

VideogioQ Spiacenti, lei è iperqualificato

Author : Dott. Monge

Date : 15 marzo 2014



Su quanto sia difficile portare avanti una guerra di liberazione, praticamente da soli, può risponderci Gordon Freeman. L'occhialuto scienziato torna in **Half-life 2** dopo vent'anni trascorsi in una sorta di sonno dimensionale conseguente la rocambolesca fuga dal complesso di Black Mesa, teatro di un'invasione aliena che lui stesso ha involontariamente scatenato. Nei quattro lustri trascorsi, Gordon non è invecchiato di un giorno, ma la Terra è caduta sotto il dominio di un'enclave extraterrestre che ha pensato bene di prosciugare le risorse planetarie e inibire gl'istinti riproduttivi della specie umana (che gli alieni vengano da Facebook?). Il vispo Freeman comincia così la sua odissea da City 17, una città dell'Est Europa che è la capitale di questa antologia di distopie fantascientifiche.

Che si fa in questo gioco? Si spara all'*alieno invasor*, si risolvono rompicapi basati sulla fisica (da bravi scienziati) e si guidano veicoli attraverso scenari post-apocalittici di una bellezza che è al contempo inquietante e lussureggiante. Ai *gringos* di Valve è piaciuto un sacco non lasciare niente al caso, narrativamente e dal punto di vista del gioco giocato, e a distanza di dieci anni dalla sua uscita *Half-life 2* resta un grande gioco, cinematografico e che lascia il retrogusto di avere a che fare con un'opera che vuole dimostrare a tutti i costi di essere la prima della classe. Un po' come se Lisa Simpson avesse fatto un videogioco su Orwell.

Le sparatorie vere e proprie lasciano un po' a desiderare, ed è molto più divertente lanciare troiai casuali agli alieni con la pistola gravitazionale o sbizzarrirsi a dirigere i partigiani (umani, ma non solo) contro il vile traditore della Patria. Ciononostante, alcune sezioni del gioco restano impresse nella memoria: l'inizio (*Fahrenheit 451* con qualche pistoletata in più), la parentesi *de oror* e *de paura* della cittadina di Ravenholm, la corsa in dune buggy sull'autostrada in rovina, la lotta metropolitana contro i tripod, e ancora l'attraversamento di un ponte dal di sotto, sospesi a centinaia di metri dal fiume e protetti solo dalle macerie che tappezzano l'impalcatura.

Non è indispensabile giocare il primo capitolo per godersi *Half-Life 2*, anche se aiuta ad impratichirsi con i pochi, ma importanti, elementi della trama: poi, è tutt'altro che un brutto videogioco, ed è disponibile sia nella versione originale del 1998 che in quella ammodernata dai fan.

Il gioco e gli episodi aggiuntivi si trovano su PC, Mac, Linux, Xbox (solo *HL2*), e, nella compilation *Orange Box*, su Xbox 360 e PS3. Buoni ultracorpi a tutti.