanti per tre mesi. Per il mese successivo si programmò una versione provvisoria con grafica ricavata dagli storyboard e sprite dei vecchi giochi: il compito era essere assolutamente sicuri della fluidità di un gioco maledettamente atteso da tutti. Schafer disse ironicamente al team, quando iniziarono i lavori: "Non siete chiamati a competere con Monkey Island 1 e 2. Siete chiamati a competere con il ricordo di Monkey Island 1 e 2!". Questo per dare un'idea di quanto un terzo Monkey senza Gilbert fosse considerata una patata bollente alla Lucasarts.

Murray non esisteva nella sceneggiatura: i grafici disegnarono un teschio nel mare accanto alla nave, nel primo capitolo. Il programmatore/dialoghista Chris Purvis ebbe l'idea di farlo parlare: nacque una stella e a pochi mesi dalla pubblicazione si cercò al volo di inserirlo nel maggior numero possibile di situazioni.

Nel brainstorming si spararono decine e decine di trame. In una Elaine veniva trasformata nella polena di una nave e Guybrush doveva impedire che bruciasse in uno scontro. In un'altra Elaine e LeChuck si sposavano e Guybrush avrebbe dovuto restituire i regali voodoo di matrimonio per annullarlo; la cosa sarebbe terminata con l'assalto alla residenza estiva di LeChuck, dove era presente Wally indemoniato (da esorcizzare a martellate).

GRAFICA:

Dopo le critiche a The Dig, che per ragioni di ritardi vari era uscito in bassa risoluzione, Monkey 3 arrivò sui nostri monitor nell'alta risoluzione di quegli anni, la 640x480x256 colori. Il risultato di questo miglioramento è evidente nei meravigliosi fondali, disegnati quasi interamente da Bill Tiller e dipinti da lui in Photoshop con l'aiuto di Kathy Hsieh e Maria Bowen. Direttore artistico del gioco però è, è bene ricordarlo, lo stesso co-autore Larry Ahern, che porta nel design buona parte della sua esperienza maturata con Day Of The Tentacle, in particolare in merito al look iper-caricaturale e deformato dei personaggi. Qualcuno ritiene che forse, passando ad un'alta risoluzione, sarebbe stato in effetti difficile mantenere uno stile "serio" con il livello di dettaglio che si intuiva dall'impostazione grafica degli episodi precedenti: nell'animazione professionale si tende alla sintesi. Questo forse è vero, ma altri si domandano comunque se fosse necessario spingere così tanto il pedale del grottesco: la pubblicazione recente di alcuni artwork di Steve Purcell per un abortito film d'animazione dedicato alla saga dimostrano che caricatura e cupezza potevano essere conciliati. Questo discorso è ad ogni modo legato a doppio filo a quello del nuovo approccio alla storia: si può storcere il naso davanti al nuovo Guybrush allampanato spilungone comico, ma il suo aspetto è perfettamente coerente con il registro narrativo. In Monkey 1 e Monkey 2 il giocatore si trovava dinanzi ad una grafica in stile realistico con un feeling da libro d'avventura, per poi venir messo di fronte ad improvvisi sprazzi di delirio e gag degne di Tex Avery; qui il contrasto manca nella storia e di conseguenza nella resa visiva. Nuovi autori, nuovo approccio: prendere o lasciare.

Francamente, io ho deciso di prendere, perché la qualità (e la quantità) delle animazioni, nonché l'uso estasiante del colore riescono davvero - come ha dichiarato Tiller - a non far invecchiare il gioco. Peccato che una gestione evidentemente poco attenta del budget riversò troppe risorse nell'introduzione (lunga ed interamente animata: un vero cartone animato) e pochissime nel finale, davvero scarno e brutto.

MUSICHE E SONORO:

Già con Full Throttle e The Dig la Lucasarts aveva usato musica digitalizzata registrata con strumenti veri. Esaltato dalle possibilità, Michael Land completa la sua ricerca musicale alla Lucasarts esplorando partiture orchestrali classiche e reggae dal vivo, con l'inventiva e la consueta carica evocativa che hanno sempre avuto le sue colonne sonore. Questa volta si occupa delle musiche da solo, riservandosi di offrire "camei" a McConnell (per Stan e per il "Guybrush's Floating Theme") e a Clint Bajakian (per il Voodoo Theme). A confermare la gloria di questo artista, è lui a credere fino in fondo ad una sequenza assolutamente esilarante, da antologia, all'inizio del terzo atto: Guybrush è costretto a "subire" una canzone in rima improvvisata dai pirati-barbieri e il giocatore può interagire selezionando come da prassi varie frasi. Uno di quei casi in cui il sistema iMUSE fu proprio spremuto al massimo delle sue potenzialità, con un risultato ottimo che convinse Ackley & Ahern a non cestinare l'idea. Importante: visto che gli autori non ritenevano che questa sezione potesse essere degnamente tradotta, questa mancherebbe dalle versioni straniere. In realtà, nel codice SCUMM è rimasta! Per vederla è necessario giocare la versione italiana con ScummVM: ve la ritroverete in inglese con sottotitoli parzialmente tradotti (il team di localizzazione di Vegetti smise di lavorarci quando seppelì del veto).

Molto importante il sound-design, ricchissimo di effetti sonori e curato come quello di un vero film. Tanto di cappello a Clint Bajakian e a Julian Kwasneski, futuro sound-designer e direttore del doppiaggio per la Bay Area Sound.

PROGRAMMAZIONE / INTERFACCIA:

Chiusa l'era del DOS, lo SCUMM - nella sua ultima incarnazione per il mercato "adulto" (Gilbert continuò ad usarlo alla Humongous per le sue avventure per l'infanzia) - approda in ambiente Windows 95. L'impresa è portata a termine dal mitico inossidabile veterano Aric Wilmunder. Ottimi i risultati: tutto girava in maniera discreta anche sulla configurazione minima: P90, 16Mb RAM, SVGA PCI, Cd-Rom 4x, con Direct X 5.0. L'interfaccia è una felicissima e praticamente perfetta miscela di quella di Full Throttle, della quale riutilizza il teschio tramutandolo in doblone e di quella di Sam & Max Hit The Road, dal quale proviene la gestione dell'inventario. Questo ritocco all'interfaccia di FT era indispensabile, in quanto come sappiamo Schafer aveva eliminato da quell'inventario la possibilità di applicare le azioni dell'interfaccia sugli oggetti posseduti.

Permettere di esaminare e combinare tra loro gli oggetti era tuttavia una modalità indispensabile per un gameplay ambientato tra le cianfrusaglie di Monkey Island.

SUPPORTO: 2 cd-rom

ATTENZIONE! La versione doppiata in italiano è stata ripubblicata nel 2007, in dvd-case con manuale in pdf, dalla Activision Italia. E' rintracciabile nei Mediaworld o in alcuni negozi on-line come Adventuregameshop per 9,90 euro

LINGUA: Italiano (doppiaggio incluso). Il doppiatore italiano di Guybrush, Beppe Calvetti, è anche la voce ufficiale di Prezzemolo, la mascotte di Gardaland, nel cartoon omonimo e nella serie di bellissime avventure grafiche della casa italiana Prograph. La voce italiana di Elaine appartiene invece (qui come in Monkey 4) a Grazia Verasani, dietro anche alla Maureen italiana di Full Throttle. La sua principale attività ormai non è più il doppiaggio ma la scrittura. E' lei che ha realizzato il romanzo "Quo vadis, baby?", dal quale Gabriele Salvatores ha diretto l'omonimo film!

Grim Fandango (1998)

Anche Grim, come Monkey 3, non è stato mai convertito per altre piattaforme, a causa del parziale insuccesso iniziale e della mancata lungimiranza della Lucas, che non si avventurò in una possibilissima versione console, perfetta per il metodo di controllo. Gli utenti Mac di G4 possono provare a giocarlo sotto Virtual PC, l'emulatore PC della Connectix, a patto che abbiano una scheda 3D seria.

Nella Terra Dei Morti spetta al Dipartimento Della Morte smistare le anime in arrivo; ogni impiegato deve procurarsi i clienti migliori -i più buoni- e tentare di assegnare loro i biglietti per il grande Numero 9, il treno che permette di attraversare tutto il percorso purgatorio in quattro minuti anziché quattro anni. Manny Calavera era l'impiegato più solerte, ma da qualche tempo è stato scavalcato dal suo collega Domino Hurley, che riesce sempre puntualmente a soffiargli i clienti affidabili per lasciarlo solo con anime ciniche e meschine. Quando però con uno stratagemma Manuel riesce a procurarsi una ex-crocerossina buona come il pane, Mercedes Colomar, scopre che c'è qualcosa che non va: risulta infatti che Mercedes non si possa permettere alcun biglietto per il numero 9, pur essendo in odor di santità. Manny scoprirà una terribile rete di corruzione, che mira al commercio clandestino di biglietti per chi non se li può permettere.....si cacerà nei pasticci e vivrà una lunga serie di avventure, accanto a Mercedes e Glottis, il suo personale demone-meccanico-autista.

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

"Mario 64 e Tomb Raider hanno cambiato tutto. Qualsiasi sviluppatore di avventure che voglia minimizzare il loro impatto andrà incontro al fallimento." [da un'intervista a Zeta del gennaio 1999,ndDiduz] Tim Schafer poco prima di lasciare la Lucasarts emise questa sentenza ferale, collegata sia alla sua sperimentazione in questo Grim Fandango, sia al suo futuro (vedi Psychonauts).

La "follia" di Grim infatti arriva per prima cosa dal metodo di interazione: per tener fede alla sua considerazione di cui sopra, Schafer elimina il controllo via mouse punta & clicca. All'epoca la cosa fu avvertita come una trovata commerciale per dirottare il feeling di un'avventura verso quello degli action-adventure, in particolare dei survival horror, che avevano un sistema di controllo del personaggio simile. Il giocatore controlla con la tastiera Manny, che volta la testa verso una zona interattiva quando vi si trova in prossimità: a quel punto è possibile con tasti appositi esaminare, attivare o parlare, e ovviamente raccogliere. La pressione di un altro tasto permette di accedere all'inventario, con inquadratura in dettaglio della mano di Manny che fisicamente pesca a rotazione gli oggetti dalla sua giacca. Questo allontanamento dall'interfaccia classica venne suonò come un mezzo tradimento, ma era dettato da una precisa volontà: l'immersione più istintiva del giocatore nei panni del protagonista. Semplificare l'interazione era un credo lucasiano e qui Schafer lo portò alle estreme conseguenze: non per nulla nel manuale si legge "L'interfaccia non c'è, Manny è l'interfaccia". Col senno di poi la sua sperticata ammirazione per la produzione nipponica aveva forse causato qualche interferenza di troppo e la moderna semplicissima interfaccia ideata dai Telltale per la Sam & Max Season One riprende la comodità del punta & clicca pur senza negare per questo l'istintività che Schafer cercava, compresa l'impossibilità di combinare tra loro gli oggetti dell'inventario. Ciò che conta comunque è che questa nuova forma mentis permette a Schafer di creare enigmi che svecchino la monotonia dell' "usa questo con quello" senza interrompere la dinamica dell'avventura grafica, come invece accadeva ancora nelle sequenze action di Full Throttle. Un buon terzo di problemi che il giocatore deve risolvere presuppongono che si ragioni sulla posizione e sui movimenti del corpo di Manny nell'ambiente: il controllo diretto viene perciò giustificato il più possibile, considerando i limiti del genere (che non per niente Schafer abbandonerà almeno ufficialmente in Psychonauts). Ciò non toglie che il sistema non si riveli comodo: l'assenza di una mappa costringe a correre per ore da una parte all'altra delle locazioni, mentre il path-finding di Manny a volte è errato e capita di vederlo prendere direzioni assolutamente indesiderate, almeno prima di abituarsi a prevedere il problema e ad eseguire

manovre preventive.

Siccome l'urto dell'interfaccia non era sufficiente, Schafer costruì la narrazione sull'immaginario cinematografico non iperinflazionato, facendo incontrare la complessità narrativa di un noir alla Casablanca o Il grande sonno con il macabro gentile e visionario di un Nightmare Before Christmas. I personaggi sono infatti "calaveras", le bambole messicane cucite per la festa dei morti, e portano con sé il surrealismo umoristico che ci si aspettava dalla Lucasarts, ma allo stesso tempo non scadono nel demenziale, grazie ad una scrittura dei dialoghi che garantisce anche indignazione, disagio, orgoglio, amicizia, commozione, malinconia, angoscia e persino violenza. Un cocktail dichiaratamente eccentrico, che Schafer porta avanti con molto genio e un po' di sregolatezza: ad esser sincero la partenza del gioco è un po' nebulosa da un punto di vista logico, come giustamente notò Marco Auletta su TGM. Se i biglietti di viaggio sono assegnati in base alla condotta in vita della anime, che bisogno c'è di "vender loro" i biglietti? Al massimo sarebbe necessario assegnarli, ma nel gioco si parla di "vendere". Oltre a quello alcuni passaggi, specie nel titanico secondo atto, sacrificano a volte la plausibilità logica in favore di una complessità che metta a dura prova l'avventuriero, forse per il timore di ricevere le stesse critiche alla facilità che colpirono Full Throttle (SPOILER L'enigma del recupero della foto scattata da Lola a Nick & Olivia è contorto all'inverosimile). In tutto il gioco si respira tuttavia un'atmosfera epica inimitabile, perfettamente trasmessa dalla divisione della vicenda in quattro anni, che rivissuti adesso mi sono sembrati quasi degli "episodi", con tanto di sottofinali. Ritrovare gli indimenticabili personaggi del gioco come Glottis in vesti diverse in ogni anno traccia una strada che molti sviluppatori di prodotti episodici potrebbero seguire per assicurarsi la rara magia che Grim Fandango evoca: il legame emotivo di Manny con i suoi amici e nemici viene condiviso dal giocatore e cresce col tempo.

Grim Fandango non è un gioco perfetto, ma se mi assicurassero la presenza sul mercato, almeno una volta all'anno, di un prodotto di questo tipo, che se sbaglia sbaglia per eccesso e non per difetto, il mio affetto per le avventure grafiche non si assopirebbe come qualche volta accade. Trattiamo qui di un titolo estremo sotto praticamente tutti i punti di vista, che ha incantato molti avventurieri pur irritati da alcuni suoi aspetti e ne ha invece allontanati altri in totale repulsione. L'accoglienza in termini di vendite fu al momento molto al di sotto delle aspettative: 180.000 copie nel primo anno sugli scaffali non diedero di certo fiducia al management della Lucasarts sull'opportunità di una spesa così ingente per un ritorno così tiepido. Schafer ha poi detto che nel corso degli anni Grim ha più che recuperato i soldi spesi, al punto da aver fruttato al suo autore un bell'assegno di royalty anche dopo il 2000, quando aveva già lasciato la casa. Pur non essendo tra coloro che odiano Monkey 4, è difficile per me negare che per spirito creativo e sperimentale Grim Fandango rappresenta il vero testamento artistico della vecchia Lucasarts. Per nostra fortuna, quello spirito non è defunto.

CURIOSITA':

Schafer aveva voglia di creare qualcosa che rendesse omaggio al cinema noir del quale è sempre stato un grande fan. Secondo lui, giochi come Under a Killing Moon avevano esplorato il genere dal punto di vista di uno solo dei personaggi stereotipici: il detective cinico. Lui però ricordava che La Fiamma del Peccato (Billy Wilder) coinvolgeva un agente delle assicurazioni! Una sfida, un personaggio in teoria poco entusiasmante. Ed ecco che allora pensò: "Un agente di viaggi!".

In fase di scrittura, Schafer non si perse una proiezione di un festival di film noir che davano a San Rafael, per una pura coincidenza. Sostanzialmente, quasi ogni personaggio del gioco è una citazione di qualcosa. In Gilda per esempio c'è un personaggio che punta sempre sul due e vince.

Paradossalmente, fu la bassa qualità del 3D del 1997 ad ispirare Schafer. Nella compagnia si guardava a questo fenomeno e molti grafici (quindi non solo gli avventurieri puristi!) ritenevano il 3D assolutamente inferiore al 2D nel livello di dettaglio. Tim era d'accordo, quando un giorno vide il Dia de los Muertos messicano, guardò le bambole e gli scappò un: "E' come vedere una sorta di texture-mapping di basso livello!". Eureka.

GRAFICA:

Negare ai fan delle avventure grafiche il punta & clicca già era un passo pericoloso, presentar loro anche una grafica tridimensionale dopo i fasti dei fondali di Monkey 3 avrebbe potuto aggiungere il

danno alla beffa. Se così non accadde, si deve alla visione chiarissima di Peter Chan, al suo debutto come concept artist, che ideò un design funzionale al rendering 3D disponibile all'epoca: il risultato è che lo stile (omaggio sperticato all'art déco) machiavellicamente non risente dei limiti tecnici e quindi prevale sulla risoluzione relativamente bassa (640x480) e sul limitato carico poligonale (i personaggi veleggiavano su miseri 500 poligoni). Ispirandosi ad avventure dinamiche come Alone In The Dark (Infogrames, 1992) e Resident Evil (Capcom, 1996), i personaggi sono resi su schermo ed animati con modelli poligonali ricoperti di texture. I fondali sono realizzati su workstation Silicon Graphics, per poi essere "fotografati" dalle angolazioni previste in normali immagini bidimensionali. Nella scheda di Full Throttle avevo accennato all'idea che il barlume di 3D presente in quel titolo stesse liberando le potenzialità espressive del cambio di inquadratura: ora che il 3D è la tecnica preponderante, il team di Schafer usa gli stacchi e le angolazioni per abbattere il vecchio "teatrino" dell'avventure 2D: la camera finalmente è libera di passare davanti e dietro al protagonista, trasmettendo l'ampiezza, l'imponenza e le caratteristiche peculiari degli ambienti. Peccato solo che la rigidità del motore non permettesse le carrellate dei titoli bidimensionali, costringendo gli autori della grafica a supplire a questa mancanza con molteplici punti di vista fissi sullo stesso luogo. Il 3D totale sarebbe arrivato nella tradizione avventuriera lucasiana solo sette anni dopo, con Bone : Out From Boneville dei Telltale. Quasi simbolicamente, Grim divenne anche il terreno di prova degli ex-Lucas prima che si mettessero in proprio: l'animatore David Bogan sarebbe poi diventato il valente direttore artistico dei Telltale, Ingerson, Hamer e Schultz animatori e modellisti 3D per la Double Fine. L'utilizzo opzionale di una scheda acceleratrice 3D migliorava la resa visiva, più che la fluidità, già discreta: apparivano in quel caso limitati effetti di luce in tempo reale e le texture erano più sfumate e meno pixellose.

MUSICHE E SONORO:

Lasciando i suoi colleghi Michael Land e Clint Bajakian a lavorare rispettivamente su Monkey 3 e Indiana Jones e la Macchina Infernale, il prode Peter McConnell torna a fare squadra con Schafer dopo Full Throttle e questa volta il compito che lo aspetta è di gran lunga più complesso. Mancano infatti brani già pronti come quelli dei The Gone Jackals per quel gioco (anche se qui nei titoli di coda ci sono citazioni da brani folklorici messicani) e McConnell crea la musica del titolo giocando su due fronti: il primo, ovvio, riprende fiati e percussioni del centro e sudamerica, per richiamare la presenza preponderante della cultura ispanica nel tessuto del gioco. Il secondo si fa trascinare dal sound hard-boiled degli Quaranta, gli anni in cui il jazz e lo swing sbocciarono. Il lavoro titanico svolto da Peter gli fruttò l'onore, da parte della stessa azienda, della pubblicazione di un cd con la colonna sonora, suonata dal vivo da lui stesso insieme a musicisti esperti del settore. Jared Emerson-Johnson, allievo di Bajakian e coproprietario della Bay Area Sound, ha sicuramente tenuto in conto lo stile di composizioni ed arrangiamenti per l'incredibile soundtrack che ha creato per la Sam & Max Season One dei Telltale. Splendido il doppiaggio originale, in cui il protagonista Manny Calavera ha la voce di Tony Plana, attore di origini messicane che solo negli ultimi anni ha sfondato come coprotagonista della serie tv Ugly Betty, in cui è Ignacio Suarez, padre della protagonista.

PROGRAMMAZIONE:

Cantiamo il requiem per lo SCUMM, dal momento che siamo anche in tema. Il nuovo engine GRIME, al quale per obbligo di tradizione mise mano anche Wilmunder (questa è l'ultima avventura che vanta la sua firma al codice), fu ricavato dallo Jedi Engine di Gresko-Huebner-Wolff-Wang inaugurato per Star Wars Jedi Knight, qui limitato ovviamente a gestire personaggi tridimensionali ma sfondi statici precalcolati. Kevin Bruner, che sarebbe in seguito divenuto cofondatore e direttore tecnico dei Telltale, ebbe qui il suo primo incarico e ricorda che l'esperienza maturata anche su Grim Fandango gli ha permesso di creare anni dopo un engine, il Telltale Tool, che venisse incontro ai problemi logistici che un'avventura grafica in 3D poteva causare. Tra i programmatori anche Chris Purvis e Chuck Jordan, che avevano svolto la stessa mansione su Monkey 3: in quella sede avevano però potuto anche scrivere parte dei dialoghi, mentre in Grim Schafer scrisse tutti i testi da solo. Per funzionare, GF richiedeva un P133 (meglio se 200), 32Mb di RAM, 40Mb su hard disk, una scheda SVGA PCI da 2Mb ed un cd-rom 8x; opzionale era una

scheda 3D da 4Mb che supportasse le istruzioni Direct3D della Microsoft. E' possibile, non ufficialmente, copiare nella directory i file con estensione ".lab" per ridurre i lentissimi caricamenti da cd: installando tutto il gioco comprese le sequenze occuperete 1,3Gb ed all'incirca 900Mb senza quest'ultime. Occhio ai salvataggi, che occupano ben 1Mb ciascuno!

SUPPORTO: 2 cd-rom

ATTENZIONE! La versione doppiata in italiano è stata ripubblicata nel 2007, in dvd-case con manuale in pdf, dalla Activision Italia. E' rintracciabile nei Mediaworld o in alcuni negozi on-line come IBS e Adventuregameshop per 9,90 euro.

LINGUA: Italiano. La localizzazione, capitanata da Gabriele Vegetti, è come per Monkey 3 encomiabile, con l'illustre partecipazione nel ruolo di Manny di Renato Cecchetto, alias Shrek: uno dei più quotati doppiatori italiani. Non è da meno il compianto Zollo, che dopo Sam e LeChuck, lascia ancora una volta il segno della sua simpatia dando la voce a Glottis. Nella versione italiana si è scelto di ignorare la cadenza ispanica della maggior parte dei protagonisti. Probabilmente è stata una scelta conscia: l'italiano con l'accento spagnolo suona molto più ridicolo dell'inglese con lo stesso accento, dato che la pronuncia ispanica negli Stati Uniti è frequentissima. Questo sottrae parte dell'atmosfera al gioco, quindi ancora una volta l'invito è quello: se potete e ne siete in grado, buttatevi sulla versione originale!

Fuga Da Monkey Island (2000)

Quarto capitolo della saga di Monkey Island, dopo The Secret Of Monkey Island, Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge e The Curse Of Monkey Island. Tornati sull'isola di Melèe dopo la luna di miele, Guybrush ed Elaine scoprono che quest'ultima è stata dichiarata morta e che si sono indette nuove elezioni. Il favorito sembra essere un bieco e viscido Charles L. Charles (uno strano nome....;-)). Cercando una maniera di bloccare l'atto di demolizione della casa della sua diletta sposa, Guybrush scoprirà che l'inquietante magnate australiano Ozzie Mandrill ha intenzione con Charles di convertire tutti i Caraibi in un'enorme catena di parchi a tema politicamente corretti, usufruendo delle capacità umilianti di un fantomatico "Insulto Supremo", inquietante talismano voodoo...

SOGGETTO/PROGETTAZIONE:

Odiato da Ron Gilbert (che però non l'ha mai giocato per più di dieci minuti, a detta sua), disprezzato con sommo disgusto dalla stragrande maggioranza dei fan, additato come il punto più basso mai toccato dalla Lucasarts, addirittura considerato da qualcuno come una delle avventure più brutte della storia, Monkey 4 è avvolto da una fama terrificante che negli anni lo ha affossato più di quanto meriti. Il gioco non nasce, come il suo predecessore, da due fan della saga, bensì da una pura e semplice "commissione": la Lucasarts, non volendo ancora abbandonare il genere e volendo andare sul sicuro, chiese agli unici designer di adventure rimasti alla casa, Sean Clark e Mike Stemmle, di confezionare un altro Monkey Island. Questa premessa è fondamentale per capirne il punto di vista: esterno. Ackley & Ahern con Monkey 3 si erano trovati a poter vivere di rendita (cosa che avevano fatto con estrema intelligenza, beninteso), Clark & Stemmle non se lo potevano permettere: il terzo episodio viveva dell'attesa dei fan, il quarto non se l'aspettava nessuno, il quarto doveva in effetti far ripartire la saga. Impresa improba. Fuga è un gioco sicuramente inferiore a Monkey 3, ma il suo status gli deriva dall'esecuzione schizofrenica di un'impronta "autoriale" molto più interessante di quella del gioco precedente. Opinione diffusa è che Monkey 4 abbia tradito l'atmosfera piratesca che caratterizzava la saga, in favore di un'impronta satirica, intellettualistica ed eccessivamente anacronistica, che ammicca (molto) a Sam & Max, di cui Clark & Stemmle erano stati autori: l'ambientazione di Monkey Island diviene un modo per riflettere sui compromessi ai quale costringono la globalizzazione e il consumismo. Io non ho mai vissuto la cosa come un'offesa, anzi. Tra pirati rimbecilliti e quasi zombizzati, campagne elettorali e catene di cibo-pattume "Planet Threepwood" dedicate al "mito" di Threepwood (mito - guardacaso - snaturato!), Clark & Stemmle centrano un retrogusto delirante che la saga ha sempre avuto. Di certo è un delirio diverso da quello di Gilbert, ma almeno è più ragionato dello humor innocuo di Monkey 3. Il gioco spara le sue cartucce migliori quando l'azione si svolge nelle nuove isole "convertite" alla multinazionale politicamente corretta di Mandrill e lo snaturamento, sofferto dai fan, a me sembra l'idea più forte del progetto (SPOILER la conversione dello SCUMM Bar a LUA Bar suscita indignazione perché si suppone che lo faccia). E' vero che Guybrush risulta più tonto a 360° che "eroe del demenziale" come in precedenza, ma è anche vero che rimane sempre la vittima di un destino che lo sbatte qui e lì senza che i suoi sforzi abbiano effettivamente senso, più che mai in cerca di una sua identità, come faceva - in modo diverso - in Monkey 1 e Monkey 2 e come aveva smesso proprio di fare nella vicenda sentimentale del terzo capitolo. Insomma, qui la storia è nelle intenzioni più "epica", visto che da Guybrush dipende la salvezza dell'anima stessa dei Caraibi e di Monkey Island (SPOILER: Non per niente verso la fine LeChuck riprende il ruolo di cattivo principale e Guybrush stesso lo sprona a farlo!).

Potenzialmente, Monkey 4 poteva essere migliore di Monkey 3, ma così non è stato per varie ragioni. Innanzitutto Clark & Stemmle non sono riusciti a tenere sotto controllo le loro ambizioni e il gioco scivola nel capitolo III, per la sadomasochistica decisione di incastrare per forza la loro storia così particolare nella continuity della saga, forzandola e compromettendola del tutto. E' questo il vero problema del gioco, non la presenza sottotono di Stan o l'odiatissima nuova versione del duello ad insulti, il "Monkey Kombat" a versi contro le scimmie, per il quale francamente mi

pare inutile darsi tanta pena, visto che è facilmente risolvibile in mezz'ora. Per capirci, una volta che ho accettato il nuovo approccio di Ackley & Ahern nel terzo, posso anche accettarne un altro ancora, ma almeno lo pretendo coerente (SPOILER: Non ho problemi con i robottoni nello scontro finale, che anzi trovo spassoso e allucinato, ma non sopporto che la scimmia-robot debba essere la Testa di Scimmia di Monkey Island, non so se mi spiego.). Il secondo problema di Monkey 4, che mi costringe a malincuore a far pendere la bilancia sul terzo, è che il game-design, modellato su quello di Grim Fandango, è divertente ma non solidissimo, con qualche forzatura logica (SPOILER: si veda la creazione dell'odore di Pietro Nasodilegno su Lucre) e timidi tentativi di seguire strade nuove, perseguendo però l'implementazione del controllo diretto del gioco di Schafer con meno cognizione di causa: nonostante l'interfaccia sia stata arricchita da utili descrizioni testuali a fondo schermo, una mappa per gli spostamenti e un tasto per uscire rapidamente dalle locazioni, sono proprio queste "innovazioni" a far rimpiangere ancor di più l'interfaccia via mouse, visto che sembrano ammiccarvi disperatamente!

Secondo me Clark & Stemmle hanno avuto l'unico torto di ritrovarsi tra le mani una patata bollente a 360°, con la quale si doveva decidere il futuro degli investimenti della Lucasarts nel genere, il mantenimento della nuova interfaccia, il sostegno dei franchise, la tenuta di una grafica 3D in un'atmosfera nata in due dimensioni: alcuni aspetti li hanno centrati, su altri sono inciampati, ma è proprio ingiusto suggerire ai fan della Lucas di non provare il loro gioco per evitare sofferenze. Non solo Fuga da Monkey Island ha punti a suo favore, ma il loro "sporco lavoro che qualcuno doveva pur fare" è servito storicamente agli ex-Lucas per capire che direzione prendere nel sostegno dei franchise (si veda il coinvolgimento diretto degli autori originali nei titoli dei Telltale per non correre rischi) o nell'impostazione (ritorno all'interfaccia via mouse in A Vampyre Story o, all'opposto, il platform-adventure di Psychonauts). E comunque sia, i due sono stati già puniti abbastanza dalle indecenti cancellazioni di Full Throttle : Hell On Wheels e Sam & Max Freelance Police.

CURIOSITA':

Durante la lavorazione di Monkey 4, la Industrial Light & Magic iniziò a lavorare in gran segreto su un film d'animazione tratto dalla saga: lo sappiamo perché sia Steve Purcell sia un artista di nome Tony Stacchi lavorarono ai bozzetti di preproduzione (guardate qui per quelli di Steve e qui nella penultima riga dal basso per quelli di Stacchi). Il progetto, come quello dedicato ad un Frankenstein, non raggiunse mai poi lo stato di produzione e tutto finì in una bolla di sapone.

GRAFICA:

C'era un terrificante tabù da affrontare: Monkey Island in 3D. L'impostazione scelta è la stessa di Grim Fandango, cioè personaggi in 3D real-time con ambienti in 3D precalcolato (640x480x16bit). Il direttore artistico è Chris Miles, che alla Lucasarts era entrato come animatore (mansione da lui svolta in The Dig, Monkey 3 e in Grim, del quale aveva curato anche parte della grafica dei personaggi). Nonostante non sia stato abbandonato il tono caricaturale, le proporzioni dei personaggi sono meno esagerate e deformi rispetto a quelle del titolo precedente. C'è l'intenzione di far tornare Guybrush un po' alla statura e al corpo che aveva nei primi due episodi; personalmente la cosa mi ha fatto piacere e sicuramente preferisco visivamente questo Guybrush al Guybrush allampanato di Monkey 3. Considerando la vastità del gioco, mi sono sembrate buone le animazioni, dirette sempre da Marc Overney come nel terzo capitolo: il sogno era ovviamente avere una varietà maggiore, ma quella forse ormai con i costi attuali è garantita solo da titoli più brevi se non episodici, tipo il ciclo di Bone, che ha nel team diversi grafici che hanno lavorato qui. Meno roseo il discorso relativo agli ambienti: seguire la strada impostata da Ahern e Tiller nella terza parte era impossibile, dato che ci sarebbe voluto troppo tempo per renderizzare ambienti in 3D con lo stesso livello di dettaglio dei disegni a mano libera. Ci si ferma quindi a metà strada e si cerca di compensare con l'uso dei colori ciò che manca: da questo punto di vista la sceneggiatura, che prevede ambientazioni solari, viene d'aiuto agli artisti. Bill Tiller si è sempre dimostrato estremamente critico nei confronti di Miles, secondo lui inadatto a ricoprire la carica di direttore artistico e reo di non aver saputo "organizzare" la grafica di questo quarto Monkey Island. Io non esagererei e mi lamenterei piuttosto della scelta di alcune inquadrature, che amplificano alcuni

difetti con angolazioni infelici o scelte rischiose: se i dettagli sono pochi i campi lunghi e i totali amplificano il problema.

Da Quick & Easy potete scaricare un nuovo launcher, che può attivare il rendering dei personaggi in risoluzioni più alte (attenti, perché i filmati saranno visualizzati in finestra!). Se questo hacking manda il crash il gioco sotto WXP, programmate l'.exe per la "Compatibilità W98/Me".

MUSICHE E SONORO:

Qualche mese prima dell'uscita, noi maniaci della Lucas fummo disorientati da una feroce notizia: Land, McConnell e Bajakian avevano abbandonato la casa californiana. Considerando quanto il lavoro di questi musicisti aveva portato alla qualità delle avventure Lucasarts sin dal 1991, la tristezza aveva cominciato a regnare sovrana, dato che il loro apporto era stato fondamentale in Monkey 3 anche per traghettare la serie da Ron Gilbert ai nuovi autori. Ciò che non potevamo sapere era che fortunatamente Clint Bajakian, pur licenziatosi dalla Lucas, aveva appena fondato la C. B. Productions (attualmente Bay Area Sound, collaboratrice oggi fissa di molti ex-Lucas), una ditta di sonorizzazione freelance. Si prese quindi lui la responsabilità di gestire l'audio del gioco, garantendo le classiche firme che tutti conosciamo, più qualche new entry (Michael LandE non ha nulla a che vedere con Michael Land). La distribuzione dei musicisti è avvenuta per aree: Bajakian per la supervisione generale, la costa di Lucre Island e tutti brani delle sequenze; McConnell per l'interno di Lucre Island; Michael Land per Melèe Island; Michael Lande per Jambalaya e Atollo Knuttin; Anna Karney per Monkey Island. Penso della musica ciò che penso della sceneggiatura: poco convincente nel ricalcare lo stile dei vecchi giochi per i momenti pirateschi "doc", ma divertente, arguta ed ispirata quando si tratta di scherzare con ammiccamenti e remix dei vecchi temi nei contesti anacronistici. Buono il sound-design e nella norma il doppiaggio, dove ritroviamo confermati Dominic Armato per Guybrush ed Earl Boen per LeChuck; Charity James sostituisce invece Alexandra Boyd per Elaine: troppi americani si erano lamentati del suo accento inglese.

PROGRAMMAZIONE:

Il nuovo Randy Stevenson provvede a mettere ordine al motore di Grim Fandango, il GRIME, arricchendolo del sistema di animazioni basate sull'endoscheltro dell'allora imminente arcade 3D Star Wars Obi Wan, sistema programmato dal futuro cofondatore dei Telltale, Kevin Bruner. Ciò rendeva obbligatorio il possesso di una scheda 3D da almeno 4Mb di RAM video, che era invece ancora opzionale in Grim. Di nuovo assente il metodo di controllo via mouse: la nuova versione del GRIME include le già citate innovazioni al sistema di controllo di Grim, compresa la combinazione degli oggetti dell'inventario (ora roteante in sovrimpressione, come in Tomb Raider). Per giocare era necessario un P200 MMX, 32Mb RAM (64Mb con Win2000), da 40Mb a 1,2Gb su hard disk, una scheda Direct 3D od OpenGL da 4Mb ed un Cd-Rom 4x. Consigliato un P266, 64Mb RAM ed una scheda video da 16Mb, anche per poter godere della modalità video a 16 milioni di colori (32bit), che, pur non variando di molto la grafica, offre sfumature più uniformi e piacevoli.

SUPPORTO: 2 cd-rom

LINGUA: Italiano (doppiaggio incluso). Difficile elogiare a sufficienza il team di Gabriele Vegetti, capo-localizzatore della fu CTO: sono sparite anche le incertezze della pur ottima resa di Monkey 3 e la maggior parte della battute sono recitate in contesto, in modo espressivo e molto ben adattate. Massimo Antonio Rossi per ragioni ignote sostituisce Giuseppe Calvetti al doppiaggio del protagonista, anche se il risultato finale è ugualmente convincente. Potenza dei nostri doppiatori: Rossi, oltre a doppiare Guybrush, dà la voce anche ad Ozzie Mandrill! Ora non dite che ve n'eravate accorti, non ci crederei.