

RimWorld

Un'emergenza galattica. Una nave di linea viene distrutta, ma tre passeggeri riescono a salvarsi finendo nel pianeta più lontano della galassia. Questa è solo una delle storie di **RimWorld**, complesso *colony sim* ideato da **Ludeon Studios** sul modello di una vera e propria istituzione del genere come **Dwarf Fortress**.



Partiamo con ordine, visto la complessità del titolo: la schermata iniziale di **RimWorld** ci pone due scelte, ovvero il **tutorial**, consigliato ma non indispensabile per capire i meccanismi di gioco, e il fulcro di tutto, la **nuova partita**. Qui potremo decidere uno dei quattro scenari che il gioco ci offre: lo **scenario base**, ovvero quello dei tre sopravvissuti al disastro della nave di linea, la **tribù perduta**, con cinque umani sopravvissuti allo sterminio delle macchine, il **ricco esploratore** che vuole provare il brivido della sopravvivenza, e la cosiddetta **naked survival**, con un solo personaggio da controllare, ma completamente nudo e senza provviste. Quest'ultimo è lo scenario più difficile di tutto il gioco ed è consigliato solo a chi voglia provare un'esperienza davvero tosta, mentre **crashlanded**, il primo scenario, è consigliato ai novizi del titolo e a chi abbia avuto esperienze con giochi simili come **Dwarf Fortress** o **Banished**.

Il prossimo passo è quello di scegliere uno dei tre narratori, che fungono anche da selezionatori di difficoltà della nostra partita: abbiamo la "normale" **Cassandra Classic**, adatta a un'esperienza di gioco tradizionale con una difficoltà crescente, **Phoebe Chillax** che, come suggerisce il nome, è adatta a una partita più rilassata e concentrata sul *building* puro, e **Randy Random**, un vero e proprio anarchico capace di farci soffrire già nell'*early game* anche alle difficoltà più basse!

La meccanica dei narratori è uno dei punti di forza del titolo, regalando al giocatore una rigiocabilità davvero ampia, soprattutto se consideriamo che **RimWorld** è un titolo molto aperto alle mod di ogni tipo. Non ci sorprenderà vedere scenari pesantemente story-driven, come quelli ispirati a **H.P. Lovecraft** (dove troveremo il solitario di Providence come narratore) o al **Signore degli Anelli**, con

protagonista **J.R.R. Tolkien**.

Dopo aver deciso l'ampiezza del nostro mondo, quest'ultimo generato da un *seed* casuale, sistema visto in giochi come **Minecraft**, e aver deciso il nostro bioma desiderato (si va dal deserto fino alla lastra di ghiaccio senza alcuna forma di vita), oltre alla nostra scelta di personaggi, rigorosamente casuali e ognuno con i vari pregi e difetti, sia fisici che mentali, si inizia finalmente a giocare!



In base allo scenario scelto, e soprattutto al bioma, si comincerà ad agire di conseguenza: sarà fondamentale raccogliere della legna o materiali analoghi sparsi per la mappa (e ce ne sono) per poter creare un rifugio, dei letti e soprattutto un armamentario di tutto punto. Quest'ultimo punto ricopre un ruolo fondamentale in **RimWorld**: che si parli di armi da *melee* come mazze o coltelli, oppure armi a lunga gittata come archi o pistole di ogni tipo (e la dotazione armamentaria del gioco è davvero vasta!), sarà importante per i nostri coloni avere qualcosa da usare per cacciare animali o, soprattutto difendersi dai **raid** di altre comunità. Proprio loro ricoprono un altro punto davvero importante del pianeta, visto che a ogni partita e a ogni generazione del mondo, verranno generate anche delle tribù con tanto di rapporti, siano essi amichevoli, neutrali o, nella maggior parte dei casi, vista la presenza di pirati, negativi. Ogni rapporto è mutevole nel tempo, in base a ogni nostra azione fatta: se attacchiamo una carovana mercantile di una certa tribù dovremo prepararci a subire tutta la loro ira, oppure, se cureremo e libereremo un prigioniero, potremo ottenere un aumento nell'amicizia col gruppo dato.

Descrivere ogni cosa possibile in **RimWorld** sarebbe veramente difficile, data la mole di contenuti disponibile nel titolo di **Ludeon Studios**: il sistema di combattimento ricalca quello di **Dwarf Fortress**, nessun exploit grafico particolare (anzi, lo stile grafico ricorda molto quello di **Prison Architect**), ma una libertà testuale letteralmente infinita. Potremo leggere per filo e per segno i colpi fatali messi a segno dal nostro tiratore scelto ai danni di un tacchino da cacciare, oppure di una cicatrice all'orecchio causata dal crollo di un tetto. Tutto è possibile!

E l'obiettivo finale? Pur potendo scegliere di poter affrontare una partita in modalità sandbox, il nostro destino è quello di riuscire ad arrivare all'astronave capace di farci tornare a casa. E se è dall'altra parte del mondo, come di solito succede? Nessun problema: possiamo fare tutto da soli,

sfruttando i materiali e passando notti insonne al tavolo di ricerca, scoprendo nuove tecnologie per sbloccare oggetti più avanzati e migliorare il nostro tenore di vita.

Tirando le somme, dopo anni di lavoro e una lunga fase *early access*, finalmente **RimWorld** arriva tra noi in forma completa, facendo centro sotto ogni aspetto. Grafica e colonna sonora risultano semplici ma molto efficaci, e ben si sposano con il mood sci-fi misto western che abbiamo visto in serie televisive come **Firefly** oppure **Westworld**. Il gameplay è uno dei punti di forza, una vera evoluzione di **Dwarf Fortress**, che, grazie al motore grafico, tira fuori tutti i suoi punti di forza, con sessioni lunghe e che vi costringeranno a pronunciare la sempiterna frase “altri cinque minuti e poi stacco”. Il mostruoso supporto alle mod, poi, dona una longevità davvero impressionante al titolo tra miglioramenti delle meccaniche di gioco e scenari narrativi unici.

Se per anni il titolo di **Bay 12 Games** ha rappresentato un vero e proprio baluardo del *colony sim roguelike*, ora è arrivato il passaggio di consegne: **RimWorld** è l'evoluzione di **Dwarf Fortress**, ed è il momento che i fan del genere attendevano da almeno dieci anni.