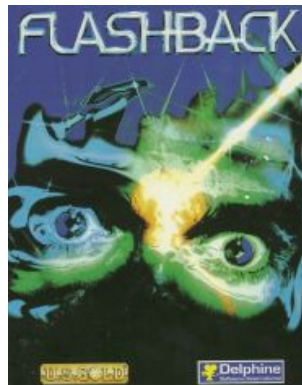


Retrogames - Flashback

(<http://www.retrogaminghistory.com/content.php/5429-flashback-amiga.html>)



Trovandomi a recensire (dopo averlo completato per la "sola" seconda volta nella mia seppur lunga carriera videoludica) un videogioco del calibro di Flashback, la prima cosa che sobbalza nella mia mente è una precisazione: **Flashback non è il seguito di Another World!**

Nel periodo in cui Flashback fu programmato, dopotutto, i sequel non erano una "facile norma" come avviene nel presente, tantomeno George Lucas, spostando lo sguardo al cinema, ci aveva ancora abituati a spulciare dietro le origini di una saga. Che sia di materia cinefila o videoludica, la voglia di perpetuare una storia di successo è sempre stata alta, specialmente nell'utenza appassionata di videogiochi che, spesso, non si vedeva accontentata dal ricevere i tanto agognati sequel dei titoli amati. Non era affatto difficile, dunque, per la nostra fantasia, arrivare ad accomunare titoli fra loro che, di fatto, non avevano nulla da condividere se non lo stile del gameplay, etichetta distributrice e, casomai, i nomi dei programmatori.

Tornando al titolo oggetto di recensione e relativo "falso" prequel, la questione fu ancora più delicata poiché Another World, nel 1991, fece letteralmente impazzire chiunque fosse incappato sui floppy disk con un seguito "ufficiale", Heart of Alien, che non fu mai portato su macchine Amiga. Lo spasmo di un seguito, quindi, era quantomeno palpabile in tutta l'utenza di questa beneamata macchina.

Quando nel 1993 arrivò Flashback, in copertina aleggiava lo stesso logo del precedente prodotto, quella Delphine Software che tra le proprie fila vantava mostri sacri della programmazione come Eric Chahi e Paul Cuisset. Il primo dei due è (quasi) l'unico responsabile dietro Another World, mentre il secondo, insieme al suo staff, era l'artefice di Flashback. Entrambi i programmatori, tuttavia, avevano già lavorato spalla a spalla sempre sotto etichetta Delphine Software per realizzare un'altra grande avventura grafica di fine anni Ottanta, quel Future Wars che vedeva Eric Chahi alla direzione grafica, mentre Paul Cuisset si preoccupava del codice.

A tutte queste assonanze va aggiunto che entrambi i titoli sono spiccatamente degli action adventure con spruzzatina da platform game, entrambi di taglio cinematografico con a seguito uno stile grafico a poligoni non tanto di norma per il periodo. Cut scenes e storyboard a base di alieni chiudevano un quadro che facilmente riusciva a fare breccia nei nostri cuori, assegnando quell'inopportuno "sequel" al titolo di Paul Cuisset.



Chiusa questa parentesi, lasciate che vi parli di questo piccolo gioiello della programmazione che, ancora oggi, riesce a mantenere valida la definizione di "fuoriclasse" assegnatagli da quei giocatori che lo hanno gustato e terminato.

Flashback è pura antologia di action-adventure, giocandolo sembra di trovarsi dinanzi a quei film che hanno fatto la fortuna di attori come Schwarzenegger e Stallone dove, al di sotto di una trama fitta d'intrighi e cospirazioni, trovava spazio l'azione pura costituita da rocambolesche sparatorie e fughe mozzafiato.

Ecco, Flashback coglie in pieno quello stesso spirito tramutandolo in videogame, trascinando il videogiocatore in

situazioni dove sia la materia grigia sia la mano lesta sul joypad/stick saranno chiamate in causa per proseguire correttamente nella vicenda. A dire la verità, comunque, in Flashback sarà la componente action a farla da padrona, tramite sparatorie a tutta birra che ingaggeremo contro gli ostili alieni. Non a caso, infatti, settando il livello di difficoltà nel menu iniziale, scegliendo tra *easy*, *normal* e *hard* si andrà ad incidere sulla sola quantità dei nemici, bassa partendo da *easy*, sempre più alta scegliendo tra *normal* e *hard* (e vai di sparatorie continue!), mentre tutto il resto, cioè gli enigmi, resteranno i medesimi.

La parte "cervellotica" del gioco, come già accennato, non si rivelerà particolarmente acuta, richiedendo nella maggior parte dei casi la sola ricerca di tale chiave per aprire tale porta, quest'ultima collocata (ovviamente) all'altro capo del livello in corso. Il tutto è intervallato da situazioni leggermente più intricate come quando, per acquistare un biglietto utile al viaggio di ritorno sulla Terra, ci ritroveremo indaffarati in molteplici situazioni tra cui, tanto per fare un esempio, lavorare da facchino!



L'inventario in nostro possesso, richiamabile tramite il tasto F1, conterrà al suo interno varie icone rappresentanti il nostro arsenale degno del miglior agente 007 come: tessere, chiavi, pistola, cinture gravitazionali e via discorrendo. Insomma, tutto il necessario utile per farci uscire da una situazione ad alto rischio come quella proposta in Flashback.

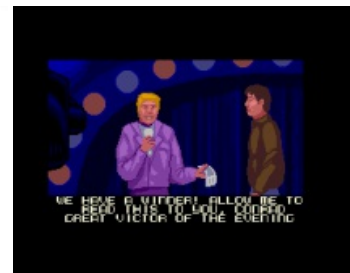
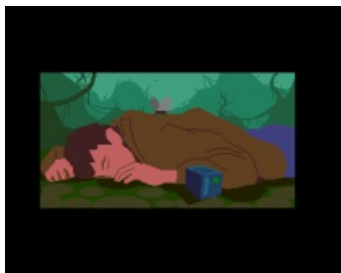
Tecnicamente siamo su livelli di vera eccellenza: lì dove ho segnalato la presenza di grafica poligonale nell'intro, nell'outro e nelle scene d'intermezzo, nel gioco vero e proprio vedremo invece catapultati in un ambiente costituito da schermate fisse disegnate a mano d'indubbia originalità. La grafica degli scenari usata in questo prodotto si potrebbe infatti definire "quasi unica", o perlomeno difficilmente replicabile.

Lo stile del disegno è minimale quanto incisivo, astruso nel suo mostrarsi "estraneo" agli occhi dello spettatore, colmo di tecnologia mista a primordialità, come mostrato proprio nel primo livello dove, in una foresta fitta di rami delineati da morbide e improbabili curve, trova spazio la pura meccanica fatta di ascensori, passerelle e ponti levatoi.

Tutto sommato, comunque, l'intero parco grafico mostrato in questo lavoro della Delphine Software non lascerà mai veramente di stucco poiché, in realtà, spetterà ad altro tale compito. Parliamo della monumentale animazione del nostro eroe che delizierà lo spettatore accarezzandolo con soffici movimenti talmente realistici da far impallidire prodotti odierni stracolmi di animazioni poligonali.

La tecnica usata per creare tale spettacolo in movimento è il famigerato rotoscoping (antenato del motion capture, cioè quella particolare tecnica di animazione che prevede il filmare movimenti da un soggetto reale, passando in secondo momento il tutto alla digitalizzazione) già ammirato in titoli come Prince of Persia e Another World ma, a differenza di quest'ultimo, in Flashback ogni fotogramma è precalcolato.

Vedere scorrazzare il nostro alter ego digitale sullo schermo è una cosa meravigliosa: salti, corse, arrampicate, tutto eseguito nel modo giusto, senza che sbavatura di sorta possa interrompere quell'idilliaco godere che, puntualmente, sarà iniettato nel videoggiocatore di turno. Non si pensi comunque che tale cura dei movimenti sia stata dedicata al solo personaggio principale, poiché tutto il comparto nemico godrà della medesima e intensa attenzione. Un vero spettacolo!



L'audio si presenta con una title track atmosferica al punto giusto e con "spezzoni" musicali in-game nella media. In Flashback, di fatto, le sinfonie non saranno una costante compagnia, bensì si faranno ascoltare solo per evidenziare passaggi più o meno importanti. Per il resto del comparto audio, invece, avremo oltre che effetti ambientali come cinguettii nella foresta e ventole meccaniche nei sotterranei, tutta una serie di sfx discretamente eseguiti.

Una nota di merito va sicuramente all'effetto sonoro creato per lo sparo della nostra arma (e quella dei nemici), di eccellente caratura. Potente e pompato quanto basta, quest'ultimo restituisce quasi la sensazione di poterne percepire la

potenza distruttiva ad ogni click effettuato, trasformando ogni sparatoria in un festival d'esaltazione estrema scaturita da tale effetto. Inciderà ovviamente sul tutto avere un buon impianto audio collegato al proprio computer.

Grandissima la cura risposta anche nella stesura della trama, coinvolgente ed entusiasmante, che scivola via con uno stile sci-fi di prim'ordine. Si parla della "solita" invasione aliena, certo, ma per nulla scontata e diretta con dovizia da buon cineasta. Ottimi anche i pochi colpi di scena, che vanno ad arricchire un copione composto di alieni, lobotomie, sparatorie, fughe, scoperte e cospirazioni planetarie, tutto lasciato nelle fervide mani del videogiocatore che altro non chiede di portare a compimento questa fantastica avventura, evitando un'invasione aliena e restituendo, allo stesso tempo, la memoria persa all'interprete principale: Conrad B. Hart.

NOTE

- Flashback, oltre ad essere disponibile per il sistema scelto per la recensione (Amiga OCS-ECS), esiste nei formati Acorn Archimedes, Mega Drive, MS-DOS (Floppy Disk & CD-Rom), NEC PC-9801, SuperNes, Mega-CD, FM Towns, 3DO, CD-I, Atari Jaguar, Mac OS, iOS, Symbian;
- Su Amiga OCS-ECS, Flashback è situato su quattro floppy disk non installabili su hard disk. Per ovviare a questa piccola mancanza si può comunque fare affidamento sulla famigerata distribuzione *WHDLoad* benché, giocato tramite floppy, caricamenti e relativo swap disk risultino del tutto indolore. Il gioco è tradotto in ben quattro lingue tra cui, fortunatamente, anche l'italiano;
- Nel corso del 1995, Paul Cuisset e soci, sempre sotto etichetta Delphine Software, ripresero in mano il brand di Flashback con il seguito ufficiale *Fade to Black*, prodotto in accoppiata con Electronic Arts. Trattasi di uno tra i primi action adventure interamente 3D, prima ancora che la signorina Lara Croft entrasse prepotentemente nell'immaginario collettivo videoludico. *Fade to Black* continua la medesima narrazione di Flashback dove quest'ultimo termina, tramutandosi in un must-have da ripescare per tutti coloro che abbiano la voglia e l'interesse nel sapere che fine abbia veramente fatto Conrad B. Hart. Il titolo in questione è disponibile nei soli formati PSOne e DOS CD-Rom;
- Ultimamente è stato ideato un motore grafico dal nome *Reminescence*, che permette di caricare il titolo recensito su diversi sistemi odierni senza incappare in errori e incompatibilità di sorta. *Reminescence*, nel momento della stesura dell'articolo, è disponibile per Windows, AmigaOS 4.x, Android, GP32, PalmOS, Sega Saturn, Sony PSP, Sony PS2.

COMMENTO FINALE

Videogioco d'indubbia qualità e importanza storica, fuoriclasse nel periodo d'uscita tanto quanto perla da ricercare nell'affollato mondo del retrogaming. Non giocarlo e conoscerlo equivale a perdersi un relevantissimo esponente della cultura videoludica. Flashback, ieri come oggi, si presenta come un grande esempio di action-adventure, e lo sarà anche per le generazioni a venire. Semplicemente monumentale!

Ottobre 2011, Maurizio "Amy-Mor" Tirone