

P.A.M.E.L.A.

Ogni tanto capita di vedere sviluppatori indipendenti alla ricerca di Eldorado, con quel progetto cominciato dall'unione di tanti piccoli sogni e culminato con uno sviluppo più o meno travagliato ma capace comunque di vedere la luce, uscendo tra i vari store sia fisici che digitali. **Nvyve Studios** si aggiunge a tale novero dal 2015, anno in cui **P.A.M.E.L.A** cominciò il suo sviluppo, approdando nel 2017 in early access su **Steam**. Dopo alcuni aggiornamenti abbiamo deciso di testarlo, e il titolo pare presentarsi abbastanza bene nonostante ci sia ancora un po' di lavoro da fare.

Tra Rapture e Wellington Wells



Negli anni abbiamo visto come a un certo punto qualcuno decide di lasciare la società in cui vive per fondare la propria città ideale, approfittando di alcuni mutamenti sociali, catastrofi o perché no, semplice voglia di cambiare aria. Questi paradisi però hanno una cosa in comune: hanno tutti fallito nel modo o in un altro. Nel mondo videoludico basta citare **Bioshock** e la sua **Rapture**, fallita miseramente nonostante la totale libertà da vincoli etici, morali, religiosi ecc, o la più recente **Wellington Wells**, protagonista in **We Happy Few** o qualche **Vault** in **Fallout**; tutte sono la rappresentazione dell'ego umano, incapace di gestire se stesso senza che si arrivi all'autodistruzione. E l'**Eden**, fulcro di **P.A.M.E.L.A.**, ha lo stesso destino, durando quanto la lettura delle prime pagine della Bibbia. La città ideale, massima espressione del **Transumanesimo**, è caduta in rovina sotto una misteriosa epidemia dilagata tra i suoi abitanti a seguito di esperimenti eugenetici non riusciti correttamente. Noi veniamo risvegliati dal sonno criogenico da P.A.M.E.L.A., un **I.A. estremamente avanzata**, in grado di gestire l'intero complesso urbano. Al contrario di

quanto siamo stati abituati a vedere da **HAL 9000** a **Skynet**, P.A.M.E.L.A. sembra un'entità benevola, che sin da subito ci aiuta, cercando di risolvere i misteri di Eden. Una volta coi piedi per terra, le associazioni con altri titoli saltano subito all'occhio, dal già citato *Bioshock*, a *Prey* fino a *Dead Space*, in un connubio di generi che già da adesso sembra discretamente funzionare. La narrazione del titolo sembra seguire i classici canoni di un *souls like* in cui, immersi in un mondo di cui siamo totalmente all'oscuro, abbiamo come unica possibilità di capire dove ci troviamo e cosa sta succedendo quella di leggere alcuni documenti o ascoltare diari di P.A.M.E.L.A. sparsi lungo le vie della città. Questo, assieme all'ambientazione a tratti claustrofobica e a tinte horror, riesce a creare un'ottima atmosfera, in cui cercare di sopravvivere con ogni mezzo diventa la nostra prerogativa. Non ci sono - almeno per ora - quest da seguire: ci siamo solo noi e l'Eden in tutto il suo splendore, capace di raccontarci visivamente quanto stia accadendo. Interessante è la presenza, oltre che di nemici di cui parleremo in seguito, di androidi progettati probabilmente per servire i cittadini e che ora senza uno scopo preciso vagano per le vie della città forse alla ricerca di se stessi; altri androidi adibiti alla protezione continuano invece a pattugliare, rimanendo sfruttabili per gli scontri, rendendoli molto più accessibili. La loro presenza pare segnalare una trama molto più articolata di quanto sembri, ma solo al day one potremmo avere un'effettiva risposta. Sulla carta il progetto sembra funzionare, eppure qualche criticità rischia di minare pesantemente i sogni di questo piccolo studio.

L'uomo deve essere superato



P.A.M.E.L.A. mischia tanti generi: un **sandbox** con elementi **survival horror**, **FPS-RPG** (probabilmente bisognerà creare una categoria apposita per questo tipo di titoli, che vada oltre la generica dicitura "action"). Sin da subito possiamo scegliere che tipo di bonus o malus saranno presenti in partita, dalla difficoltà in se sino al **permadeath**, in cui saremo costretti a ricominciare

da capo una volta tirate le cuoia. La sua molteplice natura dunque salta subito fuori: è fondamentale raccogliere il maggior numero di risorse possibili per il crafting e per il potenziamento del proprio equipaggiamento, che consta in una speciale tuta, presente in diverse versioni e gradi di evoluzione, oltre a *perk* aggiuntivi e armi corpo a corpo e a distanza come del resto l'elemento survival, in cui rischieremo la morte se non si è mangiato o bevuto a sufficienza.

Il titolo sembra abbastanza vario, donando un buon senso di progressione, soprattutto durante le fasi di combattimento, forse il vero punto debole del lavoro Nvyve Studio. Al grido di "ho i pugni nelle mani" saremo costretti a farci strada attraverso combattimenti poco entusiasmanti: tutto sta nella gestione della schivata, poco intuitiva e che gioverebbe davvero di un **buon sistema di targeting** del nemico, in modo da rendere più semplice girare intorno all'avversario e scoprire eventuali punti deboli. Essendo comunque ancora il titolo in early access, si può chiudere un occhio e si spera vivamente che il combat system venga implementato a dovere. Purtroppo le cose non cambiano una volta ottenute delle armi a distanza, incapaci di restituire un feedback reale. I combattimenti sono dunque una danza in cui è necessario schivare i pochi pattern d'attacco nemici, abbastanza semplici da gestire anche se potrebbe capitare di affrontarne ben più di uno. In questo caso eseguire la "tecnica segreta della fuga" o attirare i nemici verso robot sentinella, potentissimi e in grado di gestire da soli una piccola orda. In generale questo funziona ma purtroppo ci sono da segnalare **numerosi bug all'intelligenza artificiale**, oltre a quelli tecnici: capiterà infatti di osservare strani comportamenti, come robot impassibili alle aggressioni o nemici capaci di rimanere ostacolati da oggetti insormontabili come una sedia.

Uno dei pochi obbiettivi chiari è quello di riportare Eden a esser quantomeno funzionante, cercando di riparare piccoli guasti all'alimentazione energetica, fondamentale per esplorare adeguatamente le vie della città in quanto, essendoci anche un **ciclo giorno/notte**, molte zone resteranno al buio, relegandoci all'ausilio della nostra fedele torcia. Insomma, si cerca di rendere il tutto quanto più **immersivo** possibile, anche grazie alla **totale mancanza di HUD** e l'utilizzo di menu e interfacce in tempo reale olografiche. Questo, come del resto l'intera struttura tecnica, poggia le sue solide basi sul motore **Unity**, estremamente versatile e qui sfruttato al suo meglio. Gli ambienti sono ben dettagliati, alcuni estremamente grandi e, nonostante il colpo d'occhio generale sa di già visto, artisticamente sembra avere una propria, forte identità. A colpire è l'impianto luci, capace di regalare ottimi scorci sia di giorno che di notte fuori, ma anche all'interno, dove si fa uso di elementi olografici e simil-oled. Il risultato dunque è molto buono, anche se la componente audio sembra forse ancora indietro, in cui manca una vera profondità dei vari suoni presenti, ma anche componenti sonore di contorno, stile *Alien Isolation* o *Dead Space*, per intercederci: suoni ambientali sinistri, vento, vibrazioni, insomma, un campionario più vario in grado di esaltare quanto vediamo a schermo.

In conclusione

P.A.M.E.L.A. è forse ancora lontano dalla sua release definitiva ma già ora riesce a intrattenere e invogliare il giocatore a scoprire i piccoli segreti di Eden. Le meccaniche presenti sembrano ben studiate e frutto di una buona programmazione, mentre altri elementi, come il combat system, necessitano ancora di molto lavoro. Potenzialmente questo titolo potrebbe diventare davvero interessante e starà alle mani di Nvyve Studio far sì che ciò accada.