

## **ROTTA VERSO L'ISOLA DELLA SCIMMIA ...**

### **UN'AVVENTURA LUNGA TRENT'ANNI**

Nel 2020 compie trent'anni *The Secret of Monkey Island*, pubblicato nel lontanissimo 1990.

Parlare di videogioco è a dir poco riduttivo: *Monkey Island* è un capolavoro senza tempo, una pietra miliare, capace non solo di dare avvio ad una lunghissima ed assai articolata saga videoludica, ma addirittura di entrare nel cuore di milioni di gamers per decenni.

Un videogioco reso straordinario dai suoi pregi smisurati e, persino, dai suoi (presunti) difetti, come ad esempio la durata non eccessiva e/o la relativa semplicità degli enigmi. Difetti, questi, che o non vengono rilevati come tali, o che, comunque, vengono immediatamente perdonati da chi lo gioca, estasiato dalla bellezza estrema che pervade tutta l'esperienza videoludica.

Di recensioni qualificate da parte degli addetti ai lavori ne sono state scritte davvero tantissime in tutti questi anni, ed altrettanti sono gli articoli sui retroscena relativi alla fase di lavorazione del gioco da parte di Ron Gilbert e dei geniacci della LucasArts.

Non è questo che voglio provare a proporre.

Vorrei indagare – ovviamente con i limiti di approfondimento che connotano una chiacchierata tra amici – su quali (incredibili, straordinari, inconsci) meccanismi abbiano portato quest'opera, persino a prescindere dalle sue effettive qualità, ad invadere la sfera dei sentimenti di chi la ammira.

*Monkey Island*, infatti, è in cima a tutte le classifiche di gradimento dei videogiochi più rilevanti nella intera storia dell'home gaming, delle avventure grafiche, dei retrogames, etc..., a mio parere, oltre che per la sua oggettiva bellezza, proprio per il turbine di emozioni che scatena in chi lo gioca, e di ricordi felici che rievoca a chi lo ha giocato.

Ora, la magnificenza di un'opera ed il coinvolgimento emotivo che essa può suscitare non sono in un rapporto simmetrico di causa – effetto: ci sono capolavori del cinema, dell'arte, della letteratura, ed anche videogiochi (sostengo da sempre che anch'essi siano una forma d'arte) che pur essendo oggettivamente stupendi, non arrivano ad emozionare chi li ricorda.

In proposito, osserva mirabilmente Arrigo Sacchi: *“Ci sono vittorie e vittorie... alcune finiscono negli almanacchi, altre invece sono destinate a restare nella mente di tutte le persone, anche di quelli che non fanno il tifo per una determinata squadra, per il merito, la bellezza, le emozioni, lo spettacolo, il divertimento”*.

Ebbene, per restare in ambito videoludico, io penso che ci siano state, prima e dopo *Monkey Island*, delle avventure grafiche ad esso equipollenti o addirittura nettamente superiori in termini di qualità grafica, di godibilità dell'intreccio narrativo, di complessità degli enigmi.

Dato che vorrete dei nomi, penso in ordine sparso e senza alcuna pretesa di esaustività a *The*

Curse of Monkey Island, a Zak McKracken, a Syberia, a Indiana Jones and the Last Crusade, a Indiana Jones and Fate of Atlantis, ai primi due Broken Sword, alla saga di Gabriel Knight, a Grim Fandango, a Blade Runner, a The Dig, a Sanitarium, a Myst, a The Last Express, etc. ...

Alcune di queste avventure grafiche, penso sia oggettivo, non hanno nulla da invidiare a Monkey Island, ed alcune altre addirittura lo surclassano ... eppure nessuna di esse fa vibrare i gamers – non solo quelli della vecchia guardia – come la prima avventura di Guybrush Threepwood.

Lo stesso può dirsi per “Sensible World of Soccer” o per “Championship Manager 01/02”, che, anche se sono stati superati da molti videogiochi di ambito calcistico, continuano a vantare nutrite schiere di appassionati ridotti in stato di dipendenza da decenni. Come il sottoscritto, che ancora si diverte a proseguire carriere manageriali iniziate quasi vent’anni fa (SWOS direttamente su Amiga; CM 01/02 su virtual drive, dopo aver recuperato i pesantissimi files “.sav” dai miei vecchi pc).

Tornando a noi, persino l’autore principale di Monkey Island, Ron Gilbert, è rimasto schiacciato dalla maestosità della sua opera, e nella sua carriera, dopo aver partorito la sua *opera summa*, solo con il seguito dello stesso Monkey Island è riuscito a replicare un successo simile, anche se forse più sotto il profilo commerciale che in assoluto.

Infatti, sebbene “LeChuck’s Revenge” sia una bellissima adventure, più ricca e più complessa del primo episodio, la ritengo limitata per un verso dal fatto di riportarsi in maniera a tratti eccessiva alle meccaniche di gioco del capostipite della saga; per altro verso, il non-finale lascia ancora oggi troppo amaro in bocca.

Gli elementi da cui deriva questa preferenza viscerale e plebiscitaria per Monkey Island credo siano principalmente: **a)** i colori; **b)** l’avventura; **c)** la fruibilità; **d)** la nostalgia.

### **A) I COLORI.**

I colori hanno secondo me costituito gran parte della fortuna di Monkey Island.

Non voglio parlare né di grafica, né di evoluzione della veste grafica tra le varie versioni del gioco, né di cromatismo in senso tecnico, come farebbero gli esperti: voglio porre l’accento, assai semplicemente, sui colori di Monkey Island.

Partiamo dalla confezione scatolaata, che all’epoca era un feticcio per noi gamers “old school”, e che oggi è stata invece smaterializzata dalla vendita online dei videogiochi come la birra di antiradice voodoo faceva con i pirati fantasma.

L’incantevole cornice turchese, lo stupendo disegno di copertina, con i suoi colori pastello per ritrarre i protagonisti della storia, la geniale intuizione di utilizzare il violetto per il logo: bastava (e basta ancora oggi) guardare la confezione di Monkey Island per esserne magneticamente attratti.

Ricordo quanto questa confezione spiccasse tra quelle in vendita sugli scaffali del mio negozio di fiducia dell’epoca amighista ... Avrei potuto anche non essere convinto all’acquisto del gioco dalle

recensioni entusiastiche e dai voti esorbitanti attribuiti dalle riviste del settore (TGM 98%, K 900), sarebbero bastati i colori di quella confezione.

Belli anche i colori della ruota anti-pirateria, che rappresentava terribili pirati componibili per rotazione (i loro visi, i luoghi e le date di impiccagione) con toni pastello su sfondo malva.

Ma è l'avvio del gioco a catapultare in una dimensione parallela.

Definisco il primo capitolo una "rapsodia in blu": l'isola di Melee è rappresentata durante una notte caraibica, con un meraviglioso cielo stellato che acquerella le varie locazioni con tutte le tonalità del blu, incastonate nel nero del buio. E' per me un'estasi cromatica la passeggiata nella foresta sino a raggiungere la meravigliosa location della casa del Maestro di Spade.

A far da contraltare alle mille declinazioni del blu solo pochi colori: il bianco/nero dell'abbigliamento di Guybrush, il giallo dei lucernai degli edifici, il rosso ed il beige luminosi del tendone del circo, il rosso ed il verde luminosi delle vetrate della chiesa ...

Il terzo capitolo ci proietta invece in una Monkey Island abbacinata dal sole feroce dei Caraibi, con un tripudio di azzurro mare, di giallo sabbia e di verde foresta... e poi, ancora, il rosso scarlatto della lava dell'inferno, cui fa da contrasto l'azzurro della nave pirata nei sotterranei della grande Testa di Scimmia. E poi, gli interni della nave fantasma di LeChuck, un viaggio nell'etereo scandito dai toni del blu e dell'azzurro ... una meraviglia, semplicemente.

Insomma, a distanza di trent'anni, la versione originale di Monkey Island, quella con la grafica pixellata e con gli oggetti non disegnati ma indicati in violetto, resta bellissima da vedere e continuo a preferirla alla Special Edition, che ha – un po' sacrilegamente – rimodernato il tutto.

## **B) L'AVVENTURA.**

Dato che ho raggiunto un'età ragguardevole nel 2020, ho deciso di dedicare quest'anno alla ri-lettura e, dunque, ho ripreso i libri più significativi che mi hanno accompagnato durante la vita, per riassaporarli oggi con una maturità diversa.

Chiaramente, in vetta per la profondità e la sublime scrittura rimangono Salvatore Satta, Gabriel Garcia Marquez, Gesualdo Bufalino, Thomas Bernhard, William Faulkner ed altri grandissimi ... ma la gioia provata nella ri-lettura de "L'isola del tesoro" di Robert Louis Stevenson è stata semplicemente folle.

Sia perché è una lettura che risaliva ad oltre trent'anni prima, proprio alla mia infanzia, ed è lì che mi ha riportato durante quella magnifica giornata sotto l'ombrellone.

Sia perché chi vive tra scrivanie, giaccheecravatte, scadenze e responsabilità varie anela ad essere catapultato su di una nave di pirati orbi e con una gamba di legno, fra intrighi e tradimenti, fortini da difendere e X da decifrare sulla mappa del tesoro.

E lo stesso vale per Monkey Island: vanno benissimo i temi adulti nei videogiochi (tipo "*I have*

*no mouth and I must scream*”), gli enigmi assai complessi e spaccaneuroni (tipo “*Gabriel Knight 3*”, “*The Ripper*”, “*Hollywood Monsters*” o “*Codename Iceman*”), le ambientazioni distopiche e/o post-apolitiche (tipo “*Beneath a steel sky*”) ... ma l’avventura che tutti vogliamo vivere è quella raccontata dai nostri adorati libri d’infanzia, quelli rimasti nella nostra stanzetta a casa dei genitori sullo scaffale più alto della libreria, quelli di Salgari, di Verne, di Dumas, di Conrad, di Hugo Pratt.

### **C) LA FRUIBILITA’.**

Dicevo prima che la difficoltà bassa o medio bassa degli enigmi di Monkey Island è stata ritenuta da molti un difetto che inficiava il gioco ... ebbene, forse non solo non si tratta di un difetto, ma proprio di uno dei più grandi pregi dell’opera.

Perché, a ben vedere, più che di scarsa difficoltà si deve parlare di “fruibilità” del gioco.

Monkey Island ha ridefinito il genere delle avventure grafiche, in quanto nasce dall’applicazione delle dodici regole enunciate da Ron Gilbert nel celeberrimo articolo del 1989 “*Why adventure games suck*”.

In estrema sintesi, un’avventura grafica non deve frustrare chi la gioca con enigmi illogici, obiettivi incomprensibili, vicoli ciechi ed azioni non più ripetibili, morti continue del personaggio.

Ho iniziato a dilettermi con i videogiochi nel 1986 sul Commodore 64, e, da quando sono diventato un po’ più grandicello e sono passato all’Amiga 500, le avventure grafiche sono state da subito il mio genere preferito: nella mia lunghissima carriera ne ho dunque giocate a centinaia.

Ebbene, a conferma delle tesi di Ron Gilbert, anche io ho sempre avuto difficoltà ad appassionarmi a certe *adventure* blasonatissime (ad esempio, a quelle della saga di Larry Laffer) proprio a causa di enigmi non solo frustranti per eccessiva difficoltà, ma a volte addirittura poco sensati. Quando giocavo questi titoli, dopo essermi bloccato ed aver adottato infruttuosamente la tecnica del “prova tutto con tutto selvaggio”, mi arrendevo e consultavo il relativo *walkthrough*, finendo poi per chiedermi: “*Ma questo da dove l’avrei dovuto capire? Come avrebbe mai potuto venirmi in mente questa soluzione? Perché questo pixel hunting forsennato?*”.

Forse questa era anche una scelta editoriale da parte di alcune software houses, che lucravano sulle telefonate dei videogiocatori ai loro call-centers, finalizzate a ricevere un aiuto.

Insopportabili, poi, anche le “morti” continue del protagonista, che avevano l’unico effetto di costringerti a salvare in continuazione, pena la fastidiosa ripetizione di lunghe sessioni di gioco.

Al contrario, gli enigmi di Monkey Island possiedono tutti una loro logica, magari perversa e derivata dall’applicazione del cosiddetto “pensiero laterale”, ma sempre di logica si tratta: pensate, ad esempio, all’enigma della bussola magnetizzata per prendere la chiave dalla stanza di LeChuck.

E poi, è stata certamente apprezzata dai gamers la mancanza di situazioni letali per Guybrush – tranne quella surreale dell’annegamento sotto il molo di Melee Island e quella della celeberrima

burla, di cui era destinataria la Sierra-on-line, della (finta) caduta dalla rupe di Monkey Island.

Di qui l'apprezzatissima fruibilità del gioco, che ha impegnato e divertito senza mai frustrare alcun videogiocatore. E, una volta tracciato questo solco, dopo Monkey Island praticamente tutte le avventure grafiche si sono dovute attenere e adeguare a questa impostazione.

#### **D) LA NOSTALGIA.**

Nel 2013 Ron Gilbert ha spiegato così la sua difficoltà immane di tornare in pista come game designer: *“Se facessi un nuovo punta e clicca, la gente direbbe che non è all'altezza di Monkey Island. Ma si lamenterebbero in realtà perché non sarebbe all'altezza della loro nostalgia di Monkey Island. Non posso competere con una cosa del genere, nessuno può”*.

Il buon Ron ha, ancora una volta, perfettamente ragione: Monkey Island è stata un'esperienza videoludica talmente appagante da creare nostalgia per il momento in cui è stata vissuta.

Personalmente, Monkey Island mi riporta con la mente alla mia gloriosa Amiga 500 espansa, che posso indubitabilmente annoverare tra i più cari compagni di giochi della mia adolescenza e che ancora oggi è funzionante, montata e pronta all'uso.

Il rumore secco del trasformatore quando la accendevi, la schermata bianca con il dischetto azzurro, il sublime clangore del lettore di floppy, lo strepito cadenzato dei microswitch del joystick ... una vera e propria sublime liturgia di suoni e di colori.

Ho giocato a Monkey Island durante l'estate del 1991 nella casa al mare della mia famiglia, dove ci trasferivamo per trascorrere le ferie (che all'epoca duravano tre mesi, non tre giorni come oggi) quando finiva l'anno scolastico ... ovviamente l'Amiga veniva sempre con me.

Contemporaneamente a me, cercavano di risolvere il gioco due cari amici e compagni di classe; quindi ogni sera, dopo aver subito le invettive di mia madre sul costo delle interurbane, ci telefonavamo a vicenda più volte per confrontare i progressi fatti durante la giornata.

Un altro mondo, insomma, davvero un altro mondo, che mi manca tanto.

Oggi, le chiavi di quella casa sono raccolte in un portachiavi raffigurante la copertina della scatola di Monkey Island; sui muri della mia stanza da letto in quella casa è affisso un mega-poster dedicato a Monkey Island; nella libreria campeggiano due copie di “Mari stregati” di Tim Powers, una in Italiano edita da Fanucci, l'altra in lingua madre nel suo titolo originale “On Stranger Tides”, edita da Babbage Press. Non penso che ciò sia patetico, credo si tratti di pura e semplice nostalgia, del tutto sana e per certi versi doverosa, come il geniale Ron Gilbert aveva intuito nella sua frase che ho riportato.

In conclusione, The secret of Monkey Island è un'avventura lunga trent'anni ... e possono serenamente trascorrere altri trenta anni, rimarrà per sempre un capolavoro assoluto!