

[Al via l'alpha testing di Genomia](#)

Ufficialmente partita l'altroieri, il 18 ottobre 2017, la fase di alpha testing di **Genomia**, titolo di **Evocentrica** in fase di sviluppo che abbiamo avuto modo di [provare in anteprima](#). Tutti coloro che, durante la Milan Games Week, sono riusciti a portare a termine la demo presentata sono stati, infatti, inseriti in un gruppo segreto appositamente creato su Facebook dove poter scaricare l'ultima build della demo e contribuire allo sviluppo di **Genomia** con i loro feedback e suggerimenti.

Nei prossimi giorni, inoltre, [sulla pagina Facebook ufficiale del gioco](#) verrà aperto un contest che permetterà ad altri utenti di diventare alpha tester ed essere inseriti nel gruppo.

Fabrizio Doni di Evocentrica ha fornito ulteriori dettagli su *Genomia* nel corso di un'intervista rilasciata ai nostri microfoni in occasione della Milan Games Week.

[Genomia \(Tech Demo Alpha\)](#)

Da qualche anno a questa parte, anche il nostro paese comincia a dire la propria nel mondo videoludico, proponendo titoli ricercati e, in qualche caso, di successo. Abbiamo già parlato di come [l'Italia si sia evoluta negli ultimi anni](#) e di come [alcune software house stiano crescendo](#), cercando di portare titoli all'altezza della concorrenza. Oggi è il turno di **Evocentrica** e del suo **Genomia**, **platform 2.5D** con elementi da **rhythm game**. La versione testata è una **Tech Demo Alpha**, per cui abbastanza lontana da quello che sarà il gioco finale; in ogni caso le linee guida sembrano già tracciate per cui possiamo già ricavarne delle prime impressioni.

Gli alieni siamo noi

Tra i punti cardine del titolo sembra esserci **un'attenta stesura della trama**, ricca di elementi diversi e soprattutto costellata di una buona crescita e caratterizzazione dei personaggi, dialoghi contestuali e scelte morali che andranno a modificare alcuni intrecci narrativi. Dalla breve alpha provata, tutto questo viene fuori molto parzialmente: solo una manciata di dialoghi tra **Artico** e **Naida**, i protagonisti di questa demo, daranno modo di saggiare una base di narrazione, buona comunque per ricavare alcune indicazioni.

Una cosa che salta all'occhio è la **diversa caratterizzazione** di entrambi i personaggi, Artico dalla spiccata intelligenza ma probabilmente più immaturo ed egoista, Naida più consapevole di se stessa ma tendente alla presunzione. I dialoghi tra i due cambieranno in base al personaggio scelto, e fanno intravedere una **lore** che si spera sia approfondita nel gioco finale.

Le caratteristiche di Artico e Naida non si fermano però soltanto alla caratterizzazione psicologica e caratteriale: le differenze si faranno notare in termini di gameplay in quanto Naida sarà in grado di saltare più agilmente ma con il malus di correre più lentamente. Del tutto speculare Artico che

sembra essere anche più resistente ai danni, anche se si tratta di una pura impressione. Insomma, la demo provata lascia molto all'immaginazione, basata soprattutto sull'intenzione degli sviluppatori. Se tale idee verranno confermate potremmo trovarci un titolo molto profondo e probabilmente con un'alta percentuale di rigiocabilità.



Ho il ritmo nei fluidi

Ma veniamo al gameplay puro e semplice. Tutto si basa esclusivamente su due componenti: l'utilizzo e la **miscela tra i fluidi** e i **combattimenti ritmati** contro i vari nemici. Ma andiamo con ordine.

I fluidi sono una componente essenziale degli alieni di cui prendiamo i comandi; sono suddivise in quattro tipologie, evidenziati da altrettanti colori: **Blu per l'intelligenza**, **giallo per il coraggio**, **rosso per l'indole violenta** e infine **verde per la capacità di ingannare**. Questi prenderanno le sembianze dei filamenti di DNA della loro specie, i **Dermonoidi**, che, attraverso una macchina chiamata per l'appunto **Genomia**, sono in grado di gestire indipendentemente tali feature. Purtroppo non abbiamo avuto modo di testare tutto ciò, nonostante i menù appositi.

Questi quattro fluidi consentono inoltre di generare altrettanti poteri diversi che saranno utili in caso di aperto combattimento, premendo il tasto digitale corrispondente: il **coraggio** ci permetterà di **generare uno scudo**, l'**intelligenza di rallentare i colpi** nemici mentre, gli altri due, una **sfera distruttrice generata dalla violenza** e **diventare invisibili dall'inganno**.

Questi poteri consumeranno di volta in volta i vari fluidi che, una volta prosciugati, renderanno il nostro personaggio debilitato e non più in grado di correre e di compiere lunghi salti. Proprio questo è uno degli aspetti che probabilmente richiede maggior lavoro e studio: se da un lato la scelta di far stancare Artico o Naida risulta molto appropriata, dall'altro questo aspetto si scontra con le esigenze di gameplay in quanto, molto spesso, ci si ritroverà in zone in cui l'unico modo per uscirne è compiere dei salti che per il personaggio risultano impossibili. Il level design in questo caso mal si

sposa con questa idea, e rischia di diventare un po' il cane che si morde la coda.

Dicevamo della caratteristica di *rhythm game*, la quale è il cuore del **combat sistem** del gioco: una volta incrociato il nemico di turno, si avvierà una sorta di minigioco in cui saremo avvolti da degli scudi energetici concentrici i grado di assorbire i colpi dei nemici ma se - e solo se - saremo in grado di premere i corrispettivi tasti col giusto tempismo. I colpi inferti dai nemici sono assimilabili a forme energetiche in grado di prosciugare i nostri fluidi, e quindi evitare di farsi colpire sarà fondamentale se non si vuole rimanerne a secco.

I nemici sono abbastanza vari e il modo in cui ci affronteranno sarà determinato da loro caratteristiche intrinseche: velocità d'attacco, movimenti, e potenza di fuoco dunque ci costringeranno ad adattarci decidendo se usare o meno i poteri a disposizione oppure se evitare di combattere qualora ce ne sia la possibilità. È un sistema che lascia però alcune perplessità, in quanto non sembra sempre ben amalgamato col resto: controbattere i colpi non di rado sembra un'operazione casuale, non sorretta da un ferreo rapporto di logica o di causa-effetto individuabile dal giocatore, tanto da poter combattere a tratti senza guardare lo schermo e vincere ugualmente. Su questo aspetto probabilmente lo sviluppatore dovrà certamente lavorare, al fine di non far risultare gli scontri forzati e più un fastidio che una reale sfida.

Genomia, in ogni caso, ha anche un interessante lato **platform** e questo aspetto sembra ben studiato: la piccola mappa provata permette di affrontare diversi percorsi utili magari a raccogliere risorse oppure per eludere nemici potenti. Il percorso potrebbe essere intervallato anche da piccoli enigmi ambientali, ma questo aspetto sarà da approfondire in seguito. Non si presenta affatto come un gioco semplice: le morti (ammesso che lo siano) saranno frequenti e bisognerà dosare bene fluidi ed energie per riuscire ad avere la meglio.



Vecchio e nuovo

Genomia è un titolo che sfrutta **Unity**, un motore non particolarmente potente, ma comunque adattabile alle diverse esigenze a partire dalla **gestione della telecamera** (del tutto automatica) che molte volte ci aiuterà a capire come muoverci sulla mappa, allontanandosi e cambiando prospettiva. Questo non solo, come detto, permette un attento sguardo d'insieme ma anche di rendere tutto ciò che vediamo a schermo più vario e soprattutto vivo.

L'ambiente di gioco gode di una discreta modellazione, contornata da texture che a volte si ripetono più del dovuto e che peccano di dettaglio. Nonostante ciò, la visione d'insieme risulta ampiamente godibile, con una buona varietà di sfondi ed elementi che arricchiscono la mappa. Probabilmente è proprio la componente artistica a far uscire fuori questo titolo dalla monotonia, probabilmente legata a elementi di lore che - speriamo - siano ben implementati.

Da segnalare - anche se ricordo che ci troviamo nel contesto di una tech demo alpha - **qualche bug e glitch** fastidiosi, come ad esempio il **freeze** del gioco saltando in prossimità dei computer e movimenti, soprattutto durante il salto, che non sempre risultano precisi.



In conclusione

Genomia è un prodotto in divenire con molte buone idee alla base, tra cui una solida struttura narrativa e il sistema dei fluidi, elementi che, se verranno sviluppati a dovere, daranno a **Evocentrica** buone soddisfazioni. Su altri aspetti che dicevamo bisogna certamente lavorare, e serviranno ulteriori prove approfondite delle prossime versioni per sapere se tutto sta andando nel verso giusto. Noi saremo ben lieti di seguire questa nuova software house romana, sperando che *Genomia* mostri in futuro il suo indiscusso potenziale.