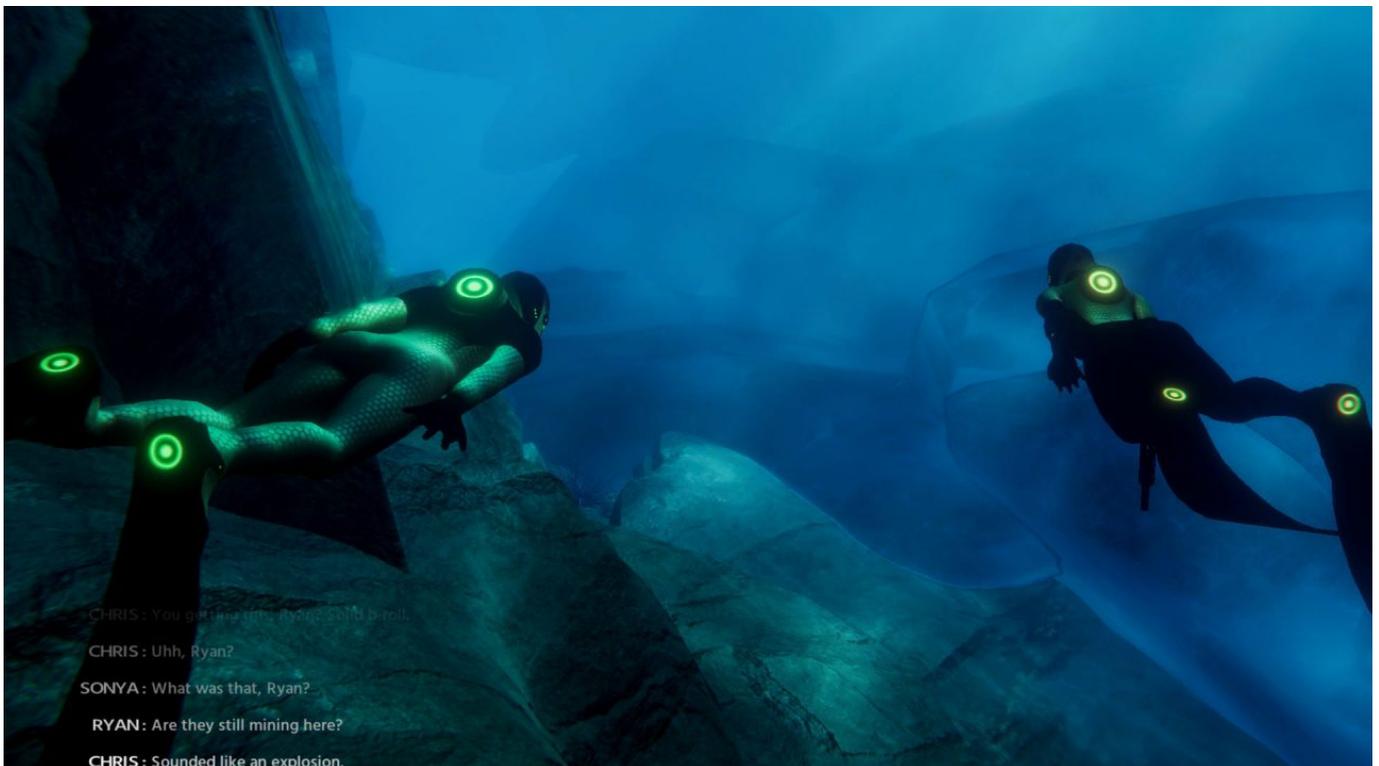


Debris

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.

Remothered: Tormented Fathers

Scrivere una recensione su una demo è ben più difficile che per un titolo in versione definitiva. Lo è ancor di più quando si tratta di un'**alpha version**, normalmente dedicata a pochi fortunati. Noi siamo fra quelli, è toccato a me giocarlo e tocca a me condividere la mia - credetemi - terrificante esperienza con l'ultimo lavoro della **Darril Arts**, **Remothered: Tormented Fathers**.



Muovendo i primi timidi passi

Remothered: Tormented Fathers è già un titolo perfettamente giocabile, oltre che con mouse e tastiera, anche con il joypad, i comandi sono molto intuitivi e immediati.

Tutto comincia all'ingresso di una **villa**, ricca di particolari e molto evocativa: si rischia quasi sempre di perdersi nei dettagli ambientali, vi fermerete a fissare e ammirare gli elementi meno utili ai fini

della storia, i lampadari, i tendaggi, le poltrone etc... Inutile dire che proprio da questi elementi si possono apprezzare le meraviglie prodotte con **Unreal Engine** (e vi ricordo che stiamo solamente parlando di un titolo in versione **alpha**).

Andando avanti nel gioco, in giro per la *mansion* troveremo oggetti che potremo raccogliere e che saranno suddivisi in due categorie: "**diversivi**" (vasi, tazzine, piatti, orologi sveglia) e "**armi**" (forbici, pugnali, argenteria varia).

Nell'**alpha** si potranno completare solo alcuni degli obiettivi per circa **un'ora di gameplay**.

All'interno della villa si aggira il padrone di casa, un vecchio folle, seminudo e trasandato che sghignazza, urla e vaga per i corridoi dell'oscura magione, brandendo un falchetto che avrebbe il piacere di utilizzare sulla nostra protagonista (riguardo la quale è chiara la somiglianza con **Jodie Foster**).

Bisognerà fare attenzione, muoversi silenziosamente è di fondamentale importanza per sopravvivere nel gioco. Il vecchio sarà praticamente una macchina da guerra, il nostro incubo peggiore, una volta scoperti è difficilissimo riuscirlo a seminare: personalmente sentivo il sangue raggelarsi nelle vene quando la musica si faceva incalzante e sentivo quei maledetti passi veloci, pesanti, sempre più forti alle mie spalle: neanche il tempo di girarsi e... WUAH!

Sotto questo punto di vista **Remothered** riesce sempre a tenere alta l'asticella della tensione durante il gameplay. Per nostra fortuna il team di sviluppo ha ben pensato di fornire ai giocatori anche dei checkpoint e dei punti di salvataggio che alleggeriranno il carico: in un gioco come questo aiutano non poco.

Alcuni piccoli **bug** sono inevitabili in una versione alpha, dal posizionamento di fronte ai punti di azione (cassetti, armadi...) che a volte risulta poco preciso, e ci si ritrova ad aprire e chiudere lo stesso cassetto un paio di volte qualche imprecisione forse legata alla telecamera nelle rotazioni durante le fughe in corsa, che risultano un po' confusionarie. Nulla che, in un'alpha già di tutto rispetto, il team di sviluppo non possa risolvere, in vista dell'imminente lancio della versione beta.



Essendo una versione di test del gioco, un parere tecnico del titolo risulta limitante, ma di certo i ragazzi della **Darril Arts**, al momento, sembrano sulla strada giusta. A questo punto non rimane che

dirsi “arrivederci” all’imminente uscita della beta, che dovrebbe apportare sostanziali miglioramenti a grafica, animazioni e probabilmente anche un bugfix.