
VideogioQ Movimenti dal basso

Author : Dott. Monge

Date : 14 settembre 2014



E così siamo al decennale dell'uscita di *Cave Story*, un'opera piccola piccola e che tuttavia fa da spartiacque nella storia del videogioco. Frutto di cinque lunghi anni di tessitura e ritessitura da parte di Daisuke "Pixel" Amaya e dei suoi amici e conoscenti, il gioco racconta l'irresistibile ascesa dell'androide Quote su per un intreccio di algide spelonche popolate di esseri fatti a guisa di conigliolo, i Mimiga. Nella sua odissea alla scoperta del segreto di questa razza, il protagonista salta, colloquia e spara mediante il suo improbabile arsenale.

In un periodo in cui s'iniziava a parlare dell'importanza di un lascito non solo affettivo, ma anche teorico, dei vecchi giochi, Pixel si è imposto condensando brillantemente più di vent'anni di game design giapponese, e l'ha arricchito del suo vocabolario grafico-sonoro e di un immaginario agrodolce. In maniera vagamente riconducibile a ciò che accade a Sonic con i suoi anelli, *Cave Story* ha come novità di rilievo un sistema di punti esperienza, raccolti dai nemici sconfitti, e che potenziano la dinamica delle armi sino a che non si viene nuovamente colpiti.

Il tappeto musicale (che usa un formato proprietario) si fa laconico nei momenti dove più è importante l'atmosfera, per poi schizzare, come un elastico finalmente libero, verso la frenesia elettrica che sottolinea i momenti di azione. Raramente si è visto un bilanciamento della difficoltà così ben fatto, mentre gli ambienti si piegano alle esigenze della trama, nascondendo nuove insidie e sorprese ogni volta che Quote deve ripercorrerli.

Ma *Cave Story* è stato anche una piccola, seconda dichiarazione d'indipendenza, dieci anni dopo l'era dello Shareware. Infatti, man mano che entrava nelle case, il PC ha sempre patito la mancanza di giochi di piattaforme di qualità, ed è noto ai più che la nascita di *DooM* scaturisce anche dal tentativo di trasporre *Super Mario Bros 3* sugli ordinatori casalinghi. L'arrivo di *Cave Story* ha corretto questa mancanza una volta per tutte, e al contempo consacrato Internet come piattaforma distributiva, grazie agli appassionati che si raccolgono attorno al gioco, Questi, usufruendo della traduzione in inglese del gruppo Aeon Genesis, ne hanno raccontato la bontà ai quattro venti tramite siti, forum e blog. L'altra faccia della medaglia sarebbe stato il contemporaneo arrivo di Steam.

Anche la vita di Daisuke Amaya è cambiata. Il suo gioco ha trovato nuova vita (a pagamento) su console, e Pixel, con i recenti *Kero Blaster* e *Pink Hour*, ha trovato tempo da dedicare ai canali di distribuzione sorti in questo decennio. Anche grazie a lui.

Tommaso Mongelli
www.fandonia.net