

Negli ultimi anni Paradox Interactive è diventato un publisher noto soprattutto per la qualità dei suoi strategici e gestionali, merito principalmente dei grand strategy sviluppati internamente e dell'eccezionale **Cities: Skylines** di Colossal Order. Ora la compagnia svedese prova a bissare il successo del city builder (approdato lo scorso anno anche su Xbox One prima, e PS4 poi) prendendo in prestito il talentuoso team di Haemimont Games per dare alla luce **Surviving Mars, un'opera poliedrica che pesca a piene mani dal passato della software house bulgara**, la stessa che nel corso della sua lunga carriera ci ha donato le saghe di Tzar e Imperivm, nonché gli ultimi tre capitoli di **Tropico**.

## CIELO SCARLATTO

È proprio dalla serie che ci ha fatto indossare panni di un dittatore di una fittizia repubblica delle banane che la compagnia di Sofia ha tratto maggiore ispirazione per la realizzazione di **Surviving Mars**, il quale - a una prima, disattenta occhiata - si presenta come un semplice gestionale cittadino ambientato sulla superficie del Pianeta Rosso. Non è così, o meglio, è facile essere ingannati dall'apparenza: pur mantenendo un'ossatura che si rifà ai grandi classici del genere, come **SimCity** o lo stesso **Tropico**, **l'ultima fatica del team bulgaro introduce un elemento di stampo survival** che non deve essere mai preso sottogamba.



## SURVIVING MARS È UN'OPERA POLIEDRICA, CHE PESCA A PIENE MANI DAL PASSATO DI HAEMIMON GAMES

Instaurare una colonia su Marte non è un'impresa facile, dal momento che la sua atmosfera non è adatta a ospitare l'umanità; per questo motivo, ancora prima di inviare i prodi pionieri, è necessario creare una serie di strutture in grado di ospitare i coloni che in seguito andranno a fondare il primo insediamento umano oltre i confini della Terra. Per fare ciò, **Surviving Mars** ci mette al comando di un un manipolo di mezzi meccanizzati coi quali esplorare la superficie, alla ricerca di giacimenti minerali e sacche d'acqua sotterranee; a questi si aggiungono diversi droni automatizzati con i quali costruire alcune strutture di base, quali pannelli solari, estrattori di risorse, hub di controllo, generatori di ossigeno e - quando i tempi diventeranno maturi - le cupole al cui interno dimoreranno i coloni. **In**

**questa fase iniziale si prende dimestichezza con le basi del gioco grazie a una lenta progressione con una curva di apprendimento piuttosto morbida:** si inizia così a familiarizzare con le diverse tipologie di risorse necessarie al sostentamento e alla successiva crescita dell'insediamento, si analizzano le anomalie che possono sempre celare qualche gradita sorpresa e si comincia a fare i conti con le varie minacce ambientali che sistematicamente si palesano in un ambiente ostile come quello della superficie di Marte, a partire dalle tempeste di sabbia, fino alle disastrose piogge di meteore.

## STELLE NEL DESERTO

Le cose diventano esponenzialmente più complicate non appena il primo uomo mette piede su Marte. Da questo momento in poi, ***Surviving Mars*** inizia a spingere in maniera sempre più incalzante sull'aspetto survival, in quanto ogni abitante del Pianeta Rosso necessita non solo di beni di prima sopravvivenza (come cibo, acqua e ossigeno), ma anche di mezzi adeguati per soddisfare tutti quei bisogni non correlati alla sfera fisiologica, legati allo svago, alla convivenza con le altre persone, al benessere psicologico e così via. **Fornire servizi in grado di appagare le necessità dei coloni è essenziale per mantenere sempre alto il morale** e far sì che, avendo la possibilità di vivere al meglio, i cittadini virtuali possano dare il cento per cento sul posto di lavoro, contribuendo attivamente alla crescita dell'insediamento.



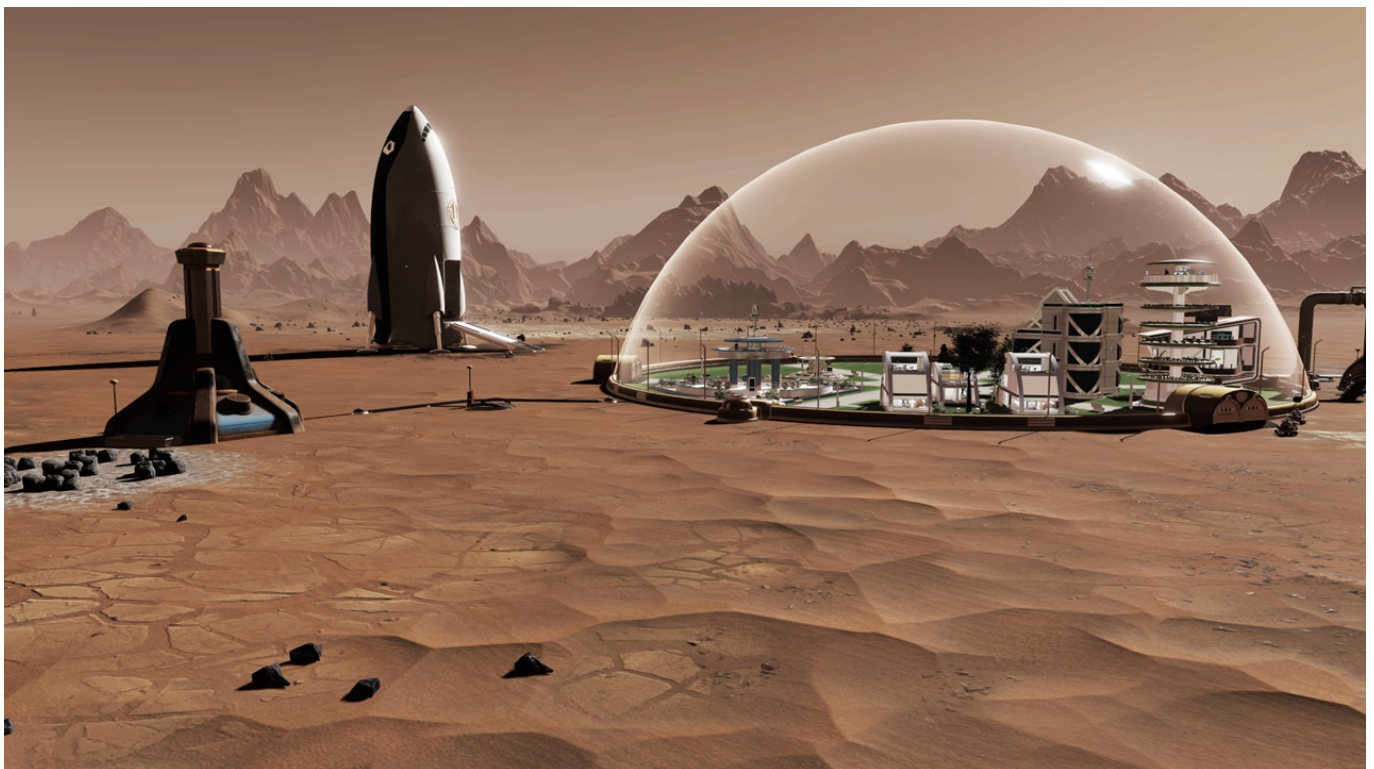
FORNIRE SERVIZI IN  
GRADO DI APPAGARE LE  
NECESSITÀ DEI COLONI È  
ESSENZIALE PER  
MANTENERE SEMPRE  
ALTO IL MORALE


Un colono che non riesce a soddisfare almeno una buona parte dei suoi bisogni è un colono infelice. Nel migliore dei casi, ciò può portare all'aver nostalgia della Terra e a un drastico calo delle performance. Tuttavia, trascurare troppo a lungo le necessità degli abitanti rischia di comportare danni seri alla loro psiche: un colono giù di morale diventa sempre più propenso a togliersi la vita, man mano che il valore di integrità mentale inizia a tendere allo zero. **Inutile dire che un suicidio sotto il cielo stellato di Marte è un evento gravissimo che né gli sponsor dell'iniziativa, né gli aspiranti coloni rimasti sul nostro pianeta natio vedono di buon occhio.** Avere meno candidati e meno denaro da

investire può compromettere l'intera missione spaziale, di conseguenza diventa essenziale riuscire a destreggiarsi tra il bilanciamento delle risorse da spendere (sempre molto scarse) e le richieste dei pionieri.

# SALVATAGGIO TECNOLOGICO

Oltre a dover gestire materialmente l'insediamento, costruendo edifici e mantenendo alto il morale dei coloni, un altro aspetto particolarmente importante di *Surviving Mars* è rappresentato dalla ricerca scientifica. L'opera di Haemimong Games include anche un articolato tech tree tramite il quale sviluppare tecnologie sempre più avanzate nei diversi ambiti che influiscono in maniera differente sull'espansione della colonia, da quello sociale a quello minerario, passando dall'agricoltura all'industria. **Puntare sulla ricerca rappresenta un ottimo metodo per semplificarsi la vita:** più tecnologie vengono sbloccate, maggiore è la varietà di strutture che possono essere erette, più alta è l'efficienza di droni e umani, minore è il rischio di sprecare le preziosissime risorse del Pianeta Rosso.





## PUNTARE SULLA RICERCA RAPPRESENTA UN OTTIMO METODO PER SEMPLIFICARSI LA VITA

Chiaramente, la strada della scienza è tutt'altro che in discesa, poiché accumulare punti ricerca richiede che una parte dei coloni lavori all'interno dei laboratori e degli istituti scientifici, svolgendo così delle mansioni che non forniscono frutti nell'immediato ma che - al contrario - maturano molto lentamente. Anche in questo caso, quindi, entra in partita la necessità di bilanciare ogni variabile: viene quindi richiesto al giocatore di incastrare alla perfezione ogni singolo ingranaggio, al fine di costruire una macchina che, però, resta comunque molto instabile e che in un qualsiasi momento potrebbe incepparsi. Da questo punto di vista, ***Surviving Mars* restituisce in maniera eccezionale la sensazione di essere costantemente in bilico tra un successo senza precedenti e un clamoroso disastro** in grado di condannare tutti gli uomini e le donne che hanno creduto nel nostro progetto. Basta poco, anche un evento al di fuori del controllo del giocatore, per mettere a rischio la sopravvivenza della colonia: ad esempio, un meteorite che cade su un apparato di pannelli solari potrebbe interrompere il flusso di corrente elettrica verso un impianto di estrazione di acqua, mettendo così a repentaglio le colture di una fattoria e dando il via a una reazione a catena fatale, che potrebbe concludersi con la morte di molti abitanti in seguito all'inevitabile carestia.

## ORIZZONTI INFINITI

Nonostante quanto esposto finora, ***Surviving Mars* non è comunque un titolo complesso**. Le dinamiche di gioco non sono molto diverse da quelle alla base di ogni altro gestionale cittadino; sì, c'è l'aggiunta di una marcata componente survival, ma questa si inserisce in maniera piuttosto naturale tra le diverse sfumature del gameplay. **Haemimont**

**Games ha svolto un lavoro eccezionale nell'equilibrare ogni singolo elemento,** affinché tutti concorrano alla creazione di un'opera bilanciata, senza che nessuna parte si stagli con prepotenza sulle altre. A tal proposito, la presenza di numerose opzioni di personalizzazione della difficoltà - e quindi dell'esperienza di gioco - rendono **Surviving Mars** un titolo appetibile a tutti i palati.



HAEMIMONT GAMES HA  
SVOLTO UN LAVORO  
ECCEZIONALE

L'unico ostacolo a cui bisogna far fronte riguarda il sistema di controllo, ma solo nel caso in cui vi troviate a giocare su console. Ho avuto modo di testare il gioco sia su PC che su PS4: se sui versanti tecnico e contenutistico le due versioni si equivalgono (fatto salvo per il supporto per le mod, assente su console), **giocare con un controller è decisamente scomodo** a causa dei comandi via pad poco intuitivi e a tratti fastidiosi. Si tratta davvero dell'unica nota stonata in una sinfonia altrimenti straordinaria.

Surviving Mars è l'ennesima gemma nella collezione di Paradox Interactive: un gestionale cittadino sfaccettato, originale e ben congegnato. Ogni ingrediente è dosato in modo tale da conferire alla pietanza un sapore unico, senza però rinunciare al gusto della tradizione dei city builder più classici. L'ultima fatica di Haemimont Games cattura il

giocatore puntando su una formula di gameplay mai troppo complessa e su un'atmosfera sognante che fa volgere lo sguardo verso le stelle, nella speranza che l'umanità possa presto partire alla conquista del cosmo.

