

La sfida del terrore. *Five Night At Freddy vs SCP-Containment Breach*

di Paolo Campanelli

A confrontarsi per il titolo di *Indie Survival Horror* per PC abbiamo due dei giochi più apprezzati dell'autunno, e il loro livello di popolarità è testimoniato su *Youtube* per i molti video di persone che ne parlano (o più che altro ne urlano impauriti); questi due giochi hanno già ricevuto molte parodie, omaggi e citazioni. Il che è ancor più significativo se si considera che "*Indie*" sta a significare che sono prodotti piccoli gruppi autonomi, ovvero al di fuori dei colossi multinazionali. In entrambi i giochi, così come in ogni horror, l'obiettivo è sopravvivere a tutto ciò che ti verrà lanciato contro. Ciò che rende questi due giochi nettamente differenti è il come .

Five Night at Freddy

Creato da **Scott Cawthon**, il punta-e-clicca *Five Night at Freddy* mette il giocatore nei panni di **Mike Schmidt**, guardia di sicurezza notturna appena assunta dal locale *Freddy Fazbear's Pizza*, ispirato alla famosa catena di ristoranti *Chuck E. Cheese's*, particolarmente apprezzati dai bambini americani, in quanto oltre ad avere gli intrattenimenti più comuni come i cabinati per videogiochi e le piscine con le palle, sin dagli inizi degli anni '90 facevano uso di pupazzi robotici (o, più tecnicamente, Animatronici) dall'aspetto di animali antropomorfi, solitamente addetti a cantare. Il gioco comincia alla mezzanotte del primo giorno, con il giocatore fermo nella sua postazione di guardia e con una batteria che deve durare fino alle 6 del mattino, suddetta batteria è necessaria per far funzionare gli schermi di controllo, le porte elettroniche di sicurezza e le luci dei due corridoi, necessarie per controllare gli angoli ciechi degli stessi.

Durante la notte, infatti, i 4 robotici abitanti del locale vagheranno per stanze e corridoi, privi di una reale meta e, come i messaggi pre-registrati descrivono, per infilare chiunque essi incontrino in uno dei costumi di riserva, pieni di pezzi elettronici troppo affilati e appuntiti per una persona all'interno. Il giocatore si ritroverà quindi seduto nella sua stanzetta, con la batteria via via più scarica, a dovere tenere d'occhio i 4, ciascuno con dei differenti comportamenti, con vari rumori inquietanti e la consapevolezza che una semplice distrazione può portare alla schermata di *Game Over*.

La grafica può essere definita con una singola parola, oleosa, dando quell'aspetto di assurdità a oggetti che altrimenti sarebbero perfettamente normali; questo effetto, unito alla scarsa illuminazione, al grande livello di dettaglio, e agli inquietanti robot che spesso e volentieri guarderanno dritto in camera, è in grado di dare i brividi a chiunque. I controlli, come in ogni punta-e-clicca, sono semplicissimi, richiedendo unicamente il mouse e un suo tasto.

La colonna sonora è poco più che inesistente e consiste principalmente in effetti sonori, come il costante suono del ventilatore nell'ufficio o le pentole che cadono nella cucina, tuttavia crea un'ambientazione oppressiva e perfettamente adatta, ricordandoti continuamente che l'unico modo per arrivare in fondo è tenere gli occhi aperti.

✖ SCP-Containment Breach

Sviluppato da **Regalis**, il gioco trae ispirazione dalla **SCP-WIKI**, un sito che raccoglie racconti e descrizioni di strani eventi, fenomeni e individui, monitorati e tenuti sotto controllo da questa Fondazione. La sigla **SCP** sta per **Secure Contain Protect** (mettere in sicurezza, contenere, proteggere) gli oggetti sono noti come numero e un nome (per esempio SCP 793-la Statua) e nel gioco sono presenti alcuni dei più famosi esemplari. Il protagonista è un membro del personale di classe D, coloro che sono utilizzati per i test e considerati sacrificabili, che all'inizio del gioco deve prendere parte ad un esperimento.

Durante l'introduzione, scoppia il caos e molti Esemplari, più o meno pericolosi, riescono a fuggire nel bunker in cui è ambientato il gioco; il giocatore dovrà fuggire dall'edificio evitando gli SCP violenti e sfruttando quelli neutrali (o comunque non aggressivi) a suo favore; perennemente sulle sue tracce vi saranno "la Statua", un essere umanoide fatto di cemento armato in grado di muoversi ad alta velocità quando non osservato anche solo per un battito d'occhi, "il Vecchio" un uomo sadico in grado di attraversare i muri e intrappolare il giocatore in una dimensione a parte, e la **Nine Tale Fox**, una squadra speciale armata fino ai denti con l'obiettivo di riportare sotto controllo la struttura a qualunque costo.

La grafica punta ad uno stile sobrio e realistico, con una grande presenza di aree danneggiate e macchie di sangue; coadiuvate da una colonna minimalista ma onnipresente, con suoni stridenti, rumori in lontananza e talvolta allarmi striduli a cui si aggiungono piccoli jingles quando alcuni SCP sono vicini e all'inseguimento o in altre specifiche occasioni. I controlli sono fluidi, permettendo talvolta salvataggi in extremis, e fanno uso di mouse e tastiera.

Il confronto

I due giochi, come già detto, hanno riscosso un grande successo tra il pubblico, per la sensazione di impotenza che generano, il primo dando opportunità limitate di reazione, il secondo per la costante possibilità che le proprie azioni, o la mancanza di esse, causino la morte del giocatore. **Five Night at Freddy** utilizza una struttura che non lascia spazio per errori, che può causare effettivi attacchi d'ira nel giocatore ad un passo dalla vittoria, mentre **SCP-Containment Breach** ne utilizza una a "crescendo", permettendo quasi sempre di vedere la propria fine, spesso impotenti.

L'interattività degli ambienti, inesistente in **FNaT** è estremamente elevata in **SCP-CB**, con tanto di porte che talvolta si aprono o chiudono improvvisamente quando ci si avvicina, trappole che si attivano una volta arrivati troppo vicini e imboscate da parte degli **SCP**. **SCP-CB**, inoltre, ha una grande apertura verso le installazioni di mod, che permettono di variare di molto il gioco, arrivando ad aggiungere elementi ironici ed assurdi (fallendo però nel renderli meno paurosi), mentre **FNaT** possiede unicamente modifiche all'aspetto dei 4 personaggi visibili.

Five Night at Freddy può essere acquistato su **Steam** a 5 euro, e ne è stato annunciato un seguito. **SCP-Containment Breach** è scaricabile gratuitamente sul sito ufficiale www.scpcbgame.com ed è in continuo aggiornamento