

# Natale: un gioco per i “cattivi” ed uno per i “buoni”

di Paolo Campanelli

Per i Cattivi un gioco dal cuore nero come il carbone: **Hatred**. Nato come provocazione dalla mente di sviluppatori neo-nazisti, **Hatred** è “*Quel Gioco Violento*” che verrà utilizzato per parlare a sproposito dell'intera industria videoludica. Il gioco, creato da **Destructive Creations**, si basa sul massacro e la distruzione; il nome del protagonista, per sua stessa affermazione, non è importante, e l'unica motivazione che ci fornisce è un nichilistico “*ho sempre voluto morire di morte violenta*”

✘ **Hatred** è uno sparatutto a doppio analogico, che significa che con una delle leve (o qualsiasi sia l'alternativa) si muove il personaggio, e con l'altra si spara liberamente a 360 gradi, con una visuale dall'alto. L'obiettivo del gioco può essere ridotto ad un “*va dal punto A al punto B uccidendo tutto ciò che si muove e pure qualcosa che sta fermo*”, che nonostante la sua intrinseca semplicità, mantiene un livello di difficoltà costante e a tratti molto elevato.

La scelta delle armi è molto limitata, e le armi stesse risultano molto simili l'una all'altra; sono disponibili dei veicoli, ma spesso e volentieri la guida si rivelerà un'esperienza di cui si può fare volentieri a meno. Pezzo forte del gioco, è la pressochè totale distruttibilità degli ambienti: con muri di compensato che fanno poco per fermare i proiettili, mattoni che richiedono più forza per volare via (trasformandosi temporaneamente in pericolose schegge). Buona la grafica, con effetti di luce tipici delle scene concitate di film Thriller, ma comunque nettamente inferiore ai livelli facilmente raggiungibili dall'Unreal Engine in altre produzioni. La colonna sonora tenta di creare ambiente, ma è un tentativo vano, in quanto le varie musiche si assomigliano tutte e risultano anonime.

**Uscito il primo di giugno del 2015**, il gioco si è portato dietro un'enorme agitazione da parte della critica dovuta tanto all'argomento trattato, quanto ai creatori. **Hatred** è stato spesso paragonato a **Postal**, altro gioco dalle stesse meccaniche, ma dall'umorismo intrinseco nell'esagerazione del sadismo (è ormai storico l'uso del gatto come silenziatore). A settembre è stato rilasciato del contenuto scaricabile, contenente una modalità **Arena** in cui l'obiettivo è il sopravvivere più a lungo possibile contro orde di nemici, e una serie di piccole correzioni. Nonostante ciò, il gioco difficilmente vale tutti i **15 euro** necessari ad acquistarlo su **Steam** o direttamente sul

sito degli sviluppatori, ma un giocatore che di tanto in tanto vuole semplicemente "spegnere il cervello" e sfogarsi potrebbe apprezzare.

**Per i Buoni un gioco veramente buono: *Undertale*** . Creato da **Toby Fox e Temmie Chang**; si tratta di un gioco di ruolo d'impostazione "Classica" che lascia molta libertà di movimento al giocatore su come affrontare la partita. Il giocatore veste i panni di un ragazzino che, dopo aver scalato una montagna dalla quale nessuno è mai tornato, precipita in un sottosuolo abitato da mostri di ogni tipo. Questi mostri sono stati rinchiusi circa un millennio prima degli eventi del gioco, e hanno creato una società più o meno pacifica, in attesa che degli umani si perdessero per poterne usare la forza vitale per distruggere la barriera che li blocca.

✘ Il gioco contiene dei puzzle da risolvere, intramezzati da più semplici sequenze di esplorazione e un grande numero di combattimenti contro Boss e Mini-boss, oltre ad eventi vari che spezzano in maniera improvvisa e inaspettata il ritmo di gioco. Alcuni personaggi e sequenze di eventi sono inoltre influenzate dal giocatore stesso, come **salvare e resettare** il gioco per vedere il risolversi di un'altra opzione o **cominciare una nuova partita** e fare nuovamente le stesse scelte.

Le sezioni di combattimento sono uno dei punti di forza del gioco: unendo differenti stili di gioco, e aggiungendo spesso varianti improvvise, i combattimenti non risultano ripetitivi come succede in gran parte del genere; Di base, utilizza una struttura a turni, con gli attacchi avversari che ricordano il genere "*Bullet Hell*", in cui il personaggio, raffigurato come un cuore rosso, deve schivare i vari tipi di proiettili. Oltre a poter attaccare o usare gli oggetti, il giocatore ha a disposizione una serie di azioni che cambiano a seconda del nemico affrontato, queste possono avere effetto sugli attacchi nemici, arrivando persino a neutralizzare in maniera totalmente pacifica gli avversari. È infatti possibile finire il gioco senza dover uccidere un singolo mostro.

Ad ogni mostro è data, attraverso i loro dialoghi, i temi musicali, le loro reazioni al personaggio e perfino tramite i loro attacchi, una personalità distinta, creando un mondo vivo e coinvolgente. Il che rende molto difficile, se non ai più *determinati* giocatori di ottenere i due finali contrapposti: Pacifista e Genocida. Il comparto musicale è una delle perle del gioco: le musiche delle varie arie, i temi musicali dei personaggi, e le battaglie sono ben distinti l'uno dall'altro e molto ispirati, legandosi perfettamente con il gioco stesso; a questo va ad unirsi una pletora di effetti musicali comuni ai GDR Classici, ma mai usati a sproposito.

La grafica è una combinazione di diverse fonti d'ispirazione, con parti a 8, 16, 32 bit e alcuni momenti salienti che usano una grafica molto più recente, ma pur sempre in grado di girare senza alcun problema persino su computer decisamente datati. Dopo il primo annuncio, risalente alla fine di maggio 2013, **Toby Fox** lanciò una campagna su **Kickstarter** per ricevere fondi, risultata in 51.124 dollari, più di 10 volte l'obiettivo iniziale. Dopo un ritardo dovuto alla gigantesca mole di lavoro data dalla creazione del gioco, l'uscita ufficiale è stata il 15 settembre 2015. Il gioco prende notevole ispirazione da alcuni titoli storici del genere, come le serie **EarthBound/Mother** e **Final Fantasy**, a cui non manca di mandare alcune frecciate su come il cibo guarisca le ferite istantaneamente o su come non esitano bagni nonostante l'ambientazione contemporanea.

Il gioco ha ricevuto un successo enorme, ed è stato già utilizzato (possibilmente) a sproposito in ambienti sociali da parte di buonisti più vari, con grandi risate da parte dei fan. In un gioco con così tanto peso nella sua "metafisica" sono poi presenti molte zone d'ombra. Il nome W D Gaster non dirà nulla al giocatore qualsiasi, ma a colui che va a spulciare tra i dati, richiamerà un grande, insolubile mistero. E' acquistabile su **Steam** a 10 euro, e **Toby Fox** ha già annunciato, nella sua tipica e contorta maniera, di essere al lavoro. Un'espansione? Un seguito? Un altro titolo? Solo il tempo potrà dire