

La stessa ambizione di Elon Musk nel voler raggiungere il Pianeta Rosso sembra guidare anche gli sviluppatori di Limbic Entertainment nel loro viaggio virtuale verso Marte. Anzi, a detta dei membri del team presenti all'anteprima a porte chiuse a cui abbiamo assistito alla GDC, è proprio il celebre imprenditore statunitense ad aver in buona parte ispirato la scelta della location per il loro titolo survival. Daniel Singleton di Limbic Entertainment ci ha detto: *«È un pianeta così vicino a noi, eppure in gran parte sconosciuto, quindi ci è sembrato del tutto naturale scegliere Marte come corpo celeste da esplorare, specie in seguito alla dichiarazione di Elon Musk di voler cominciare la colonizzazione nei prossimi decenni».*

Daniel Singleton ci ha poi porto mouse e tastiera per farci finalmente provare **Memories of Mars**. Nonostante sia stato annunciato qualche mese fa, è solo la prima volta che qualcuno al di fuori del team di sviluppo ha modo di mettere le mani sul gioco (**qui** il nostro primo resoconto) e il nervosismo generale nell'aria è stato palpabile, visto lo stato ancora embrionale del progetto. **La versione che abbiamo testato era una pre-alpha abbastanza completa**, con tante delle funzionalità finali già implementate, ma ancora bisognose di una corposa rifinitura.

ARRIVARE PRIMA DI ELON MUSK

Una volta seduti alle nostre postazioni ed effettuato il login sul server, **Memories of Mars** ci ha accolto con un'introduzione cinematografica ben realizzata che tradisce le **ambizioni tripla A del titolo**: un corpo umano che si muove lentamente in una capsula installata all'interno di una base fantascientifica, poi la fugace apparizione di una creatura aracnoide che striscia nell'ombra.



Usciti dalla capsula, ci siamo ritrovati in un ambiente che fungeva da tutorial essenziale per farci prendere confidenza con i comandi base per raccogliere, equipaggiare e usare gli oggetti. Fin qui nulla di nuovo, visto che **vengono utilizzati i canoni del genere survival in quanto a interfaccia utente, con inventario, slot per equipaggiamento e barra di accesso rapido.**

*MEMORIES OF
MARS È UN
SURVIVAL CON
ELEMENTI RPG,
EVENTI DINAMICI
À LA DESTINY E LA
SENSAZIONE DI
TROVARSI SOTTO
TIRO TIPICA DI
UNA BATTLE*

Giusto il tempo di afferrare al volo casco e tuta stagna ed eravamo pronti per la prima passeggiata sulla terra rossa di Marte. Per esigenze di tempo, gli sviluppatori ci hanno teletrasportato in un punto preciso della superficie del pianeta, dove avevano allestito **una complessa base**, convenientemente vicina a uno dei punti di interesse sparsi sulla mappa, e che - tra l'altro - sembra avere dimensioni ragguardevoli. Gli strumenti a nostra disposizione sembrano già abbastanza complessi e completi: **è possibile costruire e collegare pannelli quadrati, triangolari, rampe e via dicendo in modo da creare - in totale, atomica libertà - strutture piuttosto complesse**, come la stessa, imponente base dimostrativa allestita dagli sviluppatori.

All'interno della grossa struttura gli sviluppatori avevano preparato un po' di equipaggiamento di base per aiutarci a sopravvivere nelle nostre prime scorribande su Marte. Innanzitutto molte bombole di ossigeno, ovviamente necessarie a sopravvivere nell'inhospitale atmosfera; inutile dire che se la scorta di prezioso gas respirabile dovesse esaurirsi andremmo incontro a morte certa. Poi abbiamo "sgraffignato" anche qualcosa da bere e mangiare, in modo da tenere sotto controllo la barra della fame. Su questi aspetti, dunque, **Memories of Mars** non sembra poi tanto diverso da quanto visto in decine di altri titoli survival usciti nel corso degli anni. Come, invece, il personaggio riesca a mangiare attraverso lo spesso vetro rinforzato del casco ci sfugge tuttora!

OMBRE ROSSE SU TERRA ROSSA

L'interfaccia per l'equipaggiamento sembra fin d'ora molto completa e permette al giocatore di indossare pezzi di armatura singoli in ogni slot, addirittura con caselle per guanti e scarpe divise fra lato destro e sinistro, per una maggiore flessibilità.

L'armatura che ci è stata fornita era molto semplice, ma è facile immaginare che - in futuro - possa venire implementato un sistema di statistiche e bonus collegati ai singoli pezzi di

vestiario. Le armi presenti al momento non sorprendono particolarmente nella loro granitica canonicità: un fucile automatico, uno a pompa, un'arma con ottica per attacchi a distanza e una pistola per i casi disperati.



I F.L.O.P.S., LA VALUTA
DEL GIOCO, SERVONO
PER SBLOCCARE
L'ACCESSO A NUOVE
ABILITÀ E RICETTE PER IL
CRAFTING

Imbracciato il mio fidato shotgun sono dunque uscito dalla base. È in questo contesto che **gli sviluppatori ci hanno mostrato il funzionamento degli eventi dinamici che si attivano periodicamente**. Improvvisamente, un fascio di luce si è innalzato dalla miniera poco distante dalla base e un suono di allarme ha riempito l'atmosfera marziana. Io e gli altri giocatori (membri della stampa e sviluppatori insieme) abbiamo creato una squadra e ci

siamo diretti verso l'evento. L'obiettivo era quello di trovare e accedere ad una serie di terminali sparsi nell'area della miniera. I nemici presenti nella zona, strani ibridi robotico-animaleschi, non si sono dimostrati particolarmente tosti da abbattere, ma era pur sempre una demo: **il gioco finale, a detta degli sviluppatori, dovrebbe prevedere un'intelligenza artificiale ben più raffinata.**

Al termine dell'evento abbiamo ricevuto i nostri meritati F.L.O.P.S., ovvero la valuta del gioco, in grado di sbloccare l'accesso a nuove abilità e ricette per il crafting di oggetti. Una volta spesi si ottengono dei "punti sopravvivenza" per far avanzare le caratteristiche base dell'avatar. C'è stato quindi il tempo, nel corso della demo, di visitare anche un altro ambiente, ovvero una base biologica abbandonata, le cui serre sferiche con vetri triangolari nascondevano orde di nemici non proprio ansiose di darci il benvenuto.



GLI SVILUPPATORI
HANNO PROMESSO UNA
PRONUNCIATA
COMPONENTE
NARRATIVA

Nonostante alcuni problemi tecnici del tutto normali in queste fasi preliminari di sviluppo (il server è crashato qualche volta di troppo durante la demo), la nostra mezz'ora con ***Memories of Mars*** è trascorsa velocemente e piacevolmente. Il feel complessivo è quello di un ambizioso tentativo di ibridizzazione di alcuni dei trend più popolari degli ultimi anni: un survival con spiccati elementi RPG, eventi dinamici à la ***Destiny*** e la pressante sensazione

di trovarsi sotto tiro tipica di una Battle Royale. A tal proposito, **i giocatori saranno in grado di ingaggiarne altri più o meno liberamente all'interno della mappa di gioco, in un equilibrio fra PvP e PvE ancora tutto da scoprire.** Se aggiungiamo anche il fatto che gli sviluppatori hanno promesso una pronunciata componente narrativa, a metà fra *Interstellar* e *Prometheus*, possiamo ben dire che **Limbic Entertainment** ha posto l'asticella molto in alto in termini di aspettative.

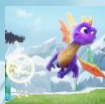
È comunque troppo presto per trarre ogni tipo di conclusione, ma - fortunatamente - **potrete toccare con mano i progressi fatti su *Memories of Mars* fra qualche settimana**, visto che il gioco sarà disponibile a breve in **Accesso Anticipato su Steam**, per lanciarvi su Marte ben prima di Elon Musk e della sua SpaceX.

Articolo precedente



Spider-Man: annunciata la data d'uscita ufficiale, svelate la Digital Deluxe e la Collector's Edition

Articolo successivo



Spyro Reignited Trilogy annunciato per PlayStation 4 e Xbox One

