

ALONE IN THE DARK (1992): I POLIGONI DEL TERRORE

La maggior parte delle persone, dovendo indicare il caposaldo del genere *survival horror*, penserebbe con ogni probabilità a *Resident Evil*, una serie che a partire dal 1996 ha venduto complessivamente quasi 35 milioni di copie¹. I giochi horror sviluppati dalla Capcom, tuttavia, e altri titoli famosi come *Silent Hill* (una serie della Konami iniziata nel 1999), devono molto del loro successo ad *Alone in the Dark*, un gioco per PC rilasciato da Infogrames nel 1992.



Una scena dal filmato introduttivo di *Alone in the Dark*. La protagonista femminile, Emily Hartwood, si avvicina alla misteriosa magione di Derceto.

¹ Press release della Capcom, 4 marzo 2008. (Ndt: da allora è uscito il quinto capitolo della saga, che nel maggio 2009 ha superato i 5 milioni di copie vendute solo su console).

Alone in the Dark, progettato principalmente da Frederick Raynal e Franck de Girolami, rappresenta uno dei primi esperimenti di fusione di 2D e 3D. Più specificatamente, gli sfondi sono fissi e bidimensionali mentre gli oggetti e i personaggi sono calcolati dal programma in tre dimensioni. L'engine ibrido consente agli oggetti dinamici, ridisegnati in tempo reale, di muoversi e ruotare liberamente, mentre gli ambienti (le stanze) sono visualizzati solo da particolari angoli di telecamera prefissati che si alternano a seconda della posizione del protagonista. Questa tecnica permette di sfruttare angolazioni di grande effetto drammatico, anche se talvolta ha lo svantaggio di rendere l'azione un po' confusa per il giocatore. Si tratta comunque di un approccio ideale per il genere horror: non a caso, le inquadrature estreme sono una componente fondamentale della maggior parte delle pellicole "paurose" – tutti sanno che c'è qualcosa che trama nell'ombra acquattato dietro l'angolo, ma è impossibile vederlo con chiarezza finché non è troppo tardi.

Oggi la grafica 3D di *Alone in the Dark* può sembrare rozza e "blocchetosa" con i suoi pochi poligoni monocromatici privi di texture, ma per il suo tempo era decisamente notevole. Grazie agli ottimi effetti audio e alla ricca colonna sonora, la presentazione globale creava un'efficace sensazione di orrore.

Essendo basato su uno dei primi motori 3D, scritto in un periodo in cui non era disponibile ancora alcuna accelerazione hardware per la grafica, il gioco non si muove molto velocemente. Tuttavia gli sviluppatori sono riusciti a trasformare questo potenziale punto debole in un ulteriore vantaggio per il gameplay: la lentezza di alcune azioni del protagonista aumenta il senso di panico nell'imminenza di un attacco, come in un incubo in cui non si può correre abbastanza in fretta da sfuggire al mostro. In effetti, i programmatori hanno accentuato questo senso di impotenza rallentando ulteriormente i personaggi feriti – un tocco di realismo ancor oggi condiviso da ben pochi titoli.

Naturalmente *Alone in the Dark* non è stata la prima avventura con elementi d'azione e neppure il primo gioco basato su temi horror. Azione, avventura e orrore sono ingredienti complementari che si sono sposati perfettamente fin dal 1981, anno in cui Atari ha rilasciato *Haunted House* per il suo 2600 Video Computer System (VCS).

In *Haunted House* l'avatar del giocatore è rappresentato da un paio di occhi scorporati che fluttuano in un grande palazzo immerso nel buio. L'obiettivo è trovare i pezzi di un'urna magica per fuggire da lì, evitando tarantole, pipistrelli e fantasmi. L'atmosfera è resa più inquietante dall'uso



Non è una coincidenza che *Haunted House* assomigli parecchio al classico *Adventure* di Atari (1979), dal momento che si basa sullo stesso engine. In questa schermata si distinguono gli occhi che rappresentano il protagonista e un pipistrello.

accorto di semplici effetti sonori per azioni come il salire e lo scendere le scale, il soffio del vento e la chiusura di una porta, mentre gli oggetti sono graficamente scarni ma sempre facili da identificare. Benché la programmazione di *Haunted House* si possa considerare magistrale, il VCS era semplicemente troppo poco potente per instillare un vero senso di paura.

Il VCS avrebbe conosciuto altri tentativi di creare videogame horror, come *Halloween* della Wizard Video (1983), basato sull'omonimo popolare film "slasher" del 1978. In quest'ultimo titolo il giocatore interpreta il ruolo di una babysitter chiusa in una casa a due piani. I punti sono guadagnati mettendo in salvo alcuni bambini e... pugnalandolo il killer con un coltello da cucina. Michael Myers, il famoso assassino del film, è presente anche nel videogame e insegue il giocatore con la sua caratteristica camminata lenta ma implacabile. Ancora una volta la grafica e il sonoro si ponevano più o meno ai livelli del tempo: la ridotta potenza del sistema limitava notevolmente la capacità del gioco di ispirare terrore. Al di là della tensione suscitata dalle apparizioni di Michael Myers, sullo schermo c'era ben poco che potesse realmente spaventare il giocatore.

Alcuni tentativi pionieristici di quello che più tardi sarebbe stato noto come "survival horror" ebbero luogo anche su altre piattaforme, come l'Intellivision di Mattel. *Dracula*, rilasciato da Imagic nel 1982, costituisce una



L'unico punto di contatto tra *Splatterhouse* e *Alone in the Dark* sta nel fatto che la casa in cui si svolge il gioco dovrebbe essere quella del Dr. Herbert West, il famoso "rianimatore" creato da H. P. Lovecraft.

variazione della formula standard in quanto pone il giocatore nei panni dell'eponimo vampiro. Il conte transilvano ha la capacità di trasformarsi in pipistrello e deve aggredire e mordere un certo numero di vittime e tornare nel suo rifugio prima del sorgere del sole. I nemici includono lupi, avvoltoi e poliziotti in grado di lanciare paletti di legno. Sebbene l'Intellivision fosse più potente del VCS e la presentazione di *Dracula* fosse discreta per il periodo, anche questo titolo non offriva niente di particolarmente spaventoso (se si escludono i controller della console, assurdamamente complessi).

Anche le sale conobbero la loro parte di giochi basati su un tema horror, come il sadico e sanguinoso shooter per light-gun della Exidy, *Chiller* (1986), che richiedeva al giocatore di sparare a tutto ciò che compariva sullo schermo, tra cui esseri umani incatenati e torturati in un dungeon. Con una grafica e un sonoro più realistici questo gioco avrebbe forse potuto ottenere una reazione più profonda del semplice disgusto.

Nelle sale giochi il titolo che arrivò più vicino all'estetica del survival horror fu *Splatterhouse* (1988), un picchiaduro a scorrimento orizzontale

It's midnight at Maxwell Manor . . .
 There are bugs in the garden, blood spots in the front hall, and spiders downstairs . . . not your ordinary house! The bugs are glurks and wigglers, and they'll eat anything in their path (including you). The blood spots are poisonous. And the spiders are huge, and will go through walls just to meet you. And we haven't begun to tell you what the house can do.

Meet Professor Arabesque . . .
 He's you. That is, you control him; and on behalf of the Psychological Society, your mission is simple: find the Skull of Doom that controls Maxwell Manor, and learn how to destroy it. The answers are somewhere in the house, and it'll take a fast man with a fast gun to find the answers. Of course, you and the professor will have some help. There are treasures to find, vases to give you bullets and lives, and some special objects like gold coins and crosses to pull you out of danger or send away the nasties. Of course, you have to find them first before the nasties find you, but isn't that what life is all about?
 Welcome to Maxwell Manor.

A solitaire game between you and your microcomputer unlike any before. More than 50 screens plugged full of challenge, danger and mystery. Over 100 variations combined with 10 skill levels equalling 1,000 different games.

Front Door of Manor

Manor Cellar

Playing time:
varies

Complexity level: 6
 on a scale of 1 (easy to 10 hard)

Maxwell Manor.
 Ready to run on the Atari® or Commodore® 64 home computer system with one disk drive and joystick.

ATI microcomputer games®
 A Division of THE AVALON HILL GAME COMPANY

© Copyright 1985 THE AVALON HILL GAME COMPANY
 All Rights Reserved. Computer and Audio Visual Display Copyrighted.

*Registered Trademark of Atari, Inc. and Commodore Business Machines.

0 7
 45708 48793
 MAXWELL MANOR

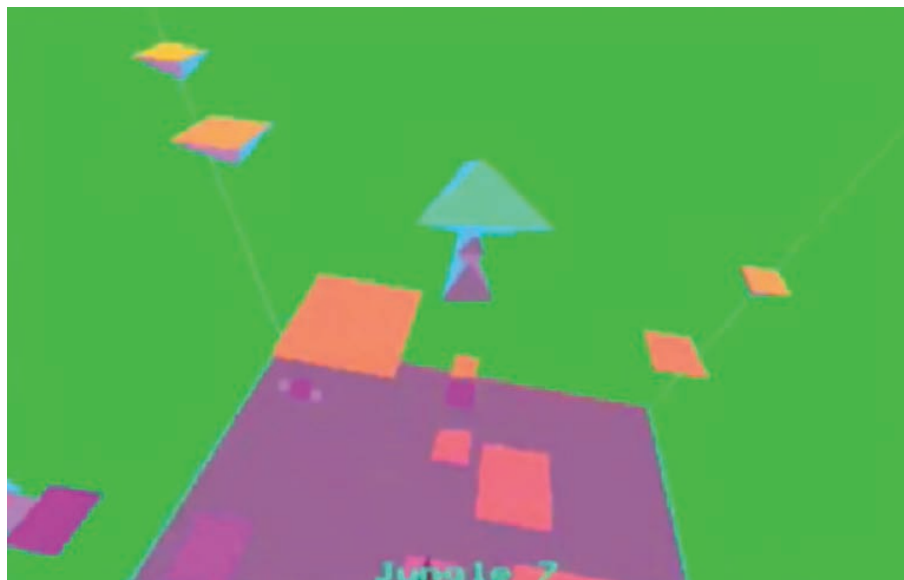
Il retro della scatola originale di *Maxwell Manor*. Le case infestate e i castelli raccapriccianti sono un vero caposaldo nella storia pluridecennale dei videogiochi.

della Namco contraddistinto da una grafica molto ricca. Il giocatore interpreta un certo Rick che deve liberare la fidanzata tenuta prigioniera nell'ennesima magione abbandonata e infestata dai demoni. Fortunatamente una malvagia maschera da hockey si attacca alla faccia di Rick fornendogli una forza preternaturale con cui può dare battaglia ai ghouls e alle altre presenze che pullulano nella casa. Nonostante i molti seguiti e le trasposizioni casalinghe, tra cui un remake del 2009 della Namco Bandai Games per Xbox 360 e PlayStation 3, la serie di *Splatterhouse* è sempre rimasta saldamente ancorata alle proprie radici action e non ha subito alcuna influenza dagli altri generi ludici ispirati all'horror.

Oltre a quelli menzionati sin qui, molti altri giochi si posero come obiettivo di spaventare il giocatore ma fallirono nell'intento a causa delle loro limitazioni tecniche: tra questi citiamo *Maxwell Manor* della Avalon Hill (1984; Apple II, Atari 8-bit, Commodore 64) e *Friday the 13th* della LJN (1988, Nintendo Entertainment System). Nessuno di questi sembra aver avuto un'influenza apprezzabile sul progetto di *Alone in the Dark*. Gli sviluppatori si sono piuttosto ispirati all'opera dell'autore americano Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), più noto come H. P. Lovecraft, vera icona della letteratura horror grazie ai famosi Miti di Cthulhu. La stessa scatola di *AitD* lo riporta con tutta chiarezza nel sottotitolo: "un gioco di avventura virtuale ispirato all'opera di H. P. Lovecraft". Raynal comunque era anche un grande appassionato di film di zombi; il 3 agosto 2006, in un'intervista concessa ad *Adventure Europe*, dichiarò: "gli zombi di Romero possono essere considerati la mia prima ispirazione. Da quando ho visto quel film ho voluto creare un gioco in cui si doveva combattere contro i non-morti. A questo aggiungete le suggestioni raccolte in moltissimi film horror, di cui sono sempre stato appassionato, specialmente quelli il cui ti trovi solo contro tutti e il tuo solo scopo è sopravvivere... Cthulhu quindi non è stata l'influenza principale, ma dato che volevo che il giocatore leggesse alcuni testi per raccogliere indizi, abbiamo usato Cthulhu per la sua atmosfera e per aggiungere qualche mostro".

Questo non significa che lo sviluppo di *Alone in the Dark* non abbia tenuto conto di alcun gioco preesistente. In effetti, nella stessa intervista ad *Adventure Europe*, Raynal afferma che una delle maggiori influenze è stata rappresentata dalla conversione su PC, da lui stesso eseguita, di un piccolo ma rivoluzionario gioco di Christophe de Dinechin: *Alpha Waves* (1990, Atari ST).

Alpha Waves è stato uno dei primi videogame 3D rivolti al pubblico casalingo. Basato su un motore software sorprendentemente robusto, era un gioco di esplorazione e salto su piattaforme dalla grafica poligonale che



Una schermata di *Alpha Waves*, un titolo che influenzò profondamente l'implementazione di *Alone in the Dark* da parte di Frederick Raynal. L'oggetto blu triangolare che proietta un'ombra scura rappresenta il giocatore, mentre gli oggetti arancioni fluttuanti sono piattaforme. Elementi di gioco analoghi, basati su salti precisi in ambienti 3D, sarebbero comparsi ancora in titoli come *Jumping Flash!* (SCE, 1995; Sony PlayStation) e *Montezuma's Return* (WizardWorks, 1998; PC).

presentava forme semplici e interazioni capaci di coinvolgere più oggetti. Per rendersi conto della sua influenza sul progetto e l'implementazione di *Alone in the Dark* è sufficiente dare un'occhiata al gioco in movimento. Ecco la descrizione di Raynal:

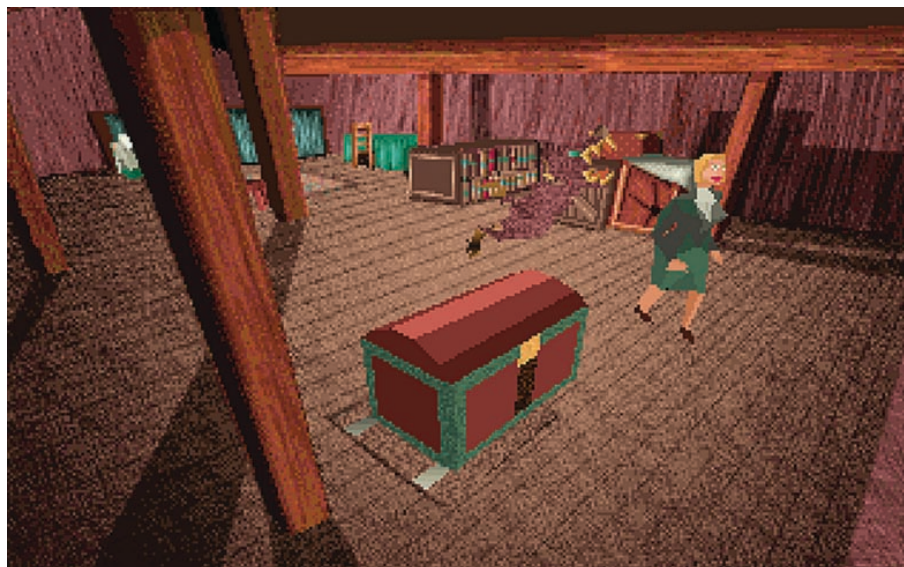
Mentre programmavo la versione per PC di *Alpha Waves*, un gioco tridimensionale molto primitivo, ebbi la sensazione che fosse giunto il momento che il 3D offrisse qualcosa di nuovo in termini di gameplay; mi convinsi che fosse possibile creare un nuovo sistema di animazione per personaggi umani con interpolazione degli angoli in tempo reale. In meno di tre secondi tutto mi balzò davanti agli occhi in modo così vivido da sembrarmi ovvio: un uomo in una casa, zombi... sarebbe finalmente stato possibile realizzare il mio vecchio sogno? Ma sapevo che al momento non sarebbe stato possibile creare i fondali tridimensionali realistici necessari per dare al giocatore l'impressione di trovarsi intrappolato in una vera casa infestata, così mi venne l'idea di utilizzare bitmap bidimensionali. All'inizio avevo pensato di usare fotografie digitalizzate di

un vero palazzo, ma le immagini disegnate a mano si dimostrarono molto superiori per l'atmosfera e l'integrazione dei personaggi. Ho dovuto anche programmare tutti gli strumenti 3D, perché ai tempi non esisteva nulla per la generazione di grafica tridimensionale in tempo reale.

Alone in the Dark è ambientato nel 1925. L'azione si svolge a Derceto, una grande proprietà della Louisiana appartenente al defunto Jeremy Hartwood, morto suicida dopo essere stato perseguitato da una strana presenza. Prima di morire, però, Hartwood ha tradotto molti degli antichi manoscritti sparsi per la casa. Il giocatore deve investigare il caso e per prima cosa deve scegliere uno tra due possibili avatar: un baffuto detective privato, Edward Carnby, ingaggiato da un negozio d'antiquariato per recuperare un antico pianoforte, o la nipote di Jeremy, Emily Hartwood, che vuole trovare lo stesso pianoforte perché potrebbe contenere indizi in grado di spiegare il suicidio dello zio. La scelta del protagonista non ha alcun impatto sullo svolgimento della storia, ma cambia radicalmente l'aspetto dell'avatar.

Subito dopo il caricamento, l'armadillo mascotte di Infogrames si trasforma da una bitmap bidimensionale in un oggetto 3D e comincia a ruotare, seguito dall'immagine di un libro che si apre per visualizzare i riconoscimenti. Dopo il superamento della protezione da copia, basata sull'inserimento di risposte prese dal manuale cartaceo, il giocatore si trova davanti alla scelta tra Emily a sinistra e Edward a destra. I ritratti dei due personaggi sono visualizzati su un sottofondo di musica minacciosa, accompagnati da un breve testo introduttivo. Subito dopo la scena passa a un filmato, realizzato con lo stesso motore del gioco, in cui il personaggio percorre su un macchinino decapottabile la strada sterrata che conduce alla proprietà. Questa sequenza offre un primo assaggio della presentazione in terza persona, con la macchina e i personaggi in movimento renderizzati via software su ricchi fondali (precalcolati e statici) che cambiano prospettiva nel momento opportuno. Una volta raggiunto il cancello d'ingresso il personaggio comincia a camminare verso la porta principale della casa, mostrando al giocatore la sua bella animazione: l'interpolazione dei punti di movimento è una delle caratteristiche chiave dell'engine di gioco. L'angolo della telecamera cambia ancora, ponendosi questa volta nella prospettiva di una misteriosa creatura che osserva la scena dalla finestra e di cui si vedono solo le mani artigliate, mentre la macchina riparte e si allontana.

Non appena il personaggio entra nella casa il grande portone si richiude rapidamente alle sue spalle, intrappolandolo. Il protagonista, sorpreso,



Qui Emily ha bloccato con successo la botola con il baule, ma non ha spostato l'armadio di fronte alla finestra, consentendo così a una creatura zannuta di irrompere nella casa.

non ha altra scelta che continuare ad avanzare. Il giocatore prende il controllo dei suoi movimenti solo una volta che ha raggiunto l'attico: la sequenza iniziale serve così ad alzare la tensione e a offrire un piccolo scorcio della casa come presentazione. Inoltre la scena introduce anche i rapidi cambi di visuale della telecamera che scattano quando l'avatar supera alcuni punti predeterminati.

Sebbene l'animazione sia eccellente e le ambientazioni ben disegnate, i personaggi sono costruiti con un numero minimo di poligoni dal colore uniforme. Il risultato è evidentemente "blocchettoso" (e, nel caso di Emily, si notano un paio di caratteristiche morfologiche molto... appuntite). Nonostante questa limitazione, l'uso accorto del colore e la chiara distinzione tra le varie parti del corpo permette almeno di identificare facilmente i personaggi, mentre i modelli 3D si integrano bene nell'accorta direzione artistica del gioco.

Una volta raggiunto l'attico i giocatori imparano, dopo qualche tentativo, che è indispensabile trovare il modo di bloccare una botola sul pavimento e la finestra dell'attico per impedire a un paio di mostri di farsi strada all'interno: il gioco dà subito una dimostrazione del peculiare miscuglio di azione ed enigmi su cui è basato. Dopo aver spinto un pesante baule sulla botola e un armadio di fronte alla finestra, il personaggio è libero di continuare con calma l'esplorazione. Ben presto trova oggetti nell'armadio

(una coperta), nel piano (una lettera), nel baule (un fucile a pallettoni) e nella libreria (un libro). Durante questa fase un mostro rompe il vetro della finestra, ma non riesce a superare l'armadio, mentre un altro cerca invano di aprire la botola bloccata dal baule. Dopo aver raccolto una lampada a olio dal tavolo il giocatore può proseguire in sicurezza uscendo da una porta laterale e scendendo le scale. L'obiettivo è raccogliere ulteriori indizi circa le mortali creature che infestano la casa per riuscire alla fine a trovare una via di fuga.

L'atmosfera descritta viene mantenuta per tutto il gioco con porte cigolanti, pavimenti pericolanti e l'apparizione improvvisa di mostri che il personaggio spesso non è ancora in grado di affrontare per mancanza di equipaggiamento. Questa peculiare mescolanza di ingredienti non è facile da realizzare perfettamente, e in effetti ben pochi titoli, prima o dopo *AitD*, sono riusciti farlo con successo (e questo include anche i suoi stessi seguiti).

Il gioco è controllato completamente da tastiera: le frecce direzionali muovono l'avatar, e premendo rapidamente due volte in avanti è anche possibile correre (una delle poche sequenze in cui l'animazione non è proprio impeccabile). In ogni caso la corsa è piuttosto imprecisa, e questo può aumentare il senso di panico quando si cerca di sfuggire a un pericolo.



In questa schermata Edward è riuscito a scendere dall'attico senza farsi uccidere e ha evitato di cadere attraverso il pavimento di assi marce all'esterno di questa stanza. Dopo un'inutile ricerca nell'armadio, viene attaccato da uno zombi che avanza dondolandosi dinoccolato.

Il tasto “I” o Invio aprono il menu delle opzioni, che presenta gli oggetti nell’inventario, il ritratto del personaggio, eventuali oggetti attivati e le azioni disponibili. Combatti, Apri/Cerca, Chiudi e Spingi sono sempre presenti, mentre Salta compare solo in alcune situazioni. Inoltre alcuni oggetti permettono di eseguire azioni supplementari, come Ricarica, Mangia, Abbandona e Scaglia. Non appena un’azione è selezionata il menu si chiude e il gioco ritorna alla finestra principale per eseguirla. In combattimento si possono eseguire mosse corpo a corpo, come pugni e calci, oppure utilizzare armi da taglio o da fuoco.

Nel 1993 fu rilasciata una versione per PC su CD-ROM che aggiungeva voci narranti per i testi e una colonna sonora migliorata, oltre a un piccolo gioco bonus, *Jack in the Dark*. Pubblicizzata come “avventura natalizia” *JitD* si svolge in realtà durante Halloween, come il famoso film di Tim Burton dello stesso anno, *The Nightmare Before Christmas*. Il giocatore interpreta il ruolo di una bambina, Grace Saunders, che entra in un negozio di giocattoli dopo il tramonto e rimane prigioniera al suo interno per scoprire con orrore che i giocattoli sono vivi. L’obiettivo è salvare Babbo Natale da un malvagio pupazzo a molla chiuso in una scatola a sorpresa. Questo titolo pone tutta l’enfasi sulla risoluzione di enigmi e non prevede alcuna forma di combattimento, rappresentando così un’esperienza ben diversa rispetto ad *Alone in the Dark*, sebbene utilizzi palesemente lo stesso motore del gioco originale e dei due seguiti. *Jack in the Dark* è stato distribuito anche da solo, su un singolo floppy da 3.5”, nonché sulla versione CD di *Alone in the Dark 2*, in cui ha lo scopo di presentare il nemico principale del gioco.

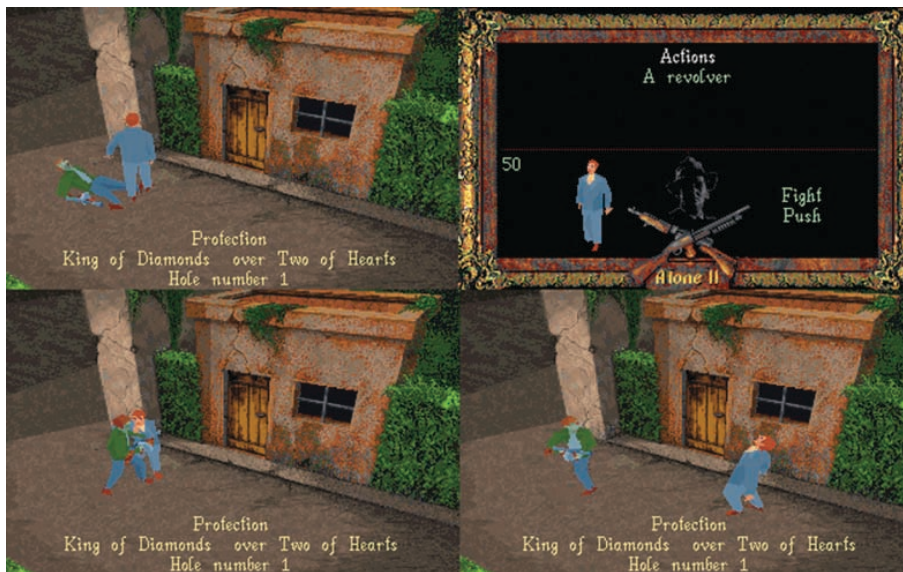
Nel 1994 *AitD* è stato portato su Apple Macintosh e sulla console 3DO: in quest’ultimo caso i comandi da tastiera sono stati sostituiti per supportare il gamepad standard. *Alone in the Dark 2* è uscito nel 1994 per PC, nel 1995 per 3DO e nel 1996 per Apple Macintosh, Sega Saturn e Sony PlayStation (in queste ultime due versioni con grafica migliorata). Sfortunatamente per i fan, a questo punto Raynal non era più coinvolto nello sviluppo della serie. Come ha descritto nell’intervista concessa ad *Adventure Europe*:

Non decisi di abbandonare la serie, ma proprio l’azienda Infogrames, per via di una quantità di disaccordi. A quei tempi i giochi erano gestiti completamente dal loro creatore, che di solito era anche il programmatore principale, così non ho mai scritto nessun documento per descrivere nel dettaglio le meccaniche di gioco o le sfumature dell’ambientazione. Penso che non abbiano capito quello che avevo fatto: il motore grafico era nuovissimo e aiutò il gioco ad avere successo, ma un videogame non è solo il motore o

i filmati, è un intero sistema vivo in cui la prima cosa da considerare è il gameplay e le situazioni che il giocatore dovrà affrontare. Tecnologia, gameplay e storia sono legate da molteplici interazioni che si passano continuamente la palla... un gioco si può dire riuscito quando i giocatori percepiscono questa sinergia.

Alone in the Dark 2 si svolge durante il Natale del 1925: Edward Carnby (ormai noto come “l’Investigatore del Soprannaturale”) e il suo partner Ted Stryker stanno indagando sul rapimento di Grace Saunders e giungono in un’altra grande magione, “Hell’s Kitchen”, rifugio di una moltitudine di famigerati gangster. Edward apprende che Ted è scomparso nella casa e va alla sua ricerca, ma lo trova assassinato. Ben presto scopre che i delinquenti sono la forma corporea di una ciurma di pirati fantasma: per salvare Grace dovrà attraversare la casa e quindi una nave pirata nascosta.

Al di là della limitazione iniziale a un solo protagonista, la differenza principale tra il sequel e l’originale è l’enfasi sull’azione a scapito del fattore horror. È interessante ricordare che di tanto in tanto il giocatore è chiamato a impersonare la piccola Grace, che (come in *Jack in the Dark*) non può combattere, ed è quindi obbligata a evitare i gangster e sconfiggerli



Una sequenza di quattro immagini prese dall’inizio di *Alone in the Dark 2*. Dall’alto in basso e da sinistra a destra si può seguire lo scontro di Carnby, disarmato, contro un gangster zombi. Per il disappunto dei fan del primo titolo della serie, il seguito si concentrò molto di più sul combattimento che sull’esplorazione e la risoluzione di enigmi.



Una collezione di quattro scene da *Alone in the Dark 3*. Il terzo titolo della serie è stato l'ultimo a utilizzare l'ormai obsoleto motore grafico originale, ma piacque comunque a moltissimi fan grazie alla minore enfasi posta sul combattimento.

per mezzo di trappole accortamente posizionate. Questi intermezzi, ancorché brevi, rappresentano un gradito cambiamento di ritmo per gli appassionati del primo capitolo della saga.

Alone in the Dark 3 è uscito nel 1995 nella versione per PC, a cui ha fatto seguito un anno dopo quella per Apple Macintosh. Questo è stato l'ultimo titolo della serie a usare il motore grafico originale. La storia comincia con Edward Carnby che investiga la scomparsa di un'intera troupe cinematografica di cui fa parte la stessa Emily Hartwood del gioco originale. Benché l'ambientazione fosse affatto diversa – una città fantasma in stile “vecchio West” chiamata Slaughter Gulch, nel deserto del Mojave – gli sviluppatori decisero di tornare alla formula del gioco originale, introducendo azione ed enigmi in modo più bilanciato.

Alone in the Dark 3 concede un'ulteriore boccata d'ossigeno ai giocatori frustrati dalle sequenze d'azione, che talvolta sono molto impegnative: la possibilità di scegliere la difficoltà dei combattimenti. Altre novità gradite sono l'introduzione di un numero illimitato di salvataggi, che consentono agli appassionati di sperimentare a loro piacimento, e una mappa con l'indicazione della posizione esatta di Edward. Quest'ultima rende più facile l'esplorazione dell'ampio spazio di gioco eliminando gran parte

della frustrazione che deriva dai repentini cambi di telecamera, di grande impatto drammatico ma spesso disorientanti.

Dato che il titolo successivo nella serie non fu rilasciato prima del 2001, il momento era maturo affinché altri sviluppatori si cimentassero nel genere del survival horror. Tra i molti citiamo *D* della Acclaim, contraddistinto da severi vincoli temporali (1995; 3DO, PC, Sega Saturn, Sony PlayStation); l'omaggio della Capcom ai film di serie B, *Resident Evil* (noto come *Biohazard* in Giappone; 1996, Sony PlayStation); il capolavoro nebbioso di Konami, forte di un sonoro di prim'ordine, *Silent Hill* (1999, Sony PlayStation) e *Fatal Frame* della Tecmo (noto come *Project Zero* in Europa e Australia, *Zero* in Giappone; 2001, Microsoft Xbox, Sony PlayStation 2), in cui il giocatore combatte i fantasmi impressionandoli sulla pellicola fotografica. Di tutti questi *Resident Evil* è quello che ha avuto il maggior successo, dando origine a una lunga serie di sequel e titoli collaterali, sebbene anche gli altri, con l'eccezione di *D* e *D2* (2000, Sega Dreamcast) abbiano avuto un buon successo di critica e di vendite.

È stato detto che *Resident Evil* fosse ispirato a un gioco di ruolo della stessa Capcom per Nintendo Famicom distribuito solo in Giappone, *Sweet Home* (1989, a sua volta basato su un film), che includeva un'ambientazione simile, enigmi e schermate di caricamento in corrispondenza dell'apertura delle porte. In realtà si può dire che *Resident Evil* sia sotto molti aspetti un rifacimento del primo *Alone in the Dark*. All'avvio, per esempio, il giocatore deve scegliere tra due personaggi, un uomo e una donna, ognuno con un background differente. I fondali sono precalcolati e gli angoli di visuale fissi, e persino le animazioni dei protagonisti e delle creature sono lente e dinoccolate, mentre il sistema di controllo ha una risposta poco scattante. Come se non bastasse, molti elementi del gioco sono ripresi direttamente da *AitD*, tra cui una scena in cui un mostro sfonda una finestra sorprendendo il giocatore. Naturalmente la grafica è molto migliorata, avvalendosi dei quattro anni di progressi che separano i due prodotti. *Resident Evil* utilizza anche numerose scene di intermezzo per presentare la storia, con dialoghi mal tradotti e recitati in modo pessimo, che includono la famigerata battuta "Jill, ecco un grimaldello. Potrebbe tornare utile a te, la maestra dello scassinamento, portalo con te".

Nel tentativo di sfruttare il successo di *Resident Evil*, la Infogrames fece uscire nel 2001 il quarto episodio della serie *AitD* per Nintendo Game Boy Color, PC, Sega Dreamcast e Sony PlayStation. In *Alone in the Dark: The New Nightmare*, l'Edward Carnby che esplora Shadow Island è un

personaggio più “dark” e sarcastico, immerso in una nuova ambientazione (la storia si svolge nel 2001). Il giocatore, però, può anche scegliere di interpretare la giovane antropologa Aline Cedrac. Pur ispirandosi chiaramente allo schema di controllo e alle situazioni del primo *Resident Evil*, *The New Nightmare* introduce nuovi effetti di illuminazione dinamica che entrano a far parte del gameplay (le creature sono sensibili alla luce) e offre due stili di gioco diversi che ricordano i differenti approcci di Edward e Grace in *Alone in the Dark 2*. Anche stavolta chi sceglie Carnby si trova ad affrontare un gioco orientato all’azione, mentre Aline offre un’esperienza concentrata soprattutto sugli enigmi. Nonostante qualche caratteristica apprezzabile, le recensioni furono contrastanti e le vendite relativamente basse – il genere era ormai dominato da serie più famose e di profilo più alto.

Come gli altri capisaldi del survival horror, *Resident Evil* e *Silent Hill*, anche da *Alone in the Dark* fu tratto un film nel 2005, ispirato (molto vagamente) da *The New Nightmare*. Sfortunatamente le pellicole basate sui videogiochi sono in media piuttosto scadenti, e *Alone in the Dark* si rivelò molto peggio della media. Sembra che il regista, il famigerato Uwe Boll, abbia pensato che la maggior parte degli aspetti del gioco legati al genere del survival horror non fossero abbastanza importanti da meritare di essere inclusi nel film. Il critico cinematografico Mark Ramsey ha scritto scherzosamente che “se andate al cinema per *questo*, il minimo che vi potrà capitare è di ritrovarvi *Soli nell’Oscurità*”².

Nonostante la serie fosse segnata dalla pesante eredità di quello che è considerato uno dei peggior film di tutti i tempi, Atari, a quel punto controllata da Infogrames, produsse ancora un nuovo videogame utilizzando per l’ennesima volta l’abusato titolo *Alone in the Dark*. Il gioco fu rilasciato nel 2008 per Nintendo Wii, Microsoft Xbox 360, Sony PlayStation 2 e Sony PlayStation 3. A questo punto Edward Carnby è completamente cambiato: da originale detective privato degli anni ’20 è diventato un generico clone di Keanu Reeves dalla giacca di pelle e le guance mal rasate. Per quanto riguarda la trama, ambientata a New York, il giocatore è chiamato a investigare una serie di indizi e dicerie che lasciano sospettare la presenza di attività clandestine nei tunnel che si snodano sotto Central Park.

La versione del 2008 di *Alone in the Dark* aggiunge alla formula classica una serie di elementi interessanti, come la possibilità di guidare veicoli, una visuale in prima persona (già presente nei titoli della serie *Resident Evil* che utilizzano la pistola ottica) e un sistema di modellazione del fuoco molto pubblicizzato. La simulazione, che in modo molto ambizioso

² <http://www.moviejuice.com/2005/alone> .

cerca di ricreare l'effetto delle fiamme reali, può essere sfruttata per eliminare i nemici e per bruciare o sciogliere gli oggetti presenti nel mondo. Sfortunatamente altre innovazioni – come la quantità di missioni tipo “trova l'oggetto” e la necessità di tornare a visitare più e più volte le stesse locazioni – non funzionano altrettanto bene e appesantiscono quella che, presentata in modo compatto e coerente, avrebbe potuto essere una buona esperienza. L'accoglienza da parte della critica è stata caratterizzata da alti e bassi, con preponderanza dei secondi, anche per colpa dei numerosi errori di programmazione e del sistema di controllo involuto e confuso. A differenza di *The New Nightmare*, comunque, se le vendite saranno sufficienti questo gioco potrà essere una buona base per nuovi sequel che potranno eliminare i suoi difetti e riportare in auge il nome di *Alone in the Dark*, restituendo il giusto riconoscimento a quello che molti giocatori moderni considerano un semplice clone di *Resident Evil*.