

Die Young

In un mondo in cui tutto sembra scorrere inesorabile verso un'unica direzione, scontata, prevedibile e noiosamente tranquilla, ci sono persone che cercano invece di vivere la propria vita "day by day", attimo dopo attimo, all'insegna dell'avventura; una vita ricca di emozioni e alla costante ricerca di quelle forti sensazioni che ti fanno sentire realmente **VIVO**.

Non vi sto rifilando una filippica sul senso della vita: vi ho appena illustrato il background della coraggiosa protagonista di **Die Young**, survival-thriller-horror (e chi più ne ha più ne metta) della giovane software house **IndieGala**.

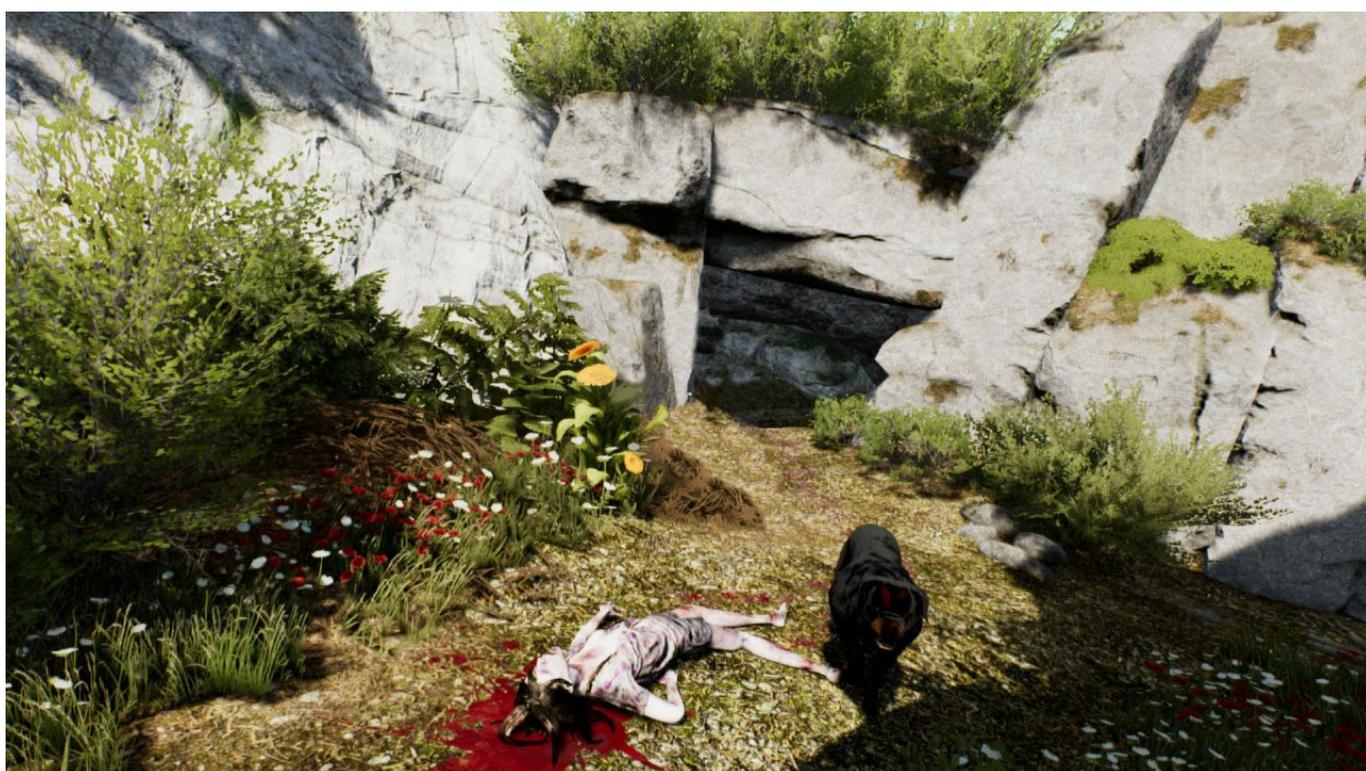


Tasselli Mancanti

Siamo su un imbarcazione in compagnia di 5 amici, ci dirigiamo verso un'isola, sarebbe stata la cosa più cool dell'estate diceva uno di loro, poi... il buio. Ci ritroveremo all'interno di un pozzo buio, qualcuno ne sposta il coperchio e lascia cadere al suo interno una mappa disegnata a mano con diversi punti di interesse; sul retro, un volto nascosto da un velo ci lascia intendere che quella mappa ci è stata consegnata in segreto per aiutarci a muoverci sull'isola. La nostra missione sarà quella di trovare i nostri compagni di viaggio - ovviamente dispersi - e di abbandonare quella maledetta isola.



Nonostante la storia possa sembrare solamente un mero pretesto giusto per contestualizzare la nostra protagonista sull'isola, è meglio non fermarsi alle apparenze e cercare di andare oltre il piccolo dettaglio riguardo il perché questi ragazzi si trovino su un minuscolo gommone, diretti verso un'isola di cui non si sapeva nulla in mezzo all'oceano e riguardo perché tutti scompaiano inspiegabilmente ancor prima di arrivare mettere piede sull'isola stessa . Insomma, roba di poco conto...



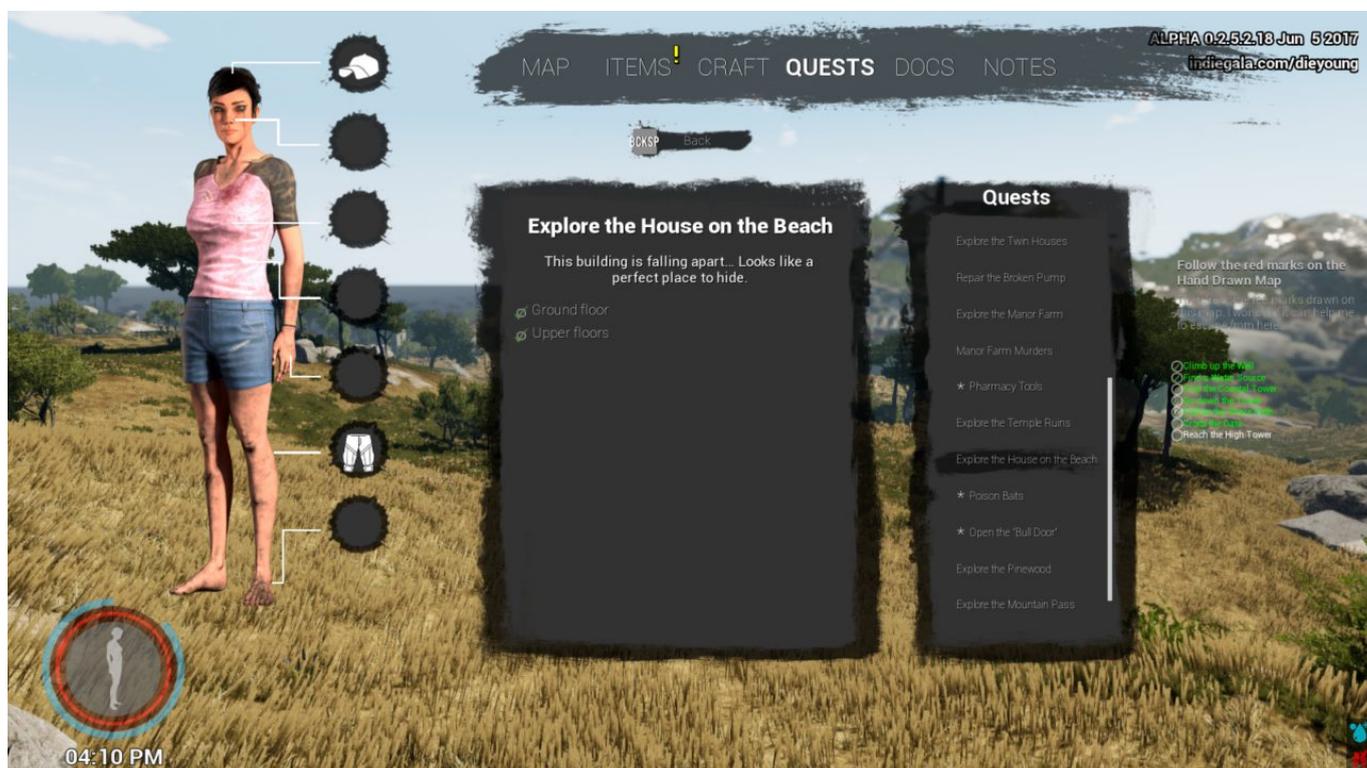
Salta qui, aggrappati lì

Ovviamente uno dei punti forti di **Die Young** dovrebbe essere il gameplay. Dico “dovrebbe” perché gli assets delle animazioni non danno alcuna sensazione di feeling, anzi a volte risultano frustranti perché poco precisi; risulta quasi ingiocabile con il joypad per via di alcuni movimenti – soprattutto in fase di scalata – che in alcune circostanze saremo costretti a fare con tanta minuzia, essendo presente anche una barra di “**stamina**” che spesso e volentieri si scaricherà facendoci cadere rovinosamente. Saltare, aggrapparsi, scalare... sembrano quasi le stesse animazioni di **Sniper Ghost Warrior 3** ([gioco che abbiamo recensito qualche mese addietro](#)). Oltre al fatto che non aggiunge nulla di nuovo alle animazioni di un normale action-FPS, giocando a **Die Young** non facciamo altro che avere sensazioni di “déjà vu”, forse perché in questi ultimi tempi, il genere “**survival**” in prima persona sembra essere diventato il re della scena.

All’inizio del gioco potremo scegliere se cominciare la partita in modalità “**adventure**” o “**survival**”, la prima all’insegna dell’esplorazione, la seconda invece per chi ama un elevato grado di sfida nei giochi. Una delle cose più rilevanti del gioco è infatti proprio questo altissimo livello di sfida offerto dalla modalità “**survival**”. I nemici in questo gioco sono molto pericolosi e le armi a nostra disposizione sono ridicole e quasi del tutto inutili contro alcuni di loro. Ci potremo limitare a eliminare qualche serpe che vorrà addentarci durante le nostre passeggiate nell’erba alta o al massimo qualche grosso topo che salterà fuori dagli edifici abbandonati sparpagliati sull’isola; per il resto, che sia un cane, o uno degli omoni giganti incappucciati, la cui presenza sull’isola rimane un mistero, il mio consiglio è quello di correre, correre, correre, a trovare un appiglio da scalare o un riparo come se non ci fosse un domani, perché in un confronto diretto non avrete scampo. Stranamente in questo gioco (rispetto ad altri survival) pur dovendo mantenere alto il livello di energia e idratazione, non avremo alcuna difficoltà a farlo, si troverà acqua in abbondanza e potremo craftare noi stessi le medicazioni necessarie per curarci. Forse un po’ troppo striminzito l’inventario che infatti ci darà la possibilità di portare solo pochi pezzi per ogni tipo di item. Il **crafting** dovrebbe essere al centro di ogni survival che si rispetti ma, proprio a causa del ristretto numero di oggetti che si possono stivare, l’uso di questa skill rimane spesso marginale; eppure il gioco ci offre lo spunto per creare altri oggetti o armi, ma spesso ci sarà impossibile per via dei materiali mancanti che magari abbiamo utilizzato un attimo prima per creare un kit medico.



Uno dei punti a favore del gioco è l'ambientazione, molto curata e piacevole da esplorare. È doveroso sottolineare che **Die Young** al momento è in versione in **early-access**, quindi ancora in fase di sviluppo. Proprio per questo motivo riponiamo fiducia nel team di **IndieGala** confidando in qualche buon aggiornamento che possa migliorare quelli che sono gli aspetti più deboli del gioco e le lacune narrative. Sì, il mistero spesso nutre noi avventurieri digitali, ma purché sia sempre giustificato da una buona storyline atta a supportarlo.



Tirando le somme, al momento il gioco appare un'accozzaglia di materiale di vario tipo, buono, per carità, ma purtroppo mal contestualizzato, un cattivo mix di elementi che lo fanno risultare forse

prezioso. Mi domando se non sarebbe stato meglio, a questo punto, sviluppare il titolo seguendo un'unica direzione, quella di un adventure game in prima persona - mettendo così da parte il crafting, che purtroppo rimane spesso inservibile - oppure un survival puro al 100%, ma studiato con criterio e dovizia.

Ad ogni modo, attenderemo la versione definitiva del gioco per poterlo rigiocare, sperando che **IndieGala** possa farci cambiare idea.

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 giocare 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.

