

Questa non è la “mia” recensione di **No Man’s Sky**, e d’altronde la **disamina del Tassani** è una delle più riflessive, riuscite e aperte (perché non chiude a nulla, tanto meno ai meriti e al talento di Hello Games) che mi sia capitato di leggere in giro, a prescindere dal giudizio numerico. Non ho nemmeno giocato un numero di ore sufficienti, **sono ancora distante dal centro dell’universo** e tecnicamente potrei solo dire che i difetti del titolo procedurale dagli autori di Joe Danger, **il fatto di essere sempre diverso eppure uguale a se stesso dall’inizio alla fine**, emergono prima se ci si è fatti debitamente preparare dalle recensioni. Ciò significa che il Tassani mi ha rovinato il gioco? Beh, non esattamente, anche se far pesare le colpe resta una pratica distensiva: più nello specifico, l’analisi del dottore pazzo mi ha fatto riflettere su quali siano i **limiti della generazione procedurale di No Man’s Sky**, mentre giocarlo mi ha confermato che, a conti fatti, **la sua struttura rientra nei miei gusti personali solo per una percentuale alquanto scarsa.**

APPUNTI PROMETEICI

Intanto, è meglio ribadire un concetto che sembra sfuggire a diversi **utenti Steam**: se rappresentare e rendere giocabile l’universo vi sembra così facile, senza incorrere in bug o incoerenze progettuali, beh, allora fatelo voi. Ed è inutile tirare in ballo **Minecraft**, **Starbound** o persino **Spore**, dove pure si annidano diverse caratteristiche del gioco di **Hello Games**, perché **i risultati pur se imperfetti vanno al di là di qualsiasi cosa vista fin ora**. Questo è uno dei punti di contatto con i miei gusti e desideri, la progettazione di un videogioco in cui vengono sbriciolate le barriere dell’esplorazione, dove gli **algoritmi cercano di assumere concettualmente il ruolo di leggi cosmologiche, etologiche o persino evuzionistiche.**



GIOCARE A ESSERE DIO POTREBBE DIVENTARE UNA PRATICA DIFFUSISSIMA PER GLI SVILUPPATORI DEL FUTURO

Allo stesso tempo, però, in un gioco con **elementi shooter** mi piacerebbe sparare bene, esattamente come godrei di più davanti a **modelli di volo e combattimento spaziale** rispettosi dei migliori canoni delle space-sim; guardando, poi, al modo di inquadrare il tema **survival**, vorrei sempre e comunque un sottofondo simulativo a governare il tutto, qualcosa per cui il “grindare” assomigli sempre più allo stesso sforzo che facciamo tutti per esistere e star bene. Queste ultime, per l'appunto, sono le ragioni più intime per cui **No Man's Sky** non sta sollevando in me l'agognato entusiasmo: certo non avevo particolari speranze sul **versante simulativo, dichiaratamente lontano dal suo spirito**, ma sulle meccaniche d'azione si poteva e doveva far meglio, anche solo per alimentare una **sospensione**

dell'incredulità meno a singhiozzo. Anche prima della sua uscita, inoltre, mi ero posto una lecita domanda: **cos'è più straordinario, tra un universo random in cui puoi "semplicemente" viaggiare, scendere ed esplorare qualsiasi pianeta, e uno in cui viene simulata la vera Via Lattea insieme al lavoro degli esploratori spaziali del 3296?**



L'EVOLUZIONE DI ELITE DANGEROUS È QUELLA CHE CONTINUA A INTERESSARMI DI PIÙ

Al netto dei contenuti di **Elite Dangerous** che già ci sono, e di ciò che è stato annunciato (pianeti dotati di atmosfera ed ecosistemi, per l'appunto) sulla base di promesse sempre mantenute, l'evoluzione del gioco di **David Braben** e **Frontier** è quella che continua a interessarmi di più. Probabilmente i progressi hardware avranno un ruolo fondamentale, nel tentativo di farci scendere in mezzo a **flora e fauna proceduralmente verosimili**, ma vale la pena di aspettare.

Qualcuno potrà dire che **in Elite Dangerous uno scopo finale nemmeno c'è**, affermazione peraltro incontestabile. Per quel che mi riguarda, però, ritengo che l'efficacia dei mezzi forniti possa talvolta essere più importante del punto arrivo, e che il **dono della sperimentazione** aiuti a tollerare una tale mancanza. Al contrario, se la sperimentazione c'è, ma i mezzi alla fine sono solo passabili e qualche volta addirittura difettosi, il fatto che ci si possa dirigere verso un epilogo diventa più che opportuno. Questo è uno dei motivi per cui, sostanzialmente, **non ritengo un problema il fatto che No Man's Sky possa essere completato in qualche decina di ore**. Al contrario, potrebbe essere un modo per apprezzarne di più i pregi.

HARD TO BE A GOD

È tutto un altro campo da gioco, invece, quello che racchiude **qualità e difetti della proceduralità di No Man's Sky**. Anche in questo caso sono d'accordo con **Astrotasso** sulle **potenzialità di un vero e proprio genere fondato sulla moderna generazione algoritmica**, dove le stesse prerogative del titolo di **Hello Games** diventino uno standard tecnico di base, dal quale partire per costruire progressivamente "mondi migliori". Non è detto, in questo senso, che mantenere una dimensione cosmica sia l'unica strada, ed è anzi probabile che ridurre un filo le ambizioni possa aiutare a costruire qualcosa di più preciso e coerente: pensate, non so, a una sorta di **Ulisse che si muove non fra pianeti ma fra isole**, riducendo le distanze da percorrere (per usare un eufemismo) e donando ai combattimenti un carattere meno generalista, per mare come per terra. Immaginate nebbie per nascondere isole relativamente vicine, e tutte le varianti di fantasy mitologica che si mescolano **senza eccessiva casualità**. Un titolo ipotetico su tanti, naturalmente, che oltretutto non rispecchia la mia preferenza per la sci-fi, ma lo aspetterei volentieri.

L'esilarante video che ripropongo qui sopra, infine, può anche essere preso come un manifesto dei **limiti della generazione "naturale" di No Man's Sky**: che senso ha un essere con zoccoli e zampe cavalline, se poi se ne va in giro in posizione eretta? **Giocare a essere Dio** potrebbe diventare una pratica diffusissima per gli sviluppatori del futuro, ma una volta dimostrato che è possibile farlo con modelli poligonali relativamente complessi, diventa altrettanto importante cominciare a progettare con criteri più razionali. Un'impresa che un tempo sarebbe sembrata impossibile, e che **quattro ragazzi di Guildford** hanno avuto il coraggio di iniziare. **Dategli una medaglia, invece di incazzarvi.**

Articolo precedente



Ti spiezzo in due

Articolo successivo



I m sotto

Netflix, Zelda e la deontologia professionale

