

# **AER: Memories of Old**

Una terra frammentata per colpa di un re e di un'aspra guerra e la mistica storia di dèi ed entità malvagie che combattono fra loro fanno da sfondo ad **AER: Memories of Old**, puzzle-platform indie sviluppato dallo studio svedese **Key Forgotten**.

La protagonista è **Auk**, una giovane ragazza che ha intrapreso un pellegrinaggio con il suo maestro verso il tempio della **Dea Karah**: lì riceverà in dono un potere straordinario, quello di poter trasformarsi in un uccello e librarsi nel cielo.

Così in **AER** intraprenderemo un viaggio tra le tappe fondamentali dei luoghi di pellegrinaggio delle terre fluttuanti e, insieme ad Auk, scopriremo, grazie a pergamene e incisioni su lastre di marmo, **i misteri che si celano dietro la battaglia che ha squarciato la Terra e che ha diviso il mondo in piccole isolette galleggianti**.

Durante il pellegrinaggio di Auk, ci imatteremo in diversi **puzzle ed enigmi**, che però sono molto elementari e poco avvincenti, ma che tutto sommato riescono a regalare qualche minuto in più di gioco.

Per passare da un isoletta all'altra ci serviremo del potere della ragazza, la quale, trasformandosi in un uccello, riuscirà a spiccare il volo e visitare i vari templi. I comandi sono molto semplici: per **PC** si utilizzano i tasti **WASD** per cambiare la direzione, quelli **del mouse** per virare a destra o a sinistra e **SPACE** per sbattere le ali. Giunti a destinazione, potremo interagire con alcuni abitanti dei vari villaggi sparsi per tutta la mappa di gioco, i quali ci spigheranno qualcosa in più sulla lore e ci guideranno fino al completamento della **quest principale**.

Oltre alle pergamene, alle incisioni e ai racconti delle persone che incontreremo, sono presenti anche degli esseri, entità che, con l'aiuto della **lanterna** ottenuta durante la nostra prima visita al tempio di **Karah**, si mostreranno a noi e ci racconteranno indirettamente, tramite gesti o didascalie, quel che è accaduto nell'antichità.

**Il gameplay** è molto elementare, come proprio di titoli esperienziali ed emotivi come **Journey** o **Bound**: dovremo solamente viaggiare, leggere e risolvere qualche semplice enigma, goderci l'ambientazione e visitare le varie isolette sparse per la mappa, leggendo i vari miti, il gioco risulterebbe noioso.

La **grafica** di **AER** è molto semplice, priva di particolari, un po' grossolana, spigolosa, ma allo stesso tempo i colori sono parecchio accesi e creano un'atmosfera equilibrata e armoniosa. Nel gioco sviluppato da **Key Forgotten** non esiste il ciclo giorno/notte, viaggeremo sempre durante le ore antimeridiane, e questo ci garantirà una luminosità costante: il gruppo svedese avrebbe potuto alternare l'ambientazione mattutina con quella notturna, rendendo l'atmosfera fosse stata molto più interessante, anche perché avremmo avuto la possibilità di volare sotto le stelle, ma questa è una mancanza certamente trascurabile.

Il **comparto sonoro** è curato da **Cajsa Larsson**, la quale è riuscita a creare una soundtrack che si amalgama perfettamente con l'ambientazione di **AER** e, in un certo senso, anche alla grafica minimal, con note che avvolgono delicatamente Auk durante il suo breve, ma intenso pellegrinaggio. Una delle pecche di **AER** è sicuramente la mancanza di una mappa dettagliata e con i nomi dei rispettivi luoghi: **senza indicazioni** ci troveremo a vagare tra i vari isolotti senza molti punti di riferimento per orientarci, anche se gli **NPC** ci indicheranno in che direzione volare per raggiungere un santuario. All'inizio sarà frustrante vagare senza una meta, ma dopo un po' non sarà difficile trovare un fascio di luce che indica la nostra prossima tappa. Sulla mappa sono presenti solamente i

**punti cardinali** e la raffigurazione delle varie terre che visiteremo, ma questo potrebbe essere immediatamente risolto tramite patch e aggiornamenti vari.

Tirando le somme, *AER* è un titolo che non ha molte pretese: ti accompagna per ore tra le lande quasi disabitate di un mondo che ha subito **il grande trauma** di continue battaglie, riuscendo a trovare conforto solamente nell'adorazione e nella preghiera, cercando di alleviare ogni dolore e sperando che un giorno tutto il male cessi del tutto di esistere.