

# Debris

**Debris.** Un'avventura visionaria negli abissi dell' artico: in seguito alla caduta di un meteorite, una equipe di 3 sommozzatori, **Chris, Sonya e Ryan** (il nostro personaggio principale), viene ingaggiata dall'agenzia **ALTA** per girare una clip del detrito spaziale (da qui il nome del gioco); a causa di una fonte energetica ancora sconosciuta che scuoterà i ghiacciai, i poveri sventurati si ritroveranno ben presto separati e intrappolati in un inferno di roccia e ghiaccio... e non saranno soli.

Ecco, avete presente quei trailer che alzano l'asticella delle vostre aspettative alle stelle con video e immagini mozzafiato, che vi spingono a comprare il biglietto... e poi vi ritrovate seduti al cinema a vedere quello che di fatto è un **b-movie**?

Ecco, con **Debris** non ci andiamo lontano.

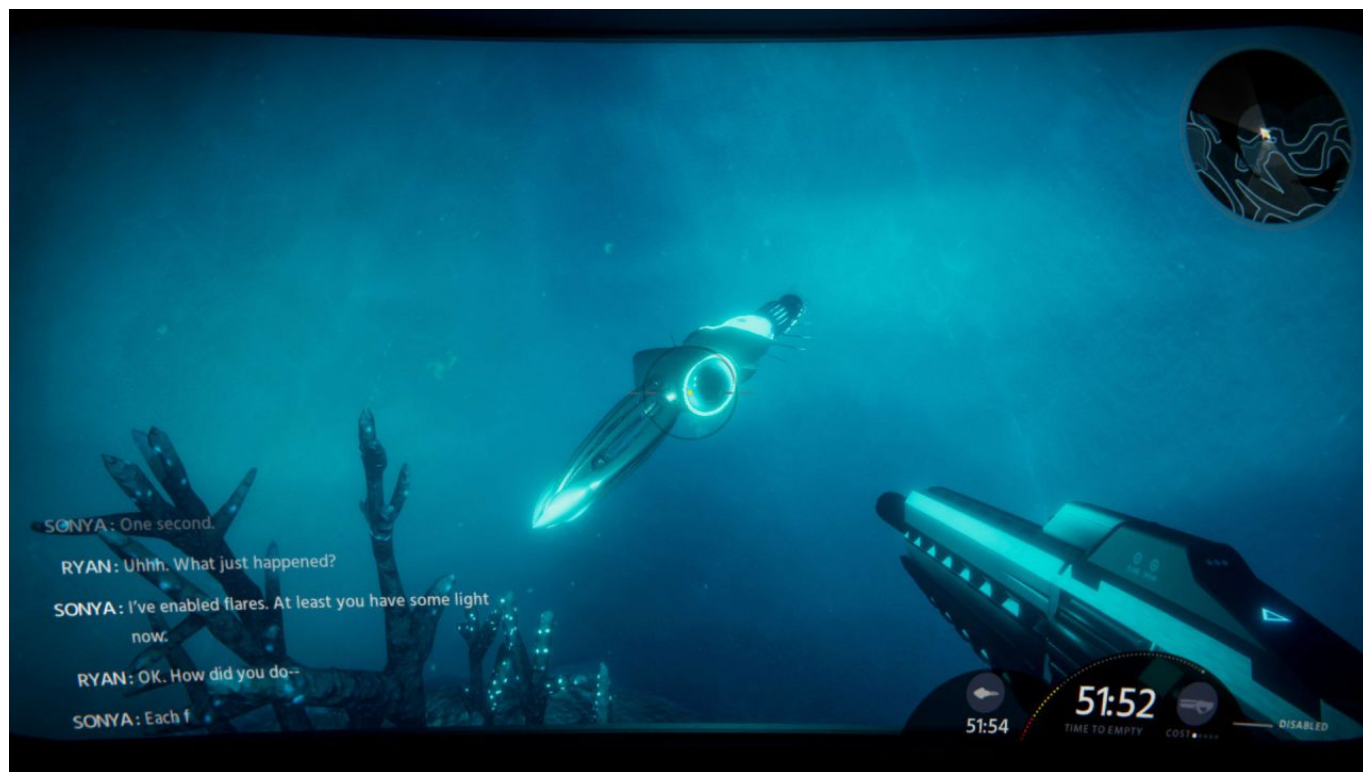


## How to play

**Debris**, prodotto e sviluppato da **Moonray Studios**, è un gioco semplice e dai comandi molto intuitivi, tanto da permetterci di ottenere il pieno controllo del nostro personaggio in brevissimo tempo. Per la nostra sopravvivenza dovremo avvalerci di un **timer energetico** che, in buona sostanza, non dovremo mai far arrivare allo 0, poiché sarà quello che ci terrà in vita e ci darà la possibilità di utilizzare un **fulce subacqueo a impulsi** per illuminare zone troppo buie sparando dei "flare" o di eliminare diversi pericoli cambiando modalità di fuoco. Ad aiutarci nella nostra impresa ci sarà una **seppia meccanica** che fungerà da faro nel profondo buio abissale in cui ci ritroviamo e che, raccogliendo diverse risorse dalle rocce minerali sui fondali, le condividerà con noi tramite una sincronizzazione, permettendoci in questo modo di ricaricare in parte anche il nostro timer energetico. La seppia non vive di vita propria, ma viene pilotata in remoto dalla nostra compagna di sventure **Sonya**, che ci guiderà illuminandoci il cammino, a parte quando decide di

andarsene per conto suo. Ovviamente lo scopo del gioco è quello di ritrovare i propri compagni e scoprire quali segreti si celino dietro questi misteriosi avvenimenti.

Bella l'idea della modalità **co-op**, che ci permetterà di godere dell'avventura in maniera più coinvolgente, purtroppo però questo può avvenire solamente tra amici - il che, è difficile - che dovranno quindi possedere il gioco su **Steam**, rendendo di fatto più oneroso e difficile il gioco in cooperativa.



## A cosa è servito regolare le impostazioni grafiche?

Come vi dicevo, l'aspettativa altissima data dai trailer illude parecchio il giocatore, anche per le immagini che vedremo nella preview delle impostazioni grafiche, **decisamente ingannevoli** rispetto a quello che realmente vedremo in game.

Le ambientazioni, che dapprima saranno abbastanza suggestive da tenervi con il fiato sospeso ma che, purtroppo, dopo i primi minuti si riveleranno estremamente monotone - a parte qualche piccola novità decorativa di tanto in tanto - molto probabilmente hanno giocato un ruolo fondamentale sulla sensazione di ripetitività che **Debris** infonde nel giocatore già **dopo pochi minuti di gameplay**. Aggirarsi continuamente tra cunicoli stretti dalle pareti di ghiaccio per poi sfociare in enormi spazi bui forse non incentiverà future sessioni di gioco. **I modelli poligonali** dell'intero environment, **senza escludere flora e fauna** sottomarina, sono resi decisamente male, contornati come se non bastasse anche da **texture molto approssimative** e spesso confusionarie.



## Colonna sonora: il goal della bandiera?

Se c'è una cosa che il team **Moonray Studios** ha fatto bene, è il **comparto audio**. **Azzecatissimo e molto suggestivo**, con **suoni profondi** e stimolanti che tengono alta la tensione durante il gioco. **Suoni che si fondono perfettamente** con il tipo di gameplay proposto, tra esplorazione e sopravvivenza.



## Tirando le somme

**Debris** è in vendita sulla piattaforma **Steam** per **19,99 €**. Un **prezzo forse eccessivo** per quello che il gioco in realtà offre. Non c'è abbastanza carne al fuoco e l'equilibrio globale del titolo è claudicante. Da un gioco ambientato in delle grotte sottomarine è vero che ci si può aspettare un susseguirsi di labirinti e cunicoli, ma è altrettanto vero, però, che quando ci si appoggia a trame intricate bisogna ricordarsi di catturare l'attenzione del giocatore anche con altri mezzi, e un miglior comparto grafico avrebbe sicuramente giovato a un gioco che poteva essere impiegato meglio.