

Diciamoci la verità, dopo il lancio e relativo caos attorno a No Man's Sky, ogni qual volta ci troviamo dinanzi un prodotto che presenta dei mondi generati proceduralmente sentiamo subito la necessità di girare al largo, ancor di più quando un titolo come **Astroneer** - che si presenta proprio come uno space simulator - sembra voler essere un diretto competitor della creatura di Hello Games, e allora sì, la paura di una seconda grossa delusione è dietro l'angolo.

Publicato in Accesso Anticipato nel 2016, appena pochi mesi dopo No Man's Sky, **la creatura di System Era Softworks sin dal menù principale dimostra subito di voler essere un gioco con una forte personalità**, liberandosi da vincoli di paragoni e giocando subito tutte le sue carte.


ODISSEA NELLO SPAZIO

Dopo aver dato il via alla partita, una capsula si staccherà dall'astronave fuori dall'orbita di un pianeta ostile alieno. Dentro c'è il nostro prode astronauta che dovrà cercare di sopravvivere partendo da un kit iniziale costituito da un habitat e dalle prime strutture basilari per non morire dopo pochi passi. Da qui prenderà piede il gioco vero e proprio che

non presenta un obiettivo, ma semplicemente prevede la solita struttura di creazione della propria base, raccogliendo le tante e diverse risorse presenti sul pianeta. Con uno zaino sullo spalle, vero e proprio inventario che possiamo richiamare su schermo per una visione più chiara e organizzare gli oggetti da portare, **possiamo muoverci liberamente lungo tutto il pianeta**, ma appena spostati di un paio di metri dall'habitat cominceranno i primi problemi, in primis la mancanza di ossigeno. Il nostro valoroso astronauta si collegherà automaticamente con dei cavi d'ossigeno nelle sue strutture più vicine (a patto che abbiano un generatore installato), ma **allontanatosi a una debita distanza, rimarrà solo con la riserva della tuta, segnata da un relativo indicatore dietro il casco**. La ricerca di materiali e risorse comincerà subito a essere di vitale importanza, perché con i giusti materiali (composti organici e resina i primi e più facili da trovare) potremmo costruire dei paletti che fungeranno da prolunghe, così da poter costruire delle linee di approvvigionamento e poter così girare liberamente: in circa tre ore di gioco, se sarete fortunati nella ricerca dei materiali, infiocchetterete il pianeta di simpatici tubi azzurri.



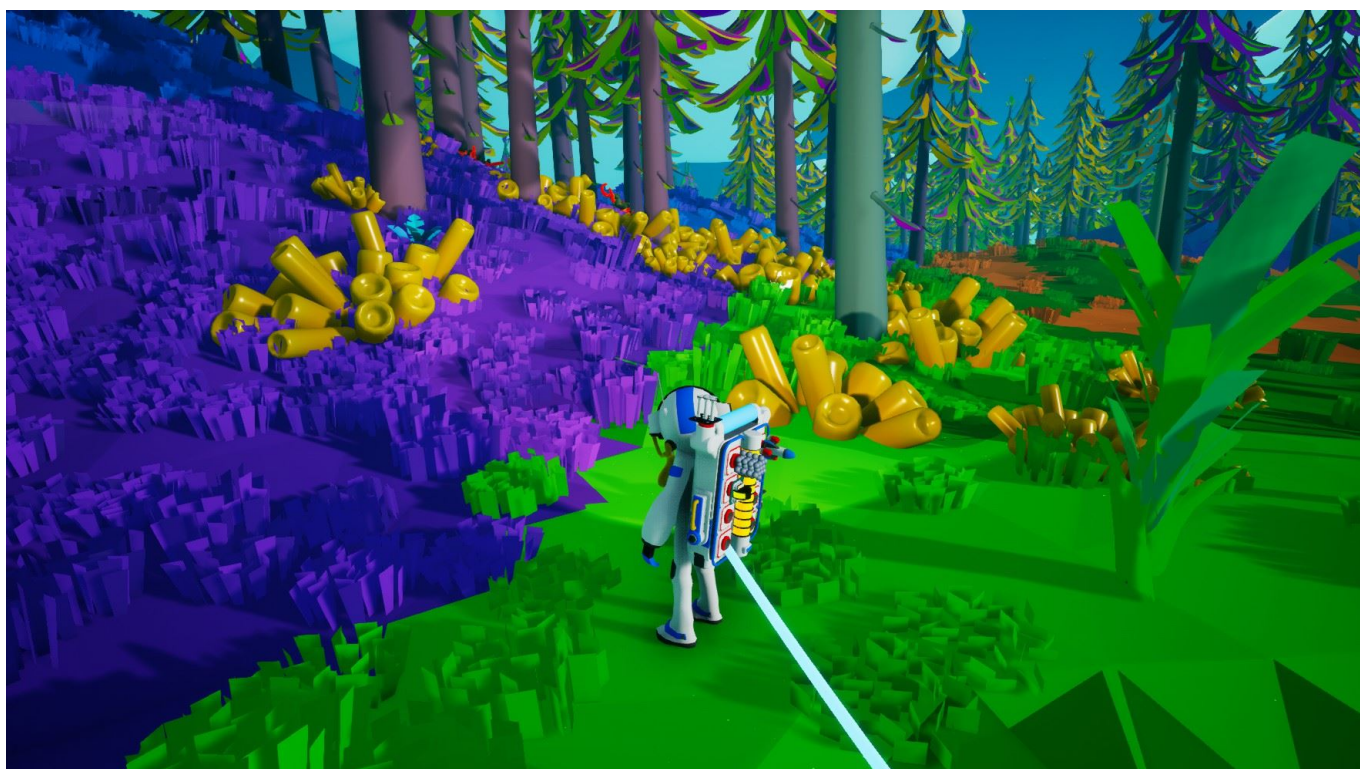
IL SENSO DI
PROGRESSIONE RIESCE A
GIUSTIFICARE
UN'ECESSIVA
RIPETITIVITÀ NELLE FASI
INIZIALI



Preparatevi comunque a macinare chilometri dentro la vostra tuta spaziale perché la ricerca di materiali, almeno nelle prime fasi, vi costringerà a fare più volte avanti e indietro da un punto di raccolta. Richiamando il nostro cannone aspiratore, oltre che a raccogliere materiale, **riusciremo anche a modificare la morfologia del pianeta**, elemento che ci tornerà utilissimo quando andremo alla ricerca di materiali più rari all'interno di grotte, dove dovremo letteralmente costruirci un varco o una rampa per poter risalire alla luce del sole. Lo spazio del nostro zaino sarà limitato, quindi ci troveremo a fare la staffetta: tornare all'habitat, lasciare le risorse e intanto impiegarne altre per costruire e ampliare la nostra base, per poi ripartire alla volta del campo di raccolta. **Questa procedura sarà abbastanza lunga e tediosa all'inizio**, senza diventare frustrante, perché migliorando l'attrezzatura e fabbricando altri oggetti, il nostro punto di arrivo sarà la costruzione di bombole di ossigeno aggiuntive per la tuta e ampliarne anche lo spazio dell'inventario e, ciliegina sulla torta, **costruire un rover con cui muoversi liberamente**, accelerando ogni tipo di operazione. Il senso di progressione del gioco proprio in questi frangenti riesce a giustificare un'eccessiva ripetitività nelle fasi iniziali, per ripagare in grande stile, restituendo **una grande libertà di gioco e la concreta possibilità di costruire vere e proprie piccole cittadine**; e quando saremmo pronti, costruire un razzo per spostarsi sugli altri pianeti presenti nel sistema solare di gioco.

TOPI DA BIBLIOTECA

Non sarà tutto un costruire e raccogliere. Il pianeta presenterà piccole minacce disseminate nei posti più improbabili, con una fauna pronta a ucciderci. **La morte non sarà eccessivamente punitiva**, difatti verremo rigenerati nel primo habitat, ma senza le risorse in nostro possesso nel momento della morte, tuttavia ci basterà tornare in quel luogo e raccogliere il nostro zaino per riprendere tutti gli oggetti. Un elemento di gioco che devo dire ho trovato davvero affascinante e mai banale, è la gestione dell'energia per il perfetto funzionamento del campo base e di ogni altra piattaforma che costruiremo. Partendo dall'habitat che fornirà la prima fonte di energia, dovremo collegare ad essa ogni altra costruzione, macchina o dispositivo che prevederà un consumo di energia per funzionare. Inutile dire che **più apparecchiature collegheremo all'habitat, meno saranno efficienti** perché da un consumo base di 100 unità di energia generato dall'habitat, nel momento in cui collegheremo una struttura, questa energia si dividerà in due unità da 50 così da alimentare habitat e struttura, quindi collegando quattro strutture all'habitat, l'energia si suddividerà in cinque unità di 20, rendendo ogni tipo di operazione sempre più lenta. Sarà quindi nostro compito costruire pannelli solari, strutture ausiliarie o bruciatori di risorse così da alimentare e creare nuova energia. Insomma, come scritto poco prima, **le primissime fasi del gioco potranno scoraggiare facilmente**, dato che risulterà sempre più difficile far funzionare lo stesso generatore dell'ossigeno e ci vorrà molto per capire tutte le dinamiche di gioco, questo perché verremo lanciati in questo pianeta ostile senza avere le conoscenze necessarie per capire tutte le meccaniche survival del gioco. C'è sì un piccolo tutorial introduttivo, ma fungerà più per capire i comandi di movimento, richiamare l'inventario o raccogliere le risorse con il cannone aspiratore, mentre **per tutto il resto dovrete sporcarvi le mani**, cadere, sbagliare, morire, ricominciare e sprecare fin troppe risorse prima di padroneggiare al meglio le diverse sfaccettature di **Astroneer**.



ASTRONEER È UN
PRODOTTO
GENUINAMENTE
PICCOLO, MA
INCREDIBILMENTE RICCO
E AFFASCINANTE

Altro focus importante sarà una sorta di piccolo libro mastro in nostro possesso, attraverso il quale spendendo dei particolari punti ricerca - ottenibili facendo ricerche sulla fauna del pianeta o convertendo detriti in punti ricerca - potremo ampliare la nostra conoscenza per quanto riguarda oggetti, pedane o macchine da costruire. Tutti questi elementi principali, quali la ricerca, la costruzione e la raccolta di risorse, sono incredibilmente dosati con saggezza e intelligenza. **Nessuna meccanica è più importante delle altre e tutte si sviluppano parallelamente**, restituendo quindi una longevità impressionante, senza contare anche la possibilità del multiplayer co-op, che renderà l'esperienza sia più

divertente che anche più veloce, almeno per quanto riguarda la ricerca di materiali e costruzione del campo base. Se tutte queste meccaniche possono far facilmente pensare a un clone di No Man's Sky, con tanto di misteriose costruzioni aliene su cui indagare, quello che **Astroneer** incarna è invece un prodotto genuinamente più piccolo, semplice nelle intenzioni, ma incredibilmente ricco e affascinante, con una direzione artistica che predilige colori forti, pastelli accesi e forme morfologiche ben definite, nulla è lasciato al caso e lo stesso ciclo del giorno e della notte, con relativi tramonti o rotazione di pianeti e lune sopra la nostra testa, restituiscono un affresco vivo di pregevolissima fattura. **A condire l'avventura non mancherà qualche piccolo bug sparso**, qualcosa che non minerà mai eccessivamente la partita in corso, con un efficiente sistema di salvataggio che verrà in aiuto al giocatore in tanti e diversi modi. Nota a margine per la colonna sonora, delicata, rilassante, un tema costante che ci accompagnerà in questa scampagnata spaziale senza essere mai invadente e anzi, risultando elemento di forte immedesimazione con il nostro piccolo astronauta; piccolo in un mondo ostile e misterioso, mai una grande avventura ha avuto un incipit così banale, ma altamente accattivante e appagante.



Astroneer è stata una vera e propria sorpresa. Nato seguendo la scia di No Man's Sky, senza troppi proclami arriva nella sua forma completa presentando un'offerta ricca, colorata e forte nelle sue meccaniche di gioco, capaci di regalare una longevità davvero interessante e ritagliarsi una fetta che conta, in quello spazietto tra i survival e gli space simulator. Se avete amato o odiato No Man's Sky, l'unico consiglio che mi viene dal cuore è quello di provare assolutamente Astroneer con la certezza che non ne rimarrete delusi.

