

Valkyria Chronicles 4

Nonostante gli episodi usciti su **PSP**, *Valkyria Chronicles 4* si collega direttamente al primo episodio uscito nel lontano 2008 in esclusiva su **PS3**, un ibrido tra **JRPG** e strategico a turni con una grafica in cel-shading molto gradevole ai tempi dell'uscita. Nonostante le ottime recensioni, il gioco non fu un vero e proprio successo, e i seguiti furono dirottati sulla console portatile di casa Sony, i quali ebbero ottimi riscontri in Giappone ma non in Occidente, e dopo le scarse vendite del secondo episodio, uscito nel 2010, SEGA decise di non distribuire il terzo episodio se non in terra nipponica. Dopo anni la tendenza sembra essere cambiata, e oltre ad aver rilasciato l'intera saga di *Yakuza* e la remaster dei primi 2 *Shenmue*, nonostante il deludente spinoff *Valkyria Revolution*, SEGA ci riprova con il quarto episodio della saga principale di *Valkyria Chronicles*.

Il gioco non è un vero e proprio sequel: si svolge parallelamente al primo episodio, ma con un punto di vista differente, l'ambientazione è collocata in una realtà alternativa nella quale l'Europa del 1935 è al centro di una guerra che vede come antagonisti non più la Gallia e l'Impero del primo episodio, ma l'Impero e la Federazione Atlantica (di cui noi faremo parte). A differenza del primo episodio però non dovremo più difenderci dall'impero ma saremo impegnati ad attaccarlo (almeno nelle prime fasi di gioco), nei panni del comandante **Claude Wallace**, il quale essendo molto giovane commetterà degli errori che si ripercuoteranno nei rapporti con il resto della squadra, i personaggi sono caratterizzati dal tipico stile anime, presente anche negli altri episodi, e anche la storia si adatta benissimo a questo stile, alternando situazioni comiche ad altre dure e tragiche come solo gli anime giapponesi riescono a fare.

Lo stile grafico si rifà ai precedenti episodi, proponendo un cel-shading convincente, anche se con poche migliorie rispetto al prequel uscito su **PS3**, la conta poligonale non fa gridare al miracolo, ma la direzione artistica di gran livello permette di passare sopra a questo difetto, di certo non è un titolo per gli amanti della grafica ultra pompata.

Sul fronte sonoro ci troviamo anche vicini al prequel, con il quale il titolo condivide buona parte della colonna sonora insieme ovviamente a brani originali, anche gli effetti sonori sono molto simili, e il **doppiaggio** in inglese fa un discreto lavoro (questa volta però sono presenti i **sottotitoli in italiano** per la gioia di chi non mastica bene la lingua anglosassone), per chi invece volesse il doppiaggio in giapponese dovrà scaricare un dlc gratuito per poterlo attivare.



Purtroppo le similitudini (negative) con il primo capitolo non si riscontrano soltanto sul piano tecnico: il gameplay è praticamente invariato, con poche novità; è presente come nel prequel la **“modalità libro”**, dove possiamo sfogliare le pagine contenenti cutscene che sono fondamentali per capire la storia ma anche prendere parte alle missioni principali e secondarie, nonché accedere alla **caserma**, dove possiamo personalizzare la nostra squadra e addestrare i soldati, i quali possono aumentare di livello e apprendere nuove abilità grazie all’esperienza accumulata in battaglia. Risulta importante formare una squadra con dei membri che abbiano affinità tra di loro: non tutti vanno d’accordo fra loro, e questo può essere deleterio per la riuscita delle missioni.

Nelle missioni dovremo prima schierare la squadra esattamente come nel primo capitolo, e dovremo scegliere tra varie classi, anch’esse invariate rispetto al prequel con l’unica eccezione rappresentata dal **granatiere**, il quale può lanciare granate a lungo raggio con una potenza devastante, ma deve perdere molto tempo a ricaricare.

Le missioni si svolgono a turni, le unità possono muoversi fin quando la barra del movimento non si consumerà e poi attaccare, ognuna di loro avrà delle abilità uniche a seconda della classe e anche a seconda del personaggio stesso (ci sono ad esempio personaggi che potranno avere dei *malus* quando sono presi dal panico e via dicendo).

Il gameplay è quindi rimasto sostanzialmente invariato rispetto al primo capitolo, dicevamo, con leggerissime differenze, ma questo non deve necessariamente essere considerato un difetto, in quanto stiamo parlando di un ottimo gioco, con un bel ritmo e missioni molto impegnative, quindi anche se non innova rimarremo comunque soddisfatti dalla lunga campagna che dovremo affrontare.



In conclusione, **Valkyria Chronicles 4** è un ottimo titolo che ci riporta alle origini della saga, sia perché è contemporaneo al primo capitolo, ma anche perché ha un gameplay sostanzialmente in continuità, seppur con qualche eccezione: il gioco è impegnativo al punto giusto, la storia è ben raccontata e ci terrà incollati fino alla fine dell'avventura di **Claude Wallace** e della sua squadra.

[Top 5: Marzo 2019](#)

L'inverno è giunto alla sua conclusione, lasciando il palcoscenico alla primavera e al rifiorire della natura. È anche il tempo di nuove uscite videoludiche, tra gemme inaspettate e titoli che non hanno deluso. Vediamo quali.

#5 Tropico 6

Sesta iterazione per il popolare gestionale di **Kalypso Media** a tema social-politico: vestiremo ancora una volta i panni di **El Presidente** in quello che, forse, è il compito più arduo di tutta la serie. Non gestiremo più una sola isola, bensì un **arcipelago**! È questa la novità più eclatante di questo **Tropico 6**, che aggiunge delle variazioni ben riuscite nel classico gameplay della saga. Avremo quindi più isolotti da gestire, come se fossero delle macro aree ognuna diverse dall'altra, senza dimenticare l'occhio alle varie fazioni politiche di **Tropico**, fattore fondamentale per una

lunga presidenza, o nel peggiore dei casi, dittatura.

Dopo il mezzo passo falso del precedente capitolo, **Tropico 6** torna in carreggiata, offrendoci uno dei migliori capitoli della serie da lungo tempo, capace di offrire ore e ore di puro divertimento caraibico.



#4 Baba is You

Baba is You, puzzle ideato dal finlandese Arvi “Hempuli” Teikari, ha un’idea semplice quanto complessa allo stesso tempo: per completare i livelli bisognerà “comporre” delle frasi di senso compiuto, usando degli aggettivi trovati in giro per i livelli. Per esempio, se un fiume di lava ci blocca il passaggio, basta mettere in sequenza le parole “lava is melt” per veder sparire l’ostacolo. È un titolo originale che, come l’idea del suo creatore, può sembrare semplice ma in realtà nasconde un cuore arduo e complesso, come ogni buon **puzzle game** che si rispetti. Uscito su **PC** e su **Nintendo Switch**, **Baba is You** è una gemma nascosta nel mare delle pubblicazioni indie, che consigliamo ai fan del genere e a chi vuole giocare un titolo che fa della semplicità e dell’originalità il suo punto di forza.



#3 Tom Clancy's The Division 2

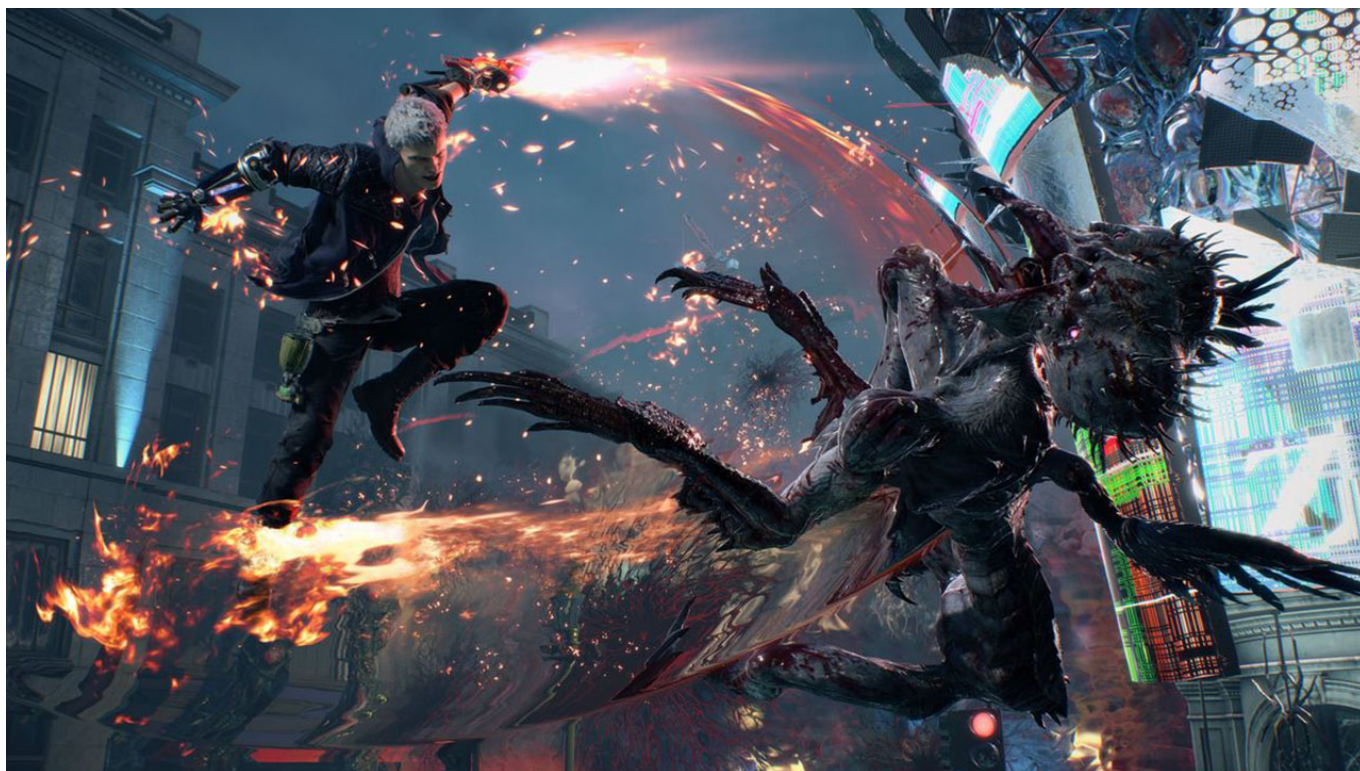
Abbandonata la notte perenne e innevata di New York per l'assolata e verde Washington D.C., **The Division 2** ci riporta a lottare contro il virus scatenatisi nel primo episodio, portandoci nella capitale degli Stati Uniti contesa tra quattro diverse bande in guerra per la supremazia territoriale. Il titolo **Ubisoft** mantiene le promesse fatte durante lo sviluppo e dona ai giocatori un buon ibrido tra gioco di ruolo e shooter con coperture, migliorando i difetti del precedente capitolo. Unica pecca forse un *endgame* ancora non all'altezza dell'offerta, ma **The Division 2** è comunque il miglior *loot shooter* del mercato, riuscendo dove altri titoli ancora non riescono a incidere.



#2 Devil May Cry 5

La rinascita di **Capcom** passa anche da qui: dopo **Monster Hunter: World** e **Resident Evil 7**, tocca a Dante e colleghi portare in alto il vessillo della software house giapponese. **Devil May Cry 5** torna sui nostri schermi più bello che mai, grazie all'uso del **RE Engine**, e soprattutto più spettacolare che mai. Se **Dante** e **Nero** possono eseguire combo in stile picchiaduro, quest'ultimo usando anche la particolare protesi robotiche denominata **Devil Breaker**, particolare è il gameplay del nuovo **V**, un evocatore capace di chiamare in battaglia tre demoni da usare per combattere dalla distanza.

Il Re degli hack n' slash è tornato e **Devil May Cry 5** non delude le aspettative dei fan, donandoci un titolo sia bello da vedere che divertente pad alla mano.



#1 Sekiro: Shadows Die Twice

Un giovane shinobi del periodo Sengoku, alle prese con un arduo compito: vendicarsi della perdita del proprio braccio, sostituito da una particolare protesi, e salvare il proprio signore . È questo il prologo di ***Sekiro: Shadows Die Twice***, ultima fatica di From Software e del suo mastermind **Hidetaka Miyazaki**. Nonostante la parentela con la serie dei **Souls** e del genere a essa legato, ***Sekiro*** si dimostra diverso rispetto ai titoli del recente passato, il gioco è più votato all'azione e al combattimento tra spadaccini, ed è possibile eseguire anche delle uccisioni stealth che richiamano un titolo sempre legato agli sviluppatori giapponesi: ***Tenchu***.

Il level design è una delle peculiarità del titolo, con scenari mozzafiato come da tradizione, che ben si sposano con il setting del Giappone feudale. ***Sekiro*** centra il colpo alla perfezione e consacra il lavoro del suo creatore ai massimi livelli, donandoci non solo il miglior gioco del mese, ma anche uno dei migliori titoli del 2019.



[Link sarà giocabile in Halo Infinite](#)

La partnership tra **Microsoft** e **Nintendo** sembra consolidarsi sempre di più. Sappiamo già come i due colossi dell'entertainment abbiano stretto accordi per portare un'apposita app di **Xbox Gamepass** su **Switch** e di come i lavori su **Project X Cloud** della casa di Redmond permetteranno alla console giapponese di usufruire di titoli attualmente inaccessibili. Dopo l'arrivo di **Cuphead** (18 Aprile), Nintendo potrebbe vantare altre esclusive Microsoft nel suo pacchetto ma, un accordo, vale in entrambi i sensi.

Microsoft ha annunciato a tal proposito, che uno dei personaggi più iconici della storia arriverà come personaggio giocabile sul prossimo capitolo di **Halo: Link**, infatti, vanterà un gameplay appositamente studiato per far fronte all'alta tecnologia e armi da fuoco presenti nel titolo **343 Industries**, anche se ancora mancano numerosi dettagli.

Attendiamo dunque con ansia l'**E3 di Giugno**, sperando di vedere qualche gameplay.

[Super Smash Bros. Ultimate](#)

Super Smash Bros. è più di una semplice saga videoludica, è il culmine generazionale di tutto ciò che è **Nintendo**, la cronaca che registra la storia dei personaggi ad essa legati a questa leggendaria compagnia giapponese. Dall'inaspettato successo del primo gioco su **Nintendo 64**, all'ottenimento dello status di eccellenza con **Melee**, al meno fortunato **Brawl** e ai più o meno popolari **Super Smash Bros. for Wii U & 3DS** arriviamo a **Nintendo Switch**, la console che ha preso il mondo di

sorpresa grazie alla sua natura ibrida: qui, giusto lo scorso dicembre, è stato rilasciato l'incredibile **Super Smash Bros. Ultimate**, un gioco che, come ha promesso il creatore **Masahiro Sakurai**, estrae tutto il meglio dei precedenti giochi, traducendosi nel miglior gameplay, estratto ovviamente da **Melee**, i **migliori stage** e **ogni personaggio** mai apparso nella serie di **Super Smash Bros.**, insieme a tanti nuovi combattenti che prendono parte (e più in là prenderanno parte) al più grande crossover della storia. Vediamo insieme questo nuovo titanico capitolo della saga, oggi più voga che mai grazie anche ai grandissimi tornei che lo vedono protagonista.

Anni di tradizione

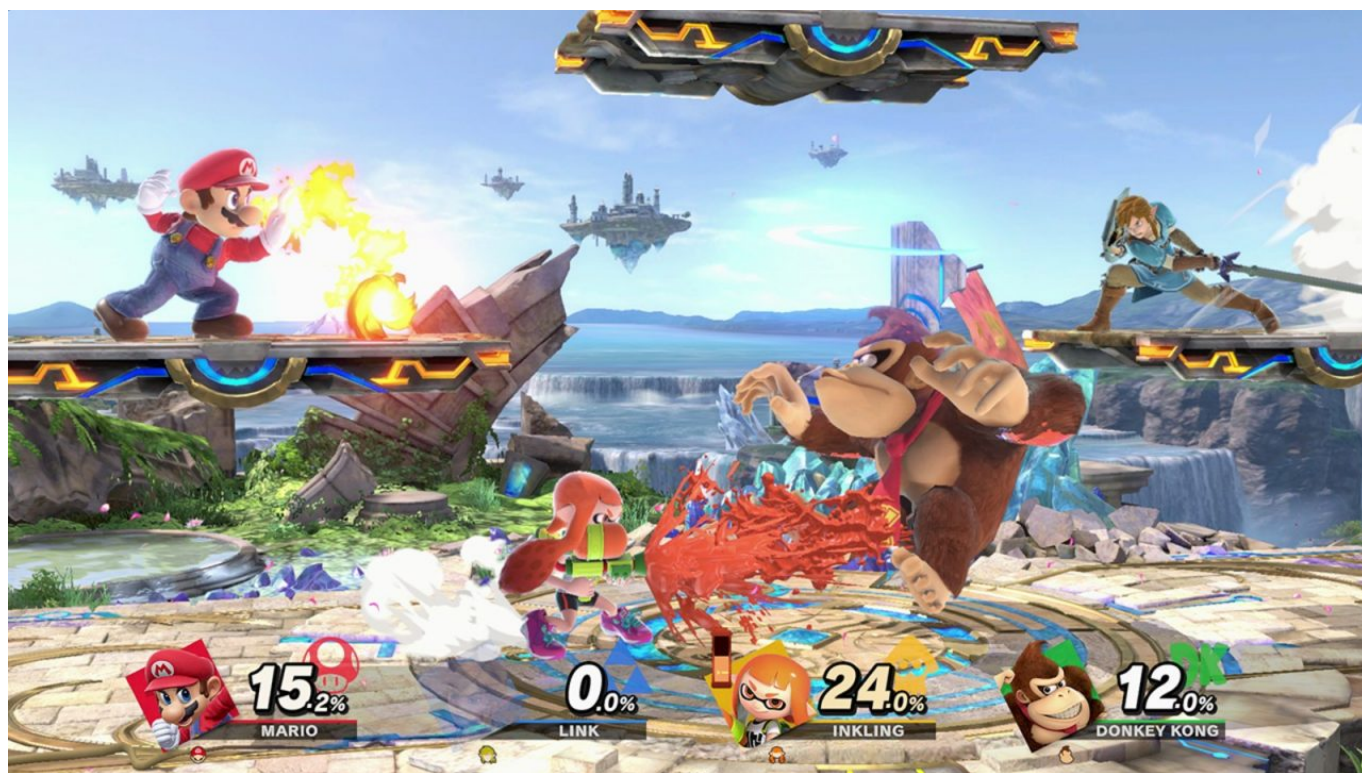
Come abbiamo già menzionato, il gameplay è quello del velocissimo **Super Smash Bros. Melee**, e ciò da per scontato che gli scivoloni casuali, presenti invece in **Brawl**, qui non sono presenti. Il sistema di combattimento, lo stesso sin dai tempi del **Nintendo 64**, differisce sia dai più classici picchiaduro 2D che presentano sistemi di combo e mosse speciali (come **Street Fighter**, per intenderci) che da quelli 3D "free range" alla **Tekken** o **Dead or Alive**, basate invece su combo veloci e *chain attack*: con il tasto "A" possiamo eseguire gli **attacchi fisici** e gli iconici "smash" anticipando di poco un movimento alla pressione del tasto (gli stessi possono essere richiamati, e caricati, con lo **stick destro**), con il tasto "B" e direzione possiamo eseguire i 5 **attacchi speciali** presenti in ogni personaggio, come attacchi a proiettile, colpi caricati, contromosse e molto altro, con i dorsali "ZL" e "ZR" attiviamo lo **scudo** per proteggerci dai colpi avversari o evitarli se lo richiamiamo insieme a una direzione e con "L" e "R", in prossimità dell'avversario, potremmo bloccarlo ed eseguire una **presa**. Ogni personaggio, inoltre, ha anche uno **smash finale** ma questo sarà eseguibile, con "B", solo se il giocatore riuscirà a rompere una sfera smash che (salvo modifiche al match in **modalità Smash**) apparirà casualmente nello stage, oppure riempiendo la barra di **energia speciale**, come in **Street Fighter**, in **modalità avventura** o **tabellone degli spiriti** (di cui parleremo più in là). Il **salto**, come tipico della saga, è eseguibile premendo i tasti "X" e "Y" oppure, come tipico di ogni picchiaduro 2D o 3D, inclinando lo stick per il movimento verso l'alto; inoltre, come da tradizione, potrete eseguire dei *taunt*, 3 per ogni personaggio, premendo uno dei tasti direzionali (o una direzione del pro controller o controller **Gamecube**, indicato, da sempre, per la migliore esperienza con questi picchiaduro).

Super Smash Bros. Ultimate, così come ogni altra uscita precedente, offre una miriade di customizzazioni ma, senza scendere troppo nel dettaglio (credeteci, ci vorrebbe un'infinità di tempo), ci sono principalmente tre tipi di incontri: **a tempo**, in cui nel tempo limite stabilito bisogna mandare più volte possibile l'avversario fuori dal riquadro dello stage, **a vite**, in cui un giocatore ha un numero di vite stabilito e deve cercare di farle perdere agli altri combattenti, e **a energia** in cui, come nei più classici picchiaduro, bisogna mandare KO il nostro avversario facendo terminare la sua stamina, indicata nella parte bassa dello schermo. Come appunto anticipato, e come ovviamente vuole la tradizione, a ogni colpo a segno aumenteremo la percentuale di eliminazione del nostro avversario, indicata nella parte bassa dello schermo: più è alta più abbiamo la possibilità di mandarlo fuori dallo schermo (ovviamente ciò non accade con l'incontro a vita).

All'avvio del gioco finiremo sul menù principale, questo diviso in 5 grandi categorie; per darvi un overview benomale completa di questo gioco (credeteci, è immenso) li guarderemo tutti uno per uno, spiegando anche a caratteri generali le particolarità di questo nuovo capitolo di **Super Smash Bros.** La **modalità smash**, che troveremo in alto a sinistra del menù principale, ci permetterà di esplorare, da soli contro il computer o insieme ai nostri amici in locale, tutte le possibili modalità di combattimento che includono anche l'apparizione degli **oggetti contundenti**, **assistenti**, **sfere poké**, frequenza di quest'ultimi, la possibilità di aggiungere agli stage, che presentano sempre 3

versioni differenti (**standard**, **rovine** e **omega**), **terreni infuocati**, **elettrificati**, **soporiferi**, **avvelenati** e tanto altro ancora; insomma, è veramente impossibile riproporre due volte lo stesso match! In questo menù, visto che è quello che apre gli utenti al multiplayer in locale, potrete avviare gli **incontri a squadre**, i **tornei** e accedere alla sezione “**mischia speciale**” in cui potrete accedere agli incontri “**sudden death**”, **mischia totale**, che funziona più o meno come un incontro a vite ma in cui potrete assegnare a ciascuna di essa un personaggio diverso, e **mischia variabile**, ancora una volta un'altra modalità in cui avrete ancora un'altra miriadi di customizzazioni, stavolta relativi ai singoli partecipanti di un incontro. Tutto questo, diciamo, copre la base del gameplay di questo **Super Smash Bros. Ultimate**, rispetto ai precedenti più vario che mai.

Inutile a dirlo, potrete usufruire di tutte queste customizzazioni anche in **online**, dove potrete competere in **match casuali veloci** oppure creando o partecipando in **lobby** in cui si stabiliscono tipologia di match, modalità di eliminazione, eventuali modifiche e molto altro ancora. La qualità degli incontri online, al solito, dipende dalla connessione dei giocatori che incontrerete, soprattutto di quelli che organizzeranno la stanza, ma vi possiamo assicurare che il più delle volte non ci siamo imbattuti in problemi che hanno limitato la nostra esperienza online; giocare online non solo protenderà la vostra esperienza con **Super Smash Bros. Ultimate** verso l'infinito ma potrete anche collezionare le **schede smash**, delle vere e proprie placchette contenenti i nomi degli avversari che sconfiggerete online e che potrete anche scambiare per dei gettoni da spendere nel **negozio in-game**, in cui potrete comprare **brani musicali**, **vestiti** e **accessori** per i **Mii fighters**, **spiriti**, **snack** (di questi ultimi due ne parleremo più avanti) e aiuti vari per la modalità **tabellone degli spiriti**.



Everyone is here

Prima di analizzare le due restanti sezioni principali del menù iniziale, vogliamo dare un attento sguardo all'immenso roster di personaggi di questo nuovo capitolo che comprende letteralmente ogni personaggio mai apparso in questa serie di picchiaduro, anche i **personaggi non-Nintendo**

come **Solid Snake**, **Sonic**, **Bayonetta** o **Cloud Strife**. In questo gioco sono presenti ben **76 personaggi selezionabili** (che si sbloccheranno piano piano ma comunque molto facilmente) e altri sono in arrivo come **Joker** dalla serie **RPG Persona** di **Atlus** e il cubettosissimo **Steve** direttamente dal popolarissimo **Minecraft**. Ogni personaggio potrà portarvi alla vittoria in quanto, in linea generale, non esistono disparità di nessun tipo (ma solo vantaggi e svantaggi) o personaggi particolarmente *over-powered*; **Sora Ltd.** e **Bandai Namco** hanno davvero consegnato ai giocatori dei combattenti ben bilanciati in grado di offrire delle sfide sempre eque e ciò non è facile quando si consegna un roster di questa portata. Per ogni personaggio, o meglio per ogni saga presente in questo gioco, c'è una gran bella selezione di stage che ben le rappresentano, molti storici, come il **Castello di Peach** per la saga di **Super Mario**, **le rapide di Donkey Kong Country**, **Brinstar** di **Metroid**, **Mute City** di **F-Zero**, **Onett** di **Earthbound** e lo stage di **Pictochat**, ma molti nuovi come **New Donk City** da **Super Mario Odyssey**, **la torre delle origini** di **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** o le **Torri Cittadine** di **Splatoon** e **Splatoon 2**.

Fornire un'overview dei temi degli stage (che, come tipico della saga, sono più di uno per stage ed è possibile impostarne la frequenza nel menù delle opzioni), è veramente impossibile in quanto, in proporzione alla grandezza del gioco, tanti sono i personaggi, tanti gli stage, tanti i brani! Nella sezione musica, dove possiamo ascoltare i brani liberamente (con una convenientissima divisione per saghe), possiamo renderci conto non solo della quantità di quest'ultimi ma anche della qualità degli stessi. Come al solito troveremo tanti nuovi temi composti per l'occasione ma a rubare la scena saranno senza dubbio i temi familiari delle saghe dei combattenti presenti, che sia rivisitati per l'occasione che in versione originale; ascoltare per credere!

Sempre nella stessa sezione "musica" è possibile creare delle playlist con i vostri brani preferiti ma anziché fissare come dei vegetali la schermata di selezione durante l'ascolto potrete premere "L" e "R" insieme per fare andare la console in modalità riposo: in questo modo, in modalità portatile, potrete attaccare gli auricolari alla console e continuare ad ascoltare la musica dal vostro **Nintendo Switch** come fosse un tablet, l'ideale se la trasporterete all'interno di uno zaino.

La grafica, come al solito, non presenta caratteri di particolare rilievo ma i dettagli dei personaggi, laddove sono richiesti (insomma, ricordiamo che è un gioco dove potrete far scontrare **Mario** contro **Bayonetta** o **Pac Man** con **Snake**) sono sempre ben accentuati e ben presentati, come la texture a jeans della salopette di **Mario** o la pelliccia dei "combattenti pelosi" come **Fox**, **Inceniroar**, **Pikachu** o la versione *yarn* di **Yoshi**; sia in dock che in modalità portatile la qualità della grafica HD vi restituirà sempre una grafica veramente all'altezza e per nessun motivo l'eccezionale azione di **Super Smash Bros. Ultimate** calerà dai suoi **stabili 60 FPS** (fatta eccezione per qualche match online con qualche giocatore con una brutta connessione di rete, ma lì parliamo di lag e non di cali di framerate).



On that day...

Passiamo alla **modalità avventura**, qui un mix della precedente campagna di **Brawl**, **L'Emissario del Sub-spazio**, e la **event mode di Melee**, caratterizzata da una serie di sfide a tema. Abbiamo anche una storia il cui filmato iniziale, apparso in diretta mondiale nell'ultima direct di **Nintendo** dedicata a **Super Smash Bros. Ultimate** prima del lancio, ci mostra una creatura celeste al comando di un esercito di **Master Hand**. Gli eroi **Nintendo**, appositamente schierati per combatterli, cadono uno dopo l'altro e una volta catturati vengono clonati; l'unico a salvarsi è **Kirby**, non a caso la prima creazione di **Masahiro Sakurai**, e toccherà dunque a lui salvare i restanti personaggi del roster. Come al solito, le tematiche che avvolgono la ormai famosa **lore di Super Smash Bros.** sono celate dietro a un simbolismo abbastanza complesso che racconta metaforicamente la vita e il rapporto di **Masahiro Sakurai** con **Nintendo** e, anche una volta arrivati al termine dell'avventura, non tutto è mai chiarissimo; affronteremo questo discorso in **un futuro articolo**, a continuazione del precedente (che vi abbiamo linkato qualche riga più su) in cui spieghiamo la complessa lore di questo gioco, in quanto ci sembra di aver decifrato i simboli di questa nuova avventura... E vi anticipiamo che i risvolti possono essere abbastanza tragici!

Nella **modalità avventura** ci verrà spiegato tutto ciò che c'è da sapere riguardo agli **spiriti** di cui si parla tanto nel gioco. **Questi sostituiscono i trofei dei precedenti giochi** in tutto e per tutto e dunque viene abbandonato il modellino 3D in favore di un più semplice ma più caratteristico **artwork originale**; a questi, adesso, vengono attribuiti **elementi RPG** e diventano dunque degli **equip** da usare in battaglia in questa modalità. Gli **spiriti**, oltre agli **spiriti del personaggio** ottenibili dalla **modalità classica** (e dal **negozio** per quel che riguarda i costumi alternativi di alcuni personaggi, come **Mario sposo**, **Alphie** o i **Koopalings**), si dividono in **spiriti combattenti** e **spiriti aiutanti**. I primi sono di tre tipi + uno, ovvero **attacco**, **difesa**, **presa** e neutro: fra i primi tre c'è un **rapporto triangolare** (**difesa** batte **attacco**, **presa** batte **difesa** e **attacco** batte **presa**) e tendono a migliorare quel determinato aspetto (se ci equipaggiamo di uno spirito difensivo dureremo di più in battaglia, con attacco infliggeremo più danni e con quelli presa infliggeremo più danni con le prese) mentre il **neutro** batte tutti quanti anche se non concede particolari vantaggi. Lo **spirito combattente** equipaggiato ad ogni battaglia accumulerà esperienza salendo di livello e ciò

aumenterà il **numero di overall**: questo ci permette di capire orientativamente il livello del nostro avversario o squadra avversaria perciò, se vogliamo avvantaggiarci in battaglia è meglio sempre superare quello del nostro avversario e selezionare la tipologia opposta (insieme ad una buona tecnica generale, non sempre il numero più alto e la tipologia inversa assicura la vittoria). Si possono potenziare questi spiriti, inoltre, con i già citati **snack**, le **basi** del personaggio, che otterremo quando **congederemo uno spirito dal menù congeda**, con la **palestra di Doc Luis**, l'iconico allenatore di **Little Mac di Punch Out!!**, e le **zone di esplorazione di Toadette, Charlie e Linebeck** (questi da sbloccare nel corso dell'avventura).

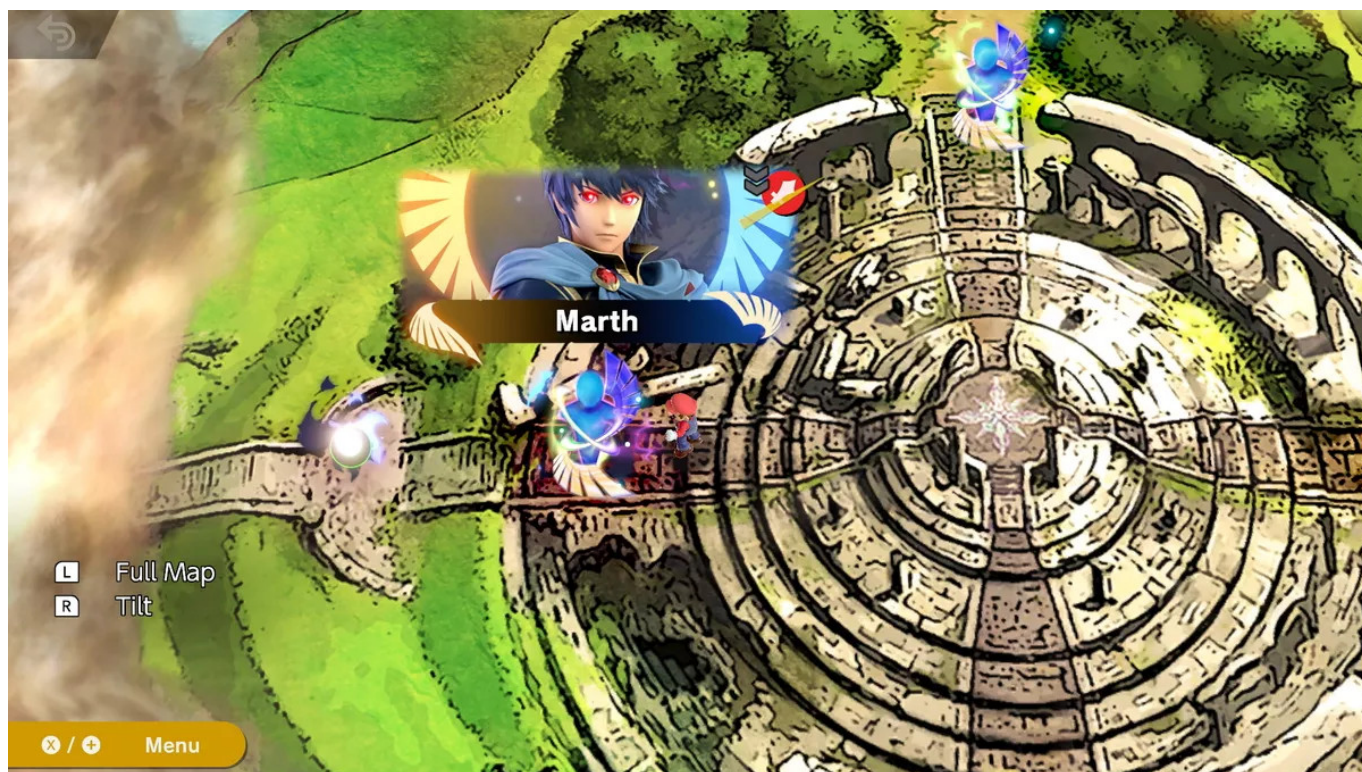
Ogni **spirito combattente** ha degli slot, da uno a tre, a questi possiamo assegnare gli **spiriti aiutanti**: questi modificheranno ancora di più l'esperienza di gioco migliorando un nostro determinato aspetto, come l'**aumento della potenza degli attacchi fisici, frontali, in corsa, alzare la difesa contro pugni e calci, esplosioni e oggetti contundenti**, oppure **annullare delle particolarità dello stage o dell'avversario**. Gli effetti sono veramente tantissimi e ci è impossibile elencarli tutti ma ciò che vi basta sapere è che tutti questi permettono un tipo di gameplay, in **modalità avventura** o persino in **modalità smash** o **online** se i giocatori vorranno, altamente personalizzabile. Capire tutti questi meccanismi, specialmente con le poche righe di tutorial, è abbastanza difficile e confusionario ma vi assicuriamo che facendo esperienza nella **modalità avventura** capirete tutto quello che c'è da sapere su questa nuova **meccanica RPG**.

Il nostro **Kirby** verrà catapultato in un mondo devastato da questa creatura celeste di nome **Kiaran** (o **Galeem** in inglese) e qui, passo dopo passo, incontrerà **spiriti dei combattenti** da liberare, diventando dunque giocabili in questa modalità, e **spiriti combattenti** e **aiutanti** da salvare, incarnati dalle copie generate dalla loro cattura all'inizio del gioco. Gli **spiriti**, anche se non l'abbiamo menzionato, sono - diciamo - personaggi non giocabili di cui è però presente l'**artwork** all'interno della **lista degli spiriti**: pertanto, qualora dobbiamo affrontare uno **spirito** in battaglia, troveremo il o i personaggi del roster che più somiglia a quello spirito: lo spirito di **Baby Bowser** (che ricordiamo non è **Bowser Jr.** ma il **Bowser** bambino della saga di **Yoshi's Island**) sarà rappresentato da un **Bowser Maxi** (esattamente come nel finale del primo titolo della sua saga), **X** verrà rappresentato da un **Mega Man** con un blu più schiarito, **Chibi Robo** da **R.O.B.**, **Meowth** da **Fuffi** (o **Isabelle**), **T. Hawk** da un **Inceneroar blu** e così via. Nonostante l'assenza dal roster principali di questi personaggi (e che forse, aparendo lì, **Nintendo** ci sta facendo intendere che non usciranno più tardi come **DLC**... Spiacente fan di **Waluigi** di tutto il mondo!) è veramente interessante vedere come gli sviluppatori abbiano fatto di tutto pur di offrire al giocatore una lotta, seppur scarna, con questi ipotetici personaggi al di là del semplice colore: la lotta contro **Rocky**, uno dei nemici/amici di **Kirby** che permette la trasformazione in roccia nella sua saga, è rappresentata da una battaglia contro più **Kirby** ma l'unico attacco che questi faranno è solamente la mossa speciale in basso, **la trasformazione in roccia**, esattamente il potere che conferiva questo nemico a **Kirby** nei suoi giochi! È davvero uno spasso riconoscere tutti questi segnali, specialmente per i "nintendari" più affiatati!

In questo overworld, costruito all'incirca sulla falsariga dei **Super Mario** in 2D, incontreremo questi **spiriti** sotto forma di aura luminosa e una volta superata la sua battaglia lo otterremo e sarà disponibile nel nostro arsenale degli **spiriti**. A ogni modo, il vagare per l'overworld alla ricerca di spiriti non è di certo tutto, né l'esplorazione sarà così lineare come pensiamo: al di là dei semplici incroci troveremo **le palestre** per attribuire ai nostri spiriti combattenti ulteriori abilità, **le zone di esplorazione, empori** dove poter comprare **spiriti** esclusivi, ma anche **sentieri bloccati dalle rocce, ponti rotti, ferrovie, laghi da attraversare** ma soprattutto **sub-aree tematiche**, importantissime per procedere nell'avventura.

A ogni battaglia riceveremo inoltre delle **sfere abilità** da spendere nell'**albero delle abilità** del menù di pausa della **modalità avventura**: similmente a **Final Fantasy X** o **Fist of the North Star: Ken's Rage** (l'iconico spin-off della saga di **Dynasty Warriors** basato sulla saga di **Ken il Guerriero** per **Xbox 360** e **PlayStation 3**) avremo una mappa delle abilità in cui espanderemo le nostre abilità spendendo le sfere, dal centro verso fuori. I giocatori potranno cominciare a sbloccare

le abilità più avvantaggianti rispetto al loro stile di gioco, come per esempio migliorare le prese se ne sono grandi utilizzatori, ma una volta riempito il 50% delle abilità di questo albero (e ci vorrà del tempo) il nostro stile di gioco, inevitabilmente, diventerà un po' troppo *over-powered* e ciò lederà un po' alla fruizione della **modalità avventura** visto che le battaglie, nonostante gli avversari diventano sempre più forti, diventeranno molto facili, anche impostando la difficoltà a difficile. Nonostante tutto, questa modalità ci porterà a milioni di sorprese e proprio quando pensiamo che l'avventura stia volgendo al termine, ecco che ci sorprende con qualcosa di inaspettato (vogliamo rimanere più no spoiler possibili), sensazioni paragonabili al trovare il castello inverso in [Castlevania: Symphony of the Night](#). Provare per credere!



L'ultima modalità del **menù spiriti** è il **Tabellone degli spiriti**. Qui si possono trovare grossissima parte degli **spiriti** che non siamo riusciti a trovare nella **modalità avventura** (e ve ne accorgete guardando l'elenco degli spiriti nel sub-menù collezione) ed è di base, diciamo, un proseguo parallelo alla **modalità avventura**: in questo menù c'è un **tabellone** con **10 spazi**, ognuno contenente uno **spirito**, dunque una battaglia alla fine della quale parteciperemo a un **minigioco** che ci permetterà di ottenere effettivamente lo **spirito**. La particolarità sta nel fatto che **questi 10 spazi hanno un tempo limite**, 5 minuti per slot (15 se si tratta di uno **spirito leggenda**, uno raro), e perciò, anche qui, bisogna agire con astuzia e dar dunque precedenza agli spiriti che non abbiamo o ci servono per evocare gli altri **spiriti** nella **modalità evocazione**. In questa modalità, come possiamo aspettarci, gli spiriti appariranno casualmente e anche se troveremo spesso tanti spiriti che possediamo già vi garantiamo che quasi sempre troverete almeno uno spiriti che non avete; diciamo che la probabilità, nel tabellone degli spiriti, gioca a vostro favore, diversamente dalla vecchia **macchinetta dei premi/slot machine** di **Melee** e il **flipper/pachinko** di **Brawl**.

L'ultimo modo, invece, per ottenere gli **spiriti** è **evocarli** dall'apposito menù: qui troveremo ancora molti altri **spiriti**, molti dei quali non appariranno né nel **tabellone degli spiriti** né nell'overworld dell'**avventura**, e per ottenerli dobbiamo semplicemente sacrificare almeno due spiriti dalla nostra collezione. All'inizio sarà difficile scegliere quale e addirittura se evocare uno **spirito**, tanto che l'istinto naturale è quello di aspettare di collezionare dei doppioni per poi evocare uno degli spiriti,

ma il nostro consiglio è tuttavia quello di buttarvi: anche se si perdono due o a volte anche tre, quattro **spiriti** l'importante è riempire la **collezione**, che non si priverà mai di uno **spirito** perduto, e anche se si perdono certi **spiriti** alla quale potreste essere particolarmente affezionati vi basterà sapere che quello che evocate sarà superiore in tutto rispetto a quelli che sacrificherete. Perciò non vi preoccupate, riempite la vostra collezione generale anche perché vi garantiamo che, a differenza di tutte le precedenti entrate della serie **Super Smash Bros.** in cui per ottenere tutti i trofei spesso e volentieri si ricorreva a **Game Shark** e **Action Replay**, sarà possibile collezionare tutti **1303 spiriti** presenti nel gioco (per ora), giusto per mostrare il vostro "spirito nerd" al mondo intero!

Ultima azione che potrete fare nel sub-menù **collezione** e **congedare gli spiriti**. In questo menù potrete liberarvi degli **spiriti** che non vi piacciono oppure dei doppioni, facendoli trasformare in **basi** e ottenendo dei **punti spirito**, che permettono il **potenziamento coi snack** degli **spiriti combattenti** e possono essere spesi per comprare gli oggetti in vendita negli **empori** della **modalità avventura**. Una **base** può esservi utile per il **potenziamento degli spiriti combattenti** ma in realtà sono ancora più utili per le **evocazioni**: nel caso avevate già congedato, per farvi un esempio, un doppione, e dunque ottenuta la sua **base** (che rimarrà legata al personaggio dalla quale viene ottenuta), qualora serva il suo **spirito** per una **evocazione** potrete usare questa anziché sacrificare uno **spirito**.



Una nuova pietra miliare

Anche per questa generazione **Sora LTD.** e **Bandai Namco**, insieme a **Nintendo** e tutte quelle compagnie esterne che si sono offerti di partecipare a questo incredibile crossover come **Sega**, **Konami**, **Capcom** e persino **Yacht Club Games** e **Way Forward** (che hanno garantito la presenza di **Shovel Knight** negli **spiriti** e nel roster degli **aiutanti** e di **Shantae** solo negli **spiriti**), si sono letteralmente superati consegnando un gioco capace di offrire a un giocatore un quantitativo di ore infinite di gioco fra campagne single player, multiplayer locale e online. Non ci sono pecche in questo eccellente picchiaduro che non mostra alcun segno di invecchiamento... Se non un

accorgimento (personale) che vorremo fare. L'unico punto a sfavore, secondo noi, di questo incredibile **Super Smash Bros. Ultimate** è proprio il sistema e la sezione degli **spiriti**. Per quanto funzionante, funzionale e chiara possa essere questa veste **RPG** nelle modalità in cui è applicabile essa, in parte, snatura ciò che è la serie in sé, ovvero un gioco picchiaduro in cui ogni secondo conta: per quanto ciò non intacchi il gameplay in generale e sia giustamente innovativa in un gioco del genere, essa è difficile da comprendere ed è un qualcosa che secondo noi, per quanto interessante, possa essere quanto di più lontano c'è da questo genere videoludico. E, in conclusione, vorremo anche sottolineare quanto abbozzata sia stata la scelta di soppiantare i **trofei** in favore degli **spiriti**, che sono in sé degli **artwork originali** dei giochi da cui provengono. Sì, sono molto belli, sì, è molto bello guardarli e inserirli stato senza dubbio molto più conveniente di creare dei modellini 3D da zero risparmiando tempo, denaro e spazio in memoria - sarà bastato buttare a casaccio una serie di file png - ma perché togliere le descrizioni che accompagnavano i trofei in **Melee** e **Brawl**? I vecchi giochi, sotto questo aspetto, non erano solo dei giochi competitivi ma erano anche delle vere e proprie enciclopedie dalla quale era possibile conoscere la storia di ogni trofeo, e dunque personaggio (o oggetto), rappresentato nei trofei, una vera e propria celebrazione della storia di **Nintendo**. **Super Smash Bros. Ultimate** è certamente un titolo inarrivabile... Ma forse non riesce ancora a detronizzare un gioco come **Melee** che, a distanza di quasi diciotto anni, risulta ancora incredibilmente attuale.

A ogni modo, come il titolo ci suggerisce, è il titolo definitivo di questa immensa saga che a sua volta ne abbraccia tante altre, il culmine del gameplay, il coronamento generazionale della "nintendosità" che ha soddisfatto in toto le aspettative degli appassionati. Decisamente un titolo obbligatorio per chi possiede un **Nintendo Switch**, un titolo che ancora ha ancora molto da dire grazie ai DLC che ancora devono addirittura essere annunciati.



[Not a Hero: Super Snazzy Edition](#)

C'è chi dice che 3D e 2D sono due mondi separati e in quanto tali non convergono in nessun modo. Nella storia dei videogiochi spesso delle meccaniche proprie del 2D sono state riproposte 3D, non sempre con risultati eccellenti, ma il processo inverso è veramente raro, tanto che è difficile riportare degli esempi concreti; non siamo qui per farvi una top 10 dei giochi che hanno sfidato le leggi della bidimensionalità, però possiamo parlarvi di **Not a Hero: Super Snazzy Edition**, un gioco interamente 2D che implementa, con risultati davvero ottimi, il **cover system** tipico dei più frenetici third person shooter 3D come **Gears of War** o **Uncharted**. Questo frenetico sparattutto, uscito originariamente nel 2015 su PC e arrivato su **Nintendo Switch** soltanto quest'anno, è un mix di azione, tatticismo, violenza e follie alla **Quentin Tarantino** con una spruzzata di **humor e parlate inglesi** che donano all'intero gioco una veste unica e veramente eccezionale. Vediamo insieme questo gioco sviluppato dallo studio inglese **Roll7** e pubblicato da **Devolver Digital** che, ancora una volta, mette nella sua immensa libreria un gioco veramente audace e innovativo come i già visti **Minit** e **Crossing Souls**.

Ta ta ta ta ta ta ta ta ta...

Siamo a 21 giorni da un'elezione in una città del Regno Unito e il singolare **Bunnylord**, un coniglio viola antropomorfo venuto dal futuro, vuole a tutti i costi diventare sindaco per scongiurare il crimine che, a detta sua, farà affondare la città in una crisi irreversibile. Con il poco tempo rimasto, **Bunnylord** attuerà una campagna anticrimine per mano delle peggiori canaglie del Regno Unito, sociopatici senza il minimo scrupolo quando si tratta di far fuori qualcuno; cominceremo utilizzando **Steve**, il migliore amico di **Bunnylord**, ma piano piano, una volta diminuiti i crimini, salirà il consenso e perciò sempre più folli esaltati, come **Mike**, **Samantha** e **Cletus**, cominceranno ad appoggiare il coniglio viola; ma andiamo con ordine. I livelli proposti in **Not a Hero** sono fatiscenti palazzi di periferia a più piani dove si nascondono intere bande di criminali: ci sarà sempre un obiettivo principale, come uccidere uno specifico NPC, rubare degli oggetti, piazzare bombe, salvare ostaggi e altri tre obiettivi secondari, come chiudere un livello in un tempo limite, uccidere tutti i nemici o chiudere una determinata sequenza di uccisioni senza essere colpito e tanti altri (a volte anche precedenti obiettivi principali) e, più obiettivi completiamo in un livello più crescerà il nostro consenso (che servirà appunto per sbloccare più velocemente tutti i personaggi). Il primo livello spiegherà la meccanica portante di **Not a Hero**, ovvero il **sistema di scivolata**, con "b", **seguita dalla successiva (quasi assicurata) copertura** dietro a un oggetto del background, dalla quale rimarremo coperti dal fuoco nemico e potremo sparare quando questo non sarà nascosto come noi; capire questa meccanica è fondamentale per compiere delle run senza sbavature ma anche per sopravvivere al meglio fra le orde nemiche e dunque completare il livello. Scivolare, in fondo, è l'unico modo per trovare copertura e perciò, piano piano, dobbiamo capire come funzionano queste strane (ma interessanti) meccaniche allenandoci a premere e rilasciare il tasto al momento giusto per finire nel punto più strategico dalla quale far fuoco. Importantissimo, oltre allo scivolare, nascondersi e sparare, è ricaricare l'arma al momento giusto e nel punto giusto, possibilmente nascosti dietro a un oggetto del background e quando il fuoco nemico si fa meno denso.

I personaggi **variano a seconda dell'arma** che usano, il che influirà sul tipo di fuoco in sé (la pistola spara un colpo dritto e preciso, il fucile un colpo ampio ma con caricatore meno ampio e il mitra, con ampio rateo di fuoco ma scarsa precisione), la **velocità di movimento**, il **tipo di**

esecuzione (di cui parleremo a breve) e possibilmente **altre abilità uniche** di uno specifico personaggio. L'**esecuzione** è un tipo di uccisione che potremo compiere **quando andremo incontro a un nemico in scivolata** facendolo cadere: una volta che sarà a terra, premendo il tasto del fuoco, il nostro personaggio ucciderà il nemico, chi con colpo di pistola e chi con una mossa particolare o un oggetto contundente come un **coltello** o una **katana**. Nei livelli, inoltre, possiamo trovare delle armi secondarie, molto utili per liberare le schermate più affollate e degli upgrade per i proiettili della nostra arma, che li renderanno infuocati, esplosivi, perforanti, rimbalzanti e molto altro ancora. Ogni personaggio offrirà dunque un gameplay diverso e pertanto, per via delle molteplici variabili che contraddistinguono ognuno di loro, si vengono a creare delle spiacevoli disparità portando il giocatore a preferire giusto una cerchia di personaggi più vicini al suo stile di gioco senza necessariamente provarli tutti; tuttavia, tanti stili significano anche un gameplay veramente vario già solo sul piano della scelta e perciò il sottolineare la disparità fra i personaggi non è un fattore necessariamente (forse anche per niente) negativo nell'intero.

Not a Hero è di base uno shooter che mischia elementi da alcuni giochi classici come **Elevator Action Return**, **Contra** e in parte alcuni altri classici per computer sulla scia di **Persian Gulf Inferno** ma si comporta nelle meccaniche come un modernissimo sparatutto sulla scia di **Gears of War**; ciò permette un gameplay infuocato il cui tempismo tra far fuoco e copertura è fondamentale se si vuole sopravvivere alle orde di nemici, che faranno fuoco manco fossero dei napoletani a Capodanno. Grazie alla **suddivisione in tre capitoli**, in cui in ordine faremo fuori una **mafia russa**, una **gang di afro-britannici** e una **triade panasiatica**, possiamo gradualmente approcciare questo singolare sistema e capire qual è lo stile di gioco che più ci aggrada, ovvero quale fra quello più casinista e cruento o quello furtivo e tattico. Più il giorno delle elezioni si avvicina più i livelli si faranno sempre più irti di nemici più forti, che sfoggeranno nuove armi o più coriacei da eliminare; in questo **Not a Hero**, offre una *learning curve* veramente piacevole e anche se gli obiettivi si faranno sempre più difficili (che dovranno essere soddisfatti tutti in una run di un livello) il gameplay non porterà mai il giocatore alla frustrazione.

In aggiunta alla campagna principale, è possibile trovare in alcuni livelli delle porte rosse che ci porteranno in delle aree bonus e la campagna "**me, myself and Bunnylord**", precedentemente rilasciata come DLC (il che ne fa la particolarità di questa **Super Snazzy Edition**), in cui controlleremo in prima persona il politico che non si fa alcun scrupolo nella lotta contro il crimine. Peccato solamente che una volta completati tutti gli obiettivi delle 21 missioni (che servono per ottenere i finali migliori), più quelli della campagna aggiuntiva che includono solamente tre missioni extra, non ci rimarrà più niente da fare, accorgendoci di quanto il gioco sia abbastanza breve nonostante il buon livello di sfida e i numerosi livelli; sarebbe bastata anche una semplice partita +, magari utilizzando il solo **Bunnylord** oppure con obiettivi secondari del tutto nuovi, ma l'unica cosa che rimane è solamente l'opzione di azzerare il file di salvataggio e ricominciare un nuovo file se proprio vogliamo rigiocare da capo questo titolo (che lo merita parecchio nonostante tutto).



Menomale che Bunnylord c'è!

Not a Hero mischia grafiche vintage, principalmente quelle di **Atari 2600**, **Nintendo Entertainment System** e dei computer **Commodore 64** e **Atari ST**, presentando delle tonalità retrò comunque "remixate" e animate a modo per appellarsi al meglio ai giocatori odierni. Lo scenario riesce a essere immediatamente chiaro e ciò è fondamentale per il giocatore in quanto, bisogna capire sin da subito quali sono i punti in cui si possa cercare riparo. La grafica riesce a essere funzionale al giocatore e al gameplay e ciò non può che essere un punto a favore per la fruizione di questo gioco in quanto, in sostanza, ogni punto che ci sembra un riparo lo è per davvero. I personaggi sono ritratti con uno stile un po' più "atarieggiante" ma ciò non toglie la possibilità di distinguere tutti i tratti distintivi di ogni personaggio come una collana, un occhio schizzato, una determinata capigliatura, una sigaretta o altro ancora. Inoltre, per i fan de **Il Grande Lebowski**, in questo gioco potrete giocare con un **Jesus** molto simile a quello del film, con dei capelli neri raccolti, pizzetto, una camicia viola e un "gioco d'anca costante" - diteci come si fa a non amare questo gioco! -. Tutti i personaggi sono abbastanza "singolari" e ciò lo si può evincere dalle loro esilaranti linee di dialogo, rigorosamente prodotte con accenti inglesi veramente incomprensibili; sebbene tutte le linee testuali sono tradotte in italiano e i giocatori, per la maggior parte, possono ritrovarsi con una buona esperienza d'inglese ciò non basta per capire gli astrusi accenti che per altro sono parte dello humor delle *one-liner* qui prodotte. Insomma, per capire buona parte dell'umorismo delle linee di dialogo dei personaggi (e dei nemici) conviene allenare le vostre orecchie guardando un bel po' di puntate di **Monty Python's Flying Circus**, per intenderci! Impossibile poi non notare la forte componente satirica del gioco che tende principalmente a ridicolizzare ed esagerare le mire politiche e la losca vita di alcuni personaggi politici del mondo attuale, supportati per altro da gente psicopatica come tutti i personaggi che useremo per "attuare" la politica di sicurezza di **Bunnylord** basata sulla forza brutta e il terrore (se questo gioco fosse stato ambientato in Italia sicuramente avremo potuto stilare qualche particolare analogia...).

Parlando invece del comparto sonoro, **Not a Hero** propone una colonna sonora che mischia molti generi prettamente elettronici, fra cui il **synthpop**, la **musica elettronica inglese** e la **chiptune**, ma ciò che fa da padrone è certamente la componente **dubstep**. Sebbene ci sia un richiamo

nostalgico nelle melodie, il gioco vuole proporre comunque qualcosa che tutti possano apprezzare e pertanto viene offerta una colonna sonora di tutto rispetto, fatta con bisunti [chip sonori](#) e con sintetizzatori moderni: ogni livello, ha un suo brano originale, perciò possiamo affermare che è stato fatto davvero un bel lavoro, anche perché i temi sono veramente graziosi.



Vota Bunnylord!

Ancora una volta i giochi proposti da **Devolver Digital** non si smentiscono e abbiamo di nuovo un piccolo capolavoro fra le mani. **Not a Hero: Super Snazzy Edition** è certamente un titolo da tenere in considerazione, specialmente in vista di qualche periodo di saldo in cui potremmo aggiudicarcelo per un prezzo ancora più basso di quello standard (12,99€). Questo insolito e, in parte, sconosciuto titolo potrà certamente regalare tantissime ore di sano divertimento a qualsiasi giocatore, specialmente quelli più abituati a vedere questo tipo di giochi in tre dimensioni, pur accettando la sua veste retrò e il suo humor pungente. Nonostante qualche lieve bug è sempre un vero peccato che questo titolo non si annoveri fra gli indie più gettonati del panorama recente; diamo a **Bunnylord** il rispetto che merita (o altrimenti ci manderà a casa uno dei suoi killer psicopatici!).



L'ascesa femminile nel mondo del gaming

Con il passare degli anni, sempre più ragazze e donne cominciano ad avvicinarsi al mondo del gaming e, inoltre, moltissime di loro sono accanite spettatrici di **e-sport**.

Recentemente, la società britannica **The Insights People**, ha eseguito 5,000 interviste su soggetti femminili con età inferiore ai 18 anni fra i mesi di Luglio e Settembre. Secondo i risultati molte ragazze sono più interessate a determinati fattori dei videogiochi che ad altri; infatti, rispetto al 75% registrato nello scorso anno, la percentuale di ragazze che passano il loro tempo libero giocando è arrivato addirittura a una soglia dell'84%. Secondo i dati raccolti **il 15% di queste ragazze guarda gli e-sport**, e, soprattutto, ci sono più ragazze tra i 13-18 anni che guardano queste partite dal vivo rispetto ai ragazzi della stessa età.

Infine, **i videogiochi sono riusciti a superare lo shopping** arrivando ottavi nella classifica degli hobby preferiti dalle ragazze. Sfortunatamente però, quelle che giocano a livello competitivo è infimo. Vedremo mai una parità di genere all'interno dei vari team e-sport?

Nintendo contro le ROM e gli emulatori

Nintendo, nel corso di quest'anno, ha intentato una causa contro due grandi pagine web che distribuivano **emulatori** e **ROM** dei loro prodotti. Quest'ultima è stata eseguita presso il **Tribunale Federale dello stato americano dell'Arizona**, con l'accusa di violazione del copyright e del marchio. Secondo l'ultime notizie, la coppia che gestiva gli ormai defunti negozi "neri" sarà costretta

a pagare ben **12 milioni di dollari**.

Ad Agosto era stato rivelato che entrambe le parti in causa volevano un processo rapido così da evitare un inutile aggravio di costi. Infatti, i proprietari delle pagine ammettono subito d'aver violato direttamente e indirettamente sia il copyright e il marchio, causando quindi un danno irreparabile per la società giapponese.

Molto probabilmente, la causa che ha portato a una somma del genere è che gli imputati siano stati usati come capro espiatorio, così che gli altri proprietari di siti web sapessero cosa potrebbe succedere se cadessero nelle grinfie degli avvocati della grande **N**. Infine, l'ingiunzione impedisce alla coppia di violare i diritti di **Nintendo** in futuro, imponendogli di consegnare i domini dei loro siti e tutti i giochi ed emulatori in loro possesso.

Minit

Speedrunner: quante volte ci è capitato di vedere su **YouTube** un video di qualcuno che completa nel giro di pochi minuti qualche gioco classico? Chi più o chi meno, tutti ogni tanto ci siamo detti: «caspita! Magari fossi così bravo!». Da oggi, per coloro che vogliono imitare i propri speedrunner preferiti, esiste un gioco adatto per questi esatti scopi, un gioco breve e minimale il cui slogan sembra proprio voler dire "*less is more*": stiamo parlando di **Minit**, un titolo sviluppato da **Kitty Calis, Jan Willem Nijman, Jukio Kallio** e **Dominik Johann**. Come al solito **Devolver Digital**, che si è occupata della pubblicazione di questo titolo, ha ancora una volta premiato i game designer più audaci in quanto **Minit** è molto lontano da qualsiasi definizione o similitudine gli possiamo affibbiare, è un titolo unico che offre delle meccaniche mai viste prima, o per lo meno mai implementate in questo modo. Dunque cos'è che rende unico questo gioco? Vediamo insieme questo titolo per **Nintendo Switch**, ma anche presente per le restanti console e **PC, macOS** e **Linux**.

Maledizione! Un'altra spada maledetta!

Minit, in quanto a trama, offre l'essenziale, una storia breve che si svolge anche in pochi passaggi: troviamo in spiaggia una bella **spada** ma, una volta presa, scopriamo che è **maledetta** e dunque non solo non potremo più abbandonarla, ma ogni 60 secondi questa ci ucciderà, facendoci respawnare a casa nostra o in un'abitazione che fa da checkpoint intermedio. Chi non si arrabbierebbe in una situazione del genere? Il nostro obiettivo infatti sarà sporgere reclamo alla **fabbrica di spade** e capire cosa si cela dietro a questo lotto difettoso. Poste queste premesse, il gioco si pone come un insolito mix fra **The Legend of Zelda**, per l'overworld, il sistema di combattimento, crescita dinamica e il design generale, e **WarioWare** per l'assurda meccanica del limite di tempo e la bizzarra generale; dunque, come già accennato, ogni 60 secondi (o meno) ricominceremo sempre dallo stesso checkpoint e se non dovessimo completare quello che stavamo facendo in un determinato punto dovremmo tornare nello stesso e tentare una seconda volta, sperando che il timer non si azzeri una seconda volta. Queste strambe meccaniche sono veramente originali ma, anche se in maniera altalenante; il più delle volte gli obiettivi principali o le sidequest sono posizionati a una buona distanza dal checkpoint, dando al giocatore una buona dose di calma per risolvere i problemi che ci vengono posti, ma ci sono (meno) volte in cui tutto è abbastanza distante, dunque ci

ritroveremo spesso nella situazione in cui spenderemo molti preziosi secondi solamente per recarci nel luogo della quest per poi risolverla con il tempo rimanente, appena sufficiente (soprattutto nella seconda quest in cui il timer passa da 60 secondi a 40 e non avremo la possibilità di raccogliere i cuori per aumentare la vita massima). Come risultato, torneremo di nuovo al checkpoint per ricaricarci al punto della quest con, ancora, i secondi necessari per risolverla e tentare la sorte una seconda volta. Non vogliamo dire che il gioco non sia stato testato (lo è, eccome), ma sarebbe stato meglio tarare l'overworld per i giocatori non abilissimi, soprattutto quei curiosi che non hanno idea di cosa sia questo gioco. Come tipico del gioco d'avventura, il nostro personaggio, obiettivo dopo obiettivo, diventerà sempre più abile e poco per volta saremo sempre più in grado di risolvere tutte le situazioni che ci si pongono di fronte. Anche sul fronte crescita, **Minit** offre sempre lo stretto indispensabile e i dialoghi comunicano sempre il minimo indispensabile, il tutto con il solito spirito strambo della quale il gioco è intriso; per quanto simpatico possa sembrare, a volte ci sono obiettivi indispensabili per continuare l'avventura e non sempre quello che dobbiamo fare risulta chiarissimo. L'area totale di gioco, alla fin fine, è piccola e dunque, anche girando a vuoto, prima o poi si porterà a termine un obiettivo più o meno rilevante; ci sarebbe piaciuto comunque giusto qualche informazione in più ma è anche vero che una volta scoperto il segreto della casa dei fantasmi il gioco potrebbe diventare giusto un po' più semplice, anche se questo accadrà a gioco inoltrato (sempre se lo capiremo). Semplici sono anche i controlli: gli unici due tasti che useremo sono il tasto di attacco "**B**", e il tasto di respawn "**A**", per tornare più velocemente al checkpoint quando sarà necessario, un vero e proprio "*suicide button*" - Attenti solamente a non confondervi quando usate la spada nelle sezioni di combattimento; gamer con le manone: siete stati avvertiti! -.

In definitiva, **Minit** è un gioco molto breve ed è possibile completarlo in un paio d'ore... Se l'avremo completato almeno una volta! La forza di questo titolo sta proprio nella sua brevità, infatti il completare il gioco, all'inizio, in un paio di giorni per poi completare una seconda quest, che pone nuove difficoltà al giocatore, in un paio d'ore crea in insolito effetto di piacere, un rilascio estasiante di [dopamina](#) paragonabile, forse, a quello di uno **speedrunner** quando completa un gioco in tempo record. La nostra sfida, fra noi e noi (o altri), sta proprio nel completare **Minit** nel minor tempo possibile, con la percentuale di completamento più alta (che aumenterà, ovviamente, in base agli **oggetti** sparsi nell'overworld, le **monete** e i **portacuori**, tutte cose non indispensabili per il completamento della quest principale) e, possibilmente, con meno respawn possibili. Le meccaniche di questo titolo sono allo stesso tempo semplici e intriganti, anche se forse la breve durata del gioco potrebbe comunque ledere il gioco in termini di rigiocabilità - Insomma, a completare lo stesso gioco di continuo, anche segnando tempi da record, prima o poi stancherà! -. Ad ogni modo, una volta finita la prima run possiamo comunque avviare la seconda **partita +** o, se avremo completato un file con una percentuale di completamento pari al 110%, la **Mary mode**, una campagna in cui controlleremo un altro personaggio ma senza la meccanica portante del tempo limite, lasciandoci dunque liberi di esplorare il mondo che ci circonda in santa pace.

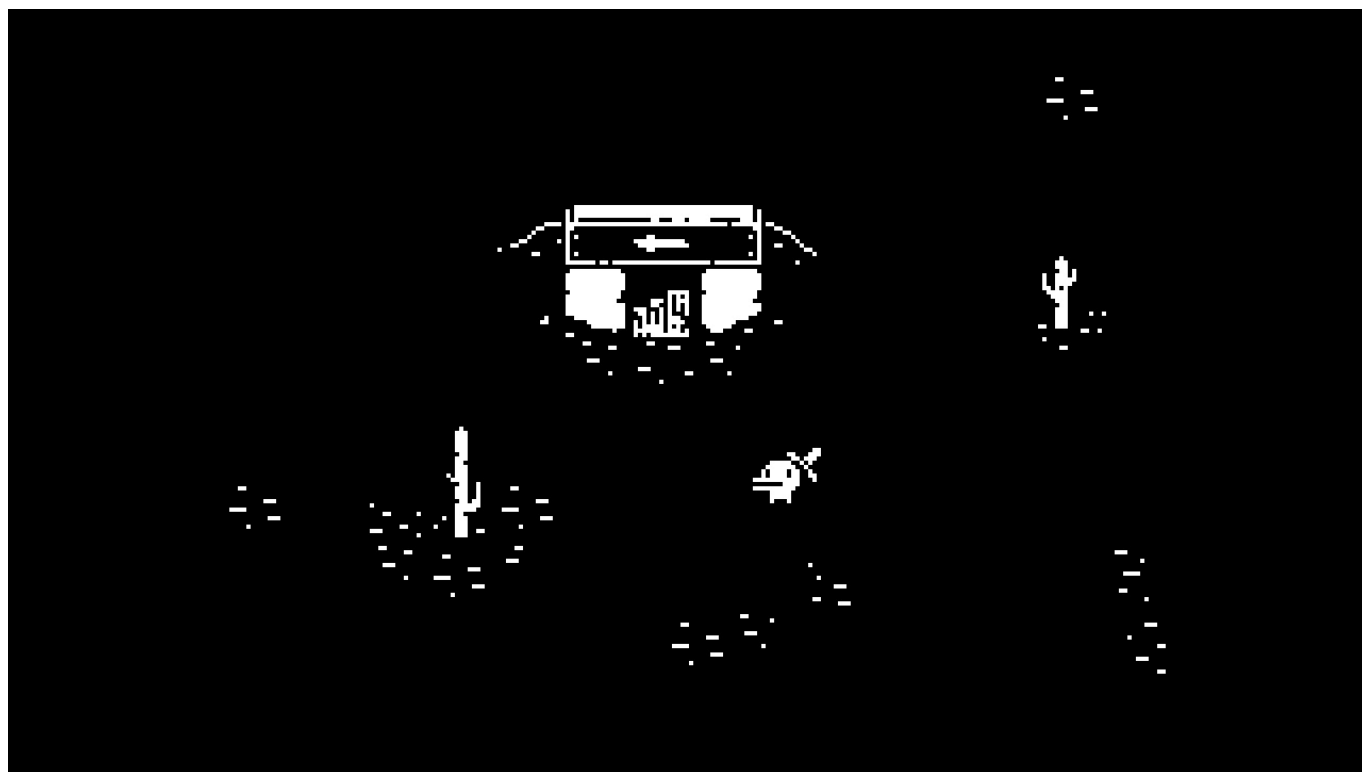


Don't fight me, fight the system!

Nonostante gli strambi personaggi di questo mondo e le bizzarre premesse di questo titolo, *Minit* offre al giocatore una grafica vicina al deprimente, con soli due colori, bianco e nero, senza alcuna tonalità di grigio (simile in parte alla grafica delle schermate di combattimento di *Undertale*), anche se è chiaro comunque l'intento degli sviluppatori nel creare qualcosa con uno stile vicino al **Gameboy**. Visto il richiamo nostalgico sarebbe stato bello poter inserire più filtri di visualizzazione, un po' come accadeva per il **Super Gameboy** (storico add-on per **Super Nintendo** che permetteva di giocare alla libreria della console portatile sul televisore di casa), ma invece *Minit* rimane ai due soliti colori, talvolta stancando un po' la vista del giocatore, specialmente se giocato al buio. È bene dire comunque che, anche se questa grafica può non piacere, ha una sua originalità e serve, forse, a rispecchiare una sottile denuncia alla società odierna, che viene qui presentata piatta, senza fantasia, senza genuinità, corrotta, monotona e dedicata maggiormente alla produzione e al consumo sfrenato senza riflettere sulle conseguenze. Non pochi personaggi, appunto, ci diranno di non combatterli, rivendicando invece di combattere il sistema! Che possa essere una delle chiavi di lettura... Chissà!

La piattezza e la bizzarria generale si riflette anche nella colonna sonora, giusto con un po' più stile: non sono presentati grandi temi pomposi, come ci si aspetterebbe in un'avventura a là *The Legend of Zelda*, ma vengono riprodotti dei temi molto semplici, spensierati, orecchiabili ma comunque molto piacevoli e di buona qualità. Diciamo che tentano di riproporre un po' quello che è stato fatto con la grafica, delle melodie "ignoranti" - oseremo dire sceme! - ma tutto sommato memorabili. Le sonorità includono l'uso di **chip sonori** ma anche di strumenti acustici come kalimbe, chitarre e pianoforti (da come si può notare, soprattutto, ogni volta che si muore). In ogni caso, il comparto sonoro presenta un grosso problema: come è normale che sia, le aree, divise principalmente in quattro grandi zone, hanno temi diversi ma il loro continuo cambio e il passaggio nelle aree senza musica provocheranno spesso un alt nella riproduzione audio, finendo per sentire i soli effetti sonori. È un difetto "poco elegante", visto che la colonna sonora è abbastanza piacevole e, l'unico modo per ripristinare l'audio, sarà chiudere l'applicazione dall'home e riavviare il gioco dal nostro ultimo salvataggio (che sono comunque automatici). Non sappiamo dirvi se la stessa cosa accade su **Steam**

o sulle altre console ma è bene che **Devolver**, o chi di competenza, applichi presto una patch per risolvere questo problema, che non fa che ledere al godimento di questo particolarissimo titolo.



In... Breve!

Insomma, **Minit** è un titolo incredibilmente particolare e pone delle meccaniche così insolite che risulta davvero difficile trovare una fascia di giocatori alla quale possa interessare. Di sicuro consigliamo questo titolo ai fan di **Devolver**, poiché ancora una volta viene consegnato un titolo veramente sopra le righe e intriso di quella bizzarria tipica di questo studio texano e ai giocatori più folli, quelli che apprezzano meccaniche sperimentali come quella proposta qui e i design strani e singolari - insomma, non abbiamo ancora capito cosa è il protagonista: è un animale? È una persona? È un alieno? Boh! Magari non è importante saperlo! -. Tuttavia, al di là di queste due specifiche categorie, ci risulta veramente difficile consigliare questo titolo a un semplice fan, per esempio, della saga di **The Legend of Zelda** o a coloro che giocano a titoli più grandi e più complessi; non solo potrebbero non apprezzare la singolare presentazione di questo titolo ma potrebbero, più gravemente, non apprezzare le folli meccaniche del tempo limite e dello speedrunning qui proposto. Purtroppo **Minit** è, e potrebbe rimanere per sempre, un titolo incredibilmente di nicchia, inaccessibile, difficile da capire e da apprezzare; soltanto chi comprende le basi sulla quale questo gioco si fonda può trovare in **Minit** una genialità incompresa, anche se non è espressa in maniera eccelsa. A ogni modo, il modico prezzo di **9,99€** sullo store (addirittura meno se in saldo) non è certamente un ostacolo e perciò, se questa recensione vi ha incuriosito, vi invitiamo dunque a giocare a questo titolo strampalato e, soprattutto, breve ma intenso.

Questo ritorno al passato ideato da **Nintendo** si mostra sicuramente un'idea azzeccata: viste le vendite, pare aver convinto molti giocatori giocando su un buon effetto nostalgia, portandoli indietro nel tempo nella magnifica **Kanto** e sfruttando un gioco che ha accompagnato giocatori del passato con l'aggiunta di nuove meccaniche che coinvolgono anche *Pokémon Go*.

Infine, insieme a *Super Smash Bros Ultimate*, il gioco forma la punta di diamante della grande **N** per il periodo natalizio.

SEGA AGES: Thunder Force IV

Anche su **Nintendo Switch**, come in molte altre console prima di questa, arriva la collana di giochi **Sega Ages**, una serie di release di titoli per le vecchie console **Sega** migliorati per la nuova generazione e con nuove aggiunte. Per iniziare hanno deciso di rilasciare due dei più grandi titoli per **Mega Drive**, ovvero **Sonic the Hedgehog** e **Thunder Force IV**, gioco della **Technosoft** uscito nel 1992 che andremo a recensire. La saga è in stallo dal 2008, anno dell'uscita di **Thunder Force VI**, ma grazie all'acquisto delle proprietà intellettuali **Technosoft** avvenuta nel 2016, **Sega** ha adesso modo di poter continuare la loro fantastica saga di shooter e rilasciarne i titoli chiave; dopo l'uscita di **Thunder Force III** su **Nintendo 3DS** circoscritta al solo Giappone, questa nuova uscita avvenuta lo scorso **20 Settembre** su **Switch** porta la saga ai più giovani giocatori di tutto il mondo, e quale miglior modo di presentarsi se non con [il capitolo più forte e completo della serie?](#) **Thunder Force IV**, ora come allora, offre un'azione e una colonna sonora in grado di accelerare il vostro battito cardiaco e un gameplay fra i migliori del genere; vediamo cosa rende speciale questo titolo in questa nuova release per l'ultima console **Nintendo** che ultimamente sta rilanciando un vero e proprio revival degli **shoot 'em up**.



Una lotta all'ultimo sangue

La **federazione spaziale**, dopo gli eventi di *Thunder Force III*, è riuscita a fermare l'**impero Orn** ma con forti perdite fra le sue file. Proprio in questo momento, quando sono più deboli, un nuovo nemico si staglia all'orizzonte: i **Vios**, formati da terrestri e orniani, sferrano un attacco a sorpresa alla federazione registrando ulteriori perdite. Scoperta la loro base sul pianeta **Aceria**, la Federazione manda in avanscoperta il **Rynex** per sbarazzarsi della nuova minaccia, nonostante la navicella sia momentaneamente incompleta. Di questi risvolti, i giocatori potranno venire a conoscenza solamente connettendosi a internet e leggendo la trama da un vecchio manuale della versione **Sega Mega Drive** oppure dalle wikia degli appassionati che da anni archiviano le trame di questi shooter; *Thunder Force IV* proviene da un'epoca in cui la backstory, qualora non fosse stato possibile inserire ogni risvolto di trama all'interno del media ludico, veniva proposta nel manuale cartaceo e, sfortunatamente, il nuovo manuale online per la versione di **Nintendo Switch** non include la storia. Una volta letto quel che riguarda la cornice narrativa, ciò che avviene su schermo nelle sezioni "meno dinamiche" potrà avere un senso anche se non sarà necessario capire tutto quanto, visto che lo **Shmup** è un genere prettamente arcade; sarebbe stato carino poter includere questa backstory nel manuale digitale ma è vero anche che in giochi del genere la narrazione è veramente superficiale.

Ciò che conta in *Thunder Force IV* è il suo spettacolare gameplay: intricati livelli a velocità più o meno alta, boss battle all'ultimo sangue e ottimizzazione delle proprie risorse, ovvero i **cinque power up collezionabili**, i **satelliti (Claw)** e le **capsule scudo** da raccogliere in volo nonché la **velocità** modificabile in ogni momento. A tal proposito, è raro non poter trovare i **power-up** quando più ci servono e perciò, anche nelle sezioni più difficili, avremo sempre modo di cavarcela; il **Rynex**, se non altro, è ricordato dai fan come una delle navicelle più potenti della saga, specialmente per il fatto che dopo il quinto livello verremo dotati della **Thunder Sword**, arma speciale che permette un colpo caricato (solo se saremo dotati dei satelliti), perciò, anche con i **power up** di base (ovvero il **twin shot**, che spara due file frontali di proiettili ed è potenziabile nella più potente **blade**, e il **back shot** che ne spara una davanti e una dietro, potenziabile anch'esso in **rail gun**) saremo sempre ben equipaggiati per ogni situazione. Ricordiamo che, come da regola della saga, all'esplosione della navicella perderemo il **power-up** corrente, perciò, proprio quando si usa l'arma più utile per gestire una determinata situazione, quello è anche il momento in cui non ci si può distrarre, neanche per grattarsi il naso. Questo capitolo presenta i livelli più avvincenti della serie, che diventano anche quelli più difficili e avvincenti; premendo "X" e "Y" all'avvio del gioco (ovvero durante l'apparizione del logo **Sega e Technosoft**) sarà possibile accedere al menù delle opzioni, e lì si potrà cambiare il livello di difficoltà (da "normale" a "facile", ma anche da "difficile" o a "maniac"). Selezionare una difficoltà più esigua non comporterà alcuna penalità alla fine del gioco, perciò i meno esperti del genere **shoot 'em up** potranno diventare sempre più bravi per poi poter provare le restanti difficoltà; a supporto del giocatore, inoltre, tornano anche i vecchi cheat per le 99 vite e per ottenere tutti i **power-up** durante l'azione (che dovrete inserire premendo pausa ma orientandovi ricordando il layout dei tasti del joypad del **Mega Drive**). Tuttavia, se volete un'esperienza autentica ma la normale difficoltà vi sembra un po' estrema, e non volete neppure utilizzare i cheat, in questa release sarà possibile giocare alla versione parallela *Thunder Force IV Kids*. Il gioco rimarrà lo stesso sul piano del level design, e interverranno alcuni cambiamenti che renderanno il gameplay meno snervante:

- i nemici cadranno con meno colpi rispetto alla versione normale.
- I power-up non verranno persi alla perdita di una vita.
- Tornando in campo dopo un'esplosione saremo muniti di satelliti, godendo dunque del massimo del raggio d'azione delle armi, e una capsula di protezione all'ultimo stadio (quindi

basterà un colpo per perderla).

Se ancora tutto questo non vi basta, oppure conducete una vita che non vi permette di stare troppo tempo davanti ai videogiochi, questa release **Sega Ages** vi offrirà i **save/load state** tipici degli [emulatori](#), in modo da salvare i progressi correnti e riprendere la partita quando il tempo ve lo permetterà.

Esattamente come nella versione di **Thunder Force IV** per **Sega Saturn**, inclusa nella collection **Thunder Force Gold Pack 2**, sarà possibile rigiocare l'intero gioco con la **Styx**, navicella del precedente capitolo, e con essa avremo a disposizione esattamente lo stesso arsenale di **power-up** di **Thunder Force III**; per sbloccare questa modalità basterà completare il gioco in qualsiasi difficoltà, a differenza della precedente versione in cui era necessario completare l'intero gioco **con un solo credito**. La navicella non verrà dotata della **Thunder Sword** al quinto livello ma i suoi **power-up**, specialmente se potenziati, saranno abbastanza potenti da abbattere con facilità molti dei nemici; tuttavia, giocando in questa modalità, ci si renderà conto di come i livelli, in realtà, siano stati disegnati per i **power-up** del **Rynex**, soprattutto per quelle sezioni in cui non avremo dei veri sostituti per le armi **Free Way** e **Snake** (che sono power-up più utili quando si passa per dei cunicoli stretti o ci serve adottare una tattica difensiva che garantisca un attacco mentre si va in ritirata) e perciò sarà più difficile rendere efficaci le armi esclusive dello **Styx**, ovvero la **Wave** e la **Fire**, in certe sezioni. Tuttavia, entrambe le navi possono essere utilizzate anche nella versione **Kids** perciò questa modalità può rappresentare un ottimo compromesso per la mancata affinità dei power-up dello **Styx** coi livelli di **Thunder Force IV**.



Arte classica

Ai tempi, **Thunder Force IV** fu affidato al team che portò **Devil's Crush** su **Mega Drive** (un gioco pinball sviluppato originariamente su PC Engine) e pertanto il comparto artistico dal terzo capitolo è semplicemente sensazionale; la grafica in sé è una delle più belle mai proposte su **Mega Drive** e

offre sprite dettagliati, proiettili sempre ben visibili e distinguibili, fondali ricchissimi, colorati ma soprattutto profondissimi grazie a un ingegnoso uso dei layer di scorrimento del **Mega Drive** da parte dei programmatori originali. Sfortunatamente, per via della qualità della grafica, velocità dell'azione e di alcune sezioni in cui più nemici appaiono contemporaneamente, il gioco soffre di rallentamenti che possono essere tuttavia sfruttati dal giocatore per affrontare con più calma le sezioni più difficili. La release **Sega Ages**, però, ci offre un'opzione per ridurre questi rallentamenti: in questo modo non elimineremo definitivamente il problema ma almeno si presenterà con meno frequenza.

Le opzioni offerte con questa nuova release permettono di visualizzare infatti il gioco nel modo che più ci piace: possiamo scegliere il **ratio** dello schermo da una gamma che vede un **4:3 centrato**, un **4:3 che si lega ai bordi superiori e inferiori della tv/monitor del Nintendo Switch** (secondo noi la migliore) e un **16:9 che copre tutto lo schermo; effetti di visualizzazione** che permettono di vedere l'immagine in **pixel perfect** (ovvero visualizzando ogni singolo pixel dell'immagine), con uno **smoothing** che rende la grafica più omogenea e smussata oppure con gli **scalini del tubo catodico** (applicabili sia con lo **smoothing** che col **pixel perfect**). Bisogna dire che l'HDMI riesce a rendere migliore la grafica del **Mega Drive**, anche se questa non era la risoluzione pensata per i suoi giochi, e le diverse opzioni di visualizzazioni riescono ad accontentare ogni tipo di retrogamer o giocatore moderno. Inoltre, è possibile cambiare la title screen del gioco da **Thunder Force IV** a **Lightning Force: Quest for the Darkstar**, buffissimo titolo contenente un errore ortografico (inspiegabilmente) scelto per vendere il gioco in **Nord America**; il gioco non subirà alcuna variazione ma è giusto una chicca per gli appassionati.

Infine, è impossibile parlare di **Thunder Force IV** senza menzionare l'incredibile colonna sonora. Curata da ben tre compositori, ovvero **Toshiharu Yamanishi**, **Takeshi Yoshida** e **Naosuke Arai**, il titolo offre oltre un'ora e mezza di musica che spazia dal **rock/metal** al **jazz/fusion** ma anche, a tratti, alla **musica elettronica**; gli autori di questa colonna sonora hanno saputo trarre il massimo sia dal chip **YM2612**, che forniva alla macchina la **sintesi FM** di cui il **Mega Drive** era tipico, e dal chip **PSG** primariamente utilizzato per rendere la console retrocompatibile col **Sega Master System**. Anche se [la sintesi FM non reggeva il confronto con l'avanzatissimo chip S-SMP del Super Nintendo](#), i compositori riuscirono a creare diversi suoni di chitarra elettrica distorta in grado di fornire al **Mega Drive** delle sonorità che potessero accostarsi tranquillamente all'**heavy metal** e al **rock**, rendendo la colonna sonora di **Thunder Force IV** non solo al passo contro la console **Nintendo** ma persino al pari delle migliori band metal a livello compositivo; la musica si fonderà perfettamente con le visual futuristiche e le spettacolari battaglie aeree e perciò la qualità delle composizioni è semplicemente di qualità altissima. Inoltre, dopo aver completato il gioco per la prima volta, come nell'originale, sbloccherete i dieci pezzi **Omake**, ovvero dei pezzi scartati che potrete ascoltare solamente dal menù delle opzioni. Grazie alla sua colonna sonora il gameplay viene intensificato al massimo ed è ciò che rende **Thunder Force IV** un gioco unico nel suo genere.



(Ruin? Una sola? Ma soprattutto: Daser?!)

Un titolo storico

Questo titolo è semplicemente un pezzo di storia che oggi possiamo goderci con soli **6,99€** sul **Nintendo E-Shop**, un decimo degli osceni prezzi delle cartucce originali per **Mega Drive** vendute su **eBay**. Le migliorie per rendere appetibile **Thunder Force IV** sono ottime e il gioco ci arriva esattamente come è stato concepito in origine insieme alle ulteriori migliorie e alle aggiunte della versione per **Sega Saturn**, come la modalità con lo **Styx** e la **riduzione dei rallentamenti**; non avrà uno storytelling d'avanguardia, fattore che può allontanare coloro che a un videogioco debbano necessariamente una storyline solida, ma questo unico gioco della **Technosoft** è un vero e proprio esempio di come uno shooter va concepito ed è pertanto una pietra miliare della libreria del **Sega Mega Drive**. Assolutamente da provare, specialmente se siete appassionati degli **Shmup** e della favolosa console 16 bit di **Sega**.