

AMD: nuove GPU a 7nm con acceleratore Hardware AI

Navi, sarà il nome in codice della prossima architettura grafica di **AMD** basata sui **7nm**. Questa nuova architettura risulta ancora poco nota, in quanto sia **AMD** che i vari outlets del settore cercano di mantenere puntati i loro riflettori sui prodotti appena usciti di cui i chip fanno parte della famiglia **Vega** di **AMD** che ha già debuttato sul mercato con la **RX Vega 64** e **RX 56**. Novità sulla futura architettura AMD arrivano grazie al sito **Fudzilla**, il cui riferisce che i nuovi chip grafici saranno caratterizzati da **circuiti di accelerazione AI**. Questo tipo di accelerazione dovrebbe essere una tecnologia simile al **tensor core** di **NVIDIA**, tecnologia che l'azienda ha lanciato con la GPU **Volta V100** all'inizio di quest'anno.

I primi acceleratori AI di AMD

Navi è l'architettura grafica di terza generazione di **AMD** progettata dal gruppo **Radeon Technologies**. L'architettura grafica si basa sui principi di efficienza energetica di **Polaris** e **Vega**. **Navi** è considerata la prima microarchitettura **GPU** concepita interamente sotto la supervisione del guru grafico e capo del **Radeon Technologies Group**, **Raja Koduri**. Utilizzerà memorie **HBM** (High Bandwidth Memory), probabilmente di terza generazione o **GDDR6** a seconda del prodotto per aumentarne le prestazioni e l'efficienza. **Navi** sarà la prima architettura grafica dell'azienda costruita sul prossimo processo **FinFET** di 7nm che sarà prodotto da **GlobalFoundries**. Sulla base di ciò e osservando la roadmap di **GlobalFoundries**, possiamo dedurre che l'architettura **Navi** dovrebbe sbarcare sul mercato tra il **2018** e il **2019**.

Architetture grafiche AMD

In arrivo Fe, nuova avventura annunciata da EA

Fe, coloratissimo gioco di avventura sviluppato da Zoink Games, che verrà rilasciato all'inizio del 2018, è stato annunciato da **Electronic Arts** al Gamescon 2017.

Zoink ha anche rivelato le piattaforme per *Fe*: Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows PC e Xbox One. Lo studio di Gothenburg, in Svezia, aveva presentato *Fe* durante **EA Play** 2016, poco prima dell'**E3**, mostrando un gioco di avventura grazioso incentrato su un giovane cucciolo che si risveglia da solo nella foresta. Potete vedere altro su *Fe* nel nuovo trailer Gamescom 2017, che mostra il cucciolo che interagisce con tutte le altre creature del bosco.

Fe sarà il primo gioco da pubblicare sotto il programma **EA Originals**, annunciato insieme a *Fe* l'anno scorso. L'iniziativa accoppia l'EA a studi indie che fanno «giochi unici, straordinari, innovativi e memorabili», afferma il publisher statunitense, che fornisce a queste squadre il supporto per lo sviluppo, la commercializzazione e la pubblicazione. Inoltre, EA **promette** un aumento di profitti per

gli sviluppatori di EA Originals, che riceveranno più del solito.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcllYM0NqU2dFNGMIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Rivelata la data di Batman: The Enemy Within](#)

Si aspetta da un po' il **secondo** episodio della serie di **Telltale**, e sono molti i **rumor** in giro per il **web** sulla possibile uscita anche per **Nintendo Switch**; per il momento sappiamo che la **data** del lancio sul mercato sarà il **26 settembre 2017** e che sarà disponibile per le seguenti **piattaforme**: **PS4, Xbox One, PC, Android** e **iOS**.

Qui sotto il **trailer ufficiale** pubblicato direttamente dalla Telltale:

[Annunciato Age of Empires IV](#)

Dopo tantissimo tempo (esattamente dal 2005) **Microsoft**, durante la **Gamescom**, annuncia un nuovo capitolo della serie: **Age of Empires** in esclusiva per PC con Windows 10.

Per chi non conoscesse la serie, si tratta di uno dei pilastri del genere **RTS** negli anni '90 insieme a *Command & Conquer* e a *Warcraft*; ma con la chiusura di **Westwood** ed **Ensemble** il genere è andato un po' in rovina, mentre **Blizzard** ha continuato la serie con *World of Warcraft*, non più appartenente al genere RTS ma MMORPG.

L'annuncio di **Ages of Empires IV** farà felici i milioni di giocatori che sono cresciuti con il brand; in basso potete vedere il trailer, che non spiega chiaramente in quale periodo storico si svolga il gioco (ma sembra suggerire che coprirà diversi periodi).

<https://www.youtube.com/watch?v=RYwZ6GZXWhA&feature=youtu.be>

Hellblade: Senua's Sacrifice - Una Perla che tutti (TUTTI) Devono Giocare

Spesso - e soprattutto in Italia - i videogiochi sono visti con diffidenza o come semplici passatempo; libri, film e simili sono ancora considerati la massima espressione del pensiero umano, capace di abbattere barriere innalzate da pregiudizi o argomenti tabù. Eppure qualche volta arriva, in ambito videoludico, qualcosa di potente che riesce a portare temi di difficile divulgazione, un mondo a sé stante e visto ancora con circospezione: tutto questo è **Hellblade: Senua's Sacrifice**. Il tema trattato, **le psicosi e schizofrenia**, sono messe in scena in maniera tale che difficilmente si potrà vedere qualcosa di così coinvolgente su carta stampata o pellicola, facendo sì che l'immedesimazione in **Senua**, la nostra protagonista, ci avvicini di più a un mondo in parte sconosciuto e di difficile collocazione sociale.

A Scanner Darkly

Sembrano lontani anni luce i tempi di **DMC: Devil May Cry** ed **Enslaved**. Il progetto **Hellblade** è stato un lungo percorso che ha visto negli anni tanti cambiamenti, rinvii e soprattutto un basso budget. **Ninja Theory** però non si è data per vinta e, grazie alla supervisione di esperti, tra cui medici e psicologi e soprattutto alla viva voce dei pazienti, è riuscita a creare un prodotto unico nel suo genere. Il fulcro di tutte le vicende è **Senua**, ragazza sin da piccola affetta da disturbi psichici e tenuta separata dalla società dal padre. Questo, oltre a tanti altri traumi, di cui uno di questi sarà il punto centrale della narrazione, l'ha segnata profondamente, facendo aggravare i suoi problemi: voci nella testa, allucinazioni, paure e ansie sono solo alcune delle caratteristiche della protagonista, che non saranno solo fondamentali per la sua crescita personale e lo svolgimento della trama, ma avranno importanti ripercussioni sul gameplay, come vedremo in seguito. Senua risulta essere una dei personaggi più reali mai apparsi in un videogioco, non solo esteriormente, ma soprattutto nella sua psiche contorta: il risultato è un'empatia che solo un videogame può regalare; nelle circa otto ore di avventura noi SIAMO LEI, viviamo tutti i suoi traumi, le sue tragedie, la sua solitudine e la sua follia. Tutto questo è dovuto all'attento studio dei disturbi con anni e anni di consulenze e prove effettuate durante lo sviluppo del titolo e soprattutto a **Melina Juergens**, che ha prestato la sua voce e le sue fattezze nella realizzazione di Senua.

Le sue vicende sono immerse nel mondo dei **Pitti durante l'invasione vichinga**. Anche qui è stato fatto un lungo studio sulle usanze del popolo che sfidò l'Impero Romano, il tutto, per dare a Senua maggiore spessore e soprattutto una caratterizzazione estetica. Tutta la storia sfrutta la mitologia del popolo invasore, con una struttura lineare (tranne che per un caso) e un misto di reale e fittizio che vivremo dagli occhi di Senua. È una scrittura consapevole, ogni elemento ha una sua funzione e faremo fatica a capire cosa è reale e cosa no. Sarà un viaggio, sotto tanti aspetti, da quello fisico a quello interiore, trovando una potente e simbolica conclusione che, allo spuntare dei titoli di coda, ci farà provare immediatamente nostalgia.

Incluso con il gioco troveremo **un documentario** della durata di circa 25 minuti in cui è spiegato tutto il processo che ha portato alla realizzazione del titolo: scelte, script e soprattutto la presenza di esperti e pazienti, faranno luce su alcuni aspetti della protagonista. Da vedere esclusivamente a

gioco finito.

Hellblade: Senua's Sacrifice è un titolo necessario: apre gli occhi su un mondo che vediamo con diffidenza, che ci può anche far paura. Chiunque di noi può essere affetto, in maniera più o meno evidente, da questi disturbi e il vivere in prima persona cosa si prova dagli occhi di Senua è un modo di spingere più persone a non isolare il fenomeno e di capire meglio chi ci sta attorno.



La definizione di follia

Precisiamo subito una cosa: se vi aspettate qualcosa in stile *Heavenly Sword*, toglietevolo dalla testa. Lo scopo di Ninja Theory non era e non è quello di portare un titolo dal gameplay stratificato e combattimenti che prevedono la distruzione del joypad. Qui tutto è incentrato sul simbolismo, a cominciare dalla parte che colpisce meno del titolo. Gli scontri che affrontiamo risultano semplici, con i classici colpi leggeri e pesanti e due tipi di schivata; ai tasti dorsali è riservato l'onere della parata (che se effettuata col giusto tempismo vi permetterà di stordire l'avversario) e un piccolo boost per effettuare un paio di mosse speciali, utili in determinati frangenti. I combattimenti quindi non risultano particolarmente profondi, non ci sono abilità da sbloccare e men che meno nuove combo da utilizzare. Sta tutto qui, dall'inizio alla fine. Nonostante ciò però gli scontri non saranno mai banali: le personificazioni delle paure di Senua vi terranno sempre sull'attenti in quanto ci ritroveremo da soli contro numerosi nemici di natura diversa. Oltre a questi scontri - a dir la verità un po' slegati tra loro - potremo affrontare anche delle boss fight, sicuramente più adrenaliniche e completamente diverse tra loro. La differenza tra la sopravvivenza e la morte la farà il tempismo e capire i moveset nemici che, in diversi frangenti, attaccheranno in gruppo. Un aiuto importante, sempre in fase di combattimento, arriva dal **Focus**, una sorta di **bullettime**, ma non solo. Il Focus rappresenta anche la capacità di Senua di mettere a fuoco, appunto, il proprio obiettivo evitando di farsi distrarre dalle sue paure e angosce, ma soprattutto dalle voci intime. Spiegarlo a parole risulta

difficile, ma state certi che vedendolo con i vostri occhi - soprattutto in una boss fight in particolare - capirete che nulla, proprio nulla, è stato lasciato al caso.

Un altro di questi elementi è poi la **fase esplorativa**, in cui bisognerà trovare particolari rune, che bloccano il vostro cammino, specialmente su delle porte, all'interno dell'ambiente di gioco. Questo farà sì che ogni ombra, cambiamento di prospettiva e oggetti possono essere rimandi a quelle rune che, una volta trovate, vi permetteranno di avanzare. Benché - considerata la parte di puro gameplay - non siano sezioni propriamente esaltanti, anche qui la forma segue la funzione: molti dei pazienti ascoltati da Ninja Theory raccontano di come allucinazioni e associazioni, che nella realtà non esistono, risultano in qualche modo determinanti. Quando andiamo a caccia di queste rune nell'ambiente, da osservatori esterni, non capiamo esattamente l'utilità, ma per Senua, tutto questo è fondamentale. Sente il bisogno di cercare queste associazioni, convinta che, qualora non fosse in grado di riconoscerle, rimarrebbe bloccata per sempre nel suo mondo. Oltre a questo sono presenti anche dei puzzle ambientali, in cui, attraverso una sorta di portali spazio-temporali, sarà possibile, ad esempio, salire su una torre precedentemente distrutta o di entrare in porte un tempo sbarrate. Se dedico queste righe alla spiegazione - per così dire - del fenomeno è perché, alle volte, risulta troppo facile vedere cosa si ha davanti e giudicarlo ma, una volta scalfito la superficie, almeno in ambito videoludico si può capire il perché alcune scelte siano state fatte: semplicemente perché non ci sarebbe stato altro modo di rappresentare alcuni aspetti della psicosi di Senua, in questo caso. Molto spesso è il contesto a fare la differenza.



La tana del Bianconiglio

Per una volta vorrei partire direttamente dall'**audio**, praticamente perfetto. In *Hellblade* quest'aspetto è fondamentale, non solo per immergerci al meglio nel mondo di gioco, fatto di enormi boschi e sinistri luoghi chiusi, ma anche per entrare nella testa di Senua dove, le sue voci, avvolgono

tutto il mondo di gioco. L'utilizzo di **microfoni binaurali** per la registrazione è stata una scelta azzeccata, in quanto ha permesso di **captare l'audio a 360°** e godibile appieno soltanto utilizzando delle *headset*, possibilmente 7.1. Una volta indossate le cuffie entreremo in un mondo fatto da decine di voci, completamente diverse le une dalle altre e con caratteristiche proprie: chi invita alla riflessione, chi sbeffeggia e chi incita a proseguire. Oltre a ciò le altre componenti audio, inerenti all'ambiente di gioco, sono riprodotte magistralmente creando un mondo vivo e assolutamente plausibile: il fruscio del vento, lo scorrere dell'acqua, i passi sul terreno di Senua regalano uno dei migliori sonori degli ultimi anni. Menzione d'onore anche a **Melina Juergens**, in grado di dare una prova attoriale magistrale e - se si potesse fare - da candidatura alla statuetta. **Il gioco è tradotto in italiano solo nei testi**. Resta qualche dubbio sulla qualità dei sottotitoli, a volte mal gestiti nel tempismo.

Per quanto riguarda la parte **grafica**, l'utilizzo dell'**Unreal Engine 4**, ha permesso di utilizzare un'ottima mole poligonale e soprattutto un bellissimo comparto luci. Se nel primo caso il tutto è chiaramente visibile, con ottima modellazione del mondo di gioco, anche nel ricreare alcuni particolari della civiltà celtica, le luci sono quasi una presenza invisibile, verosimili tanto da non farci caso. L'espedito di non utilizzare alcuna interfaccia in-game permette poi di avere ampia e chiara visione di ciò che ci circonda, prendendo spunto da canoni cinematografici; questo, anche grazie all'utilizzo di particolari filtri che segnalano anche il grado di coscienza di Senua: non mancheranno sezioni idilliache, quasi psichedeliche, e parti in cui la realtà prenderà il sopravvento, diventando tutto freddo e crudo. Texture di buona fattura, escludendo qualche elemento di discreta qualità e animazioni che forse rappresentano, assieme all'audio, il fiore all'occhiello della produzione: Melina Juergens e i suoi movimenti sono stati scansionati con una nuova tecnologia che permette una riproduzione precisa delle movenze del personaggio cosicché Senua appaia reale ai nostri occhi. Le espressioni facciali sono tra le migliori mai viste e, in combinazione con il parlato, sono semplicemente perfette. Anche gli **effetti speciali** sono ben resi e sono una delle peculiarità del motore grafico utilizzato: fiamme, pulviscolo, motion blur e tutto il contorno sono ben resi, aggiungendo quel qualcosa in più ad un titolo visivamente quasi ottimo. Quasi, appunto, perché purtroppo da segnalare vi sono sporadici bug e glitch legati al **temporal antialiasing**, alcuni pop-up e qualche piccola compenetrazione poligonale; nulla che infici comunque la qualità del titolo. Infine le musiche, create da **Andy La Plegua**, avvolgono il tutto quando serve, senza strafare, enfatizzando con le giuste tonalità i momenti bui e la scalata verso la redenzione di Senua.



In conclusione

Hellblade: Senua's Sacrifice è un titolo che tutti dovrebbero giocare, almeno una volta nella vita. Riesce ad abbattere alcune barriere sociali facendoci immedesimare con maestria in certe problematiche, aprendo una porta su un mondo che pian piano comincia a schiudersi. Azzeccate scelte stilistiche e di gameplay portano questo gioco tra i top di quest'anno, con Ninja Theory che si è assunta un grosso rischio: avrebbe potuto sviluppare qualcosa di comune, andare sul sicuro, ma fortunatamente, la volontà di esprimere qualcosa di forte ha avuto la meglio. Se pensiamo che è un titolo da circa 30 € sicuramente non è da farselo scappare.

Magari i combattimenti non vi lasceranno a bocca aperta, le sezioni esplorative non sono il meglio che la produzione videoludica possa regalare, ma i viaggi di Senua, vi faranno chiudere un occhio su tutto ciò.

Per la cronaca, il gioco è stato ampiamente apprezzato da pazienti affetti da simili disturbi.

[The Sims 4: in arrivo l'espansione Cats & Dogs](#)

Cani e gatti invaderanno *The Sims 4* con la nuova espansione *The Sims 4 Cats & Dogs* presto disponibile su **PC**. Gli amici a quattro zampe porteranno una nuova boccata d'aria al titolo, e potranno essere personalizzati.

Grazie all'editor, infatti, i giocatori potranno creare il cane o gatto che desiderano, scegliendo diverse razze o creando incroci per ottenere risultati unici. La pelliccia sarà personalizzabile, con la possibilità di scegliere dove apporre macchie e tanto altro.

Inoltre *The Sims 4*, che è stato già confermato per **PlayStation 4** e **Xbox One**, sarà presto disponibile anche su dispositivi **Android** e **iOS**, ma al momento non si sa nulla riguardo la sua data di uscita. L'espansione *The Sims 4 Cats & Dogs* sarà disponibile a partire dal 10 novembre su **Windows** e **macOS**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGT0ZYjNsZ1JwY0UIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Presentato ufficialmente Raiders of the Broken Planet](#)

MercurySteam ha annunciato l'arrivo di ***Raiders of the Broken Planet***, uno shooter 4v1 per XboxOne, PS4 e PC, proprio come il poco fortunato ***Evolve***, uscito precedentemente per le medesime piattaforme.

Il prologo del gioco sarà scaricabile gratuitamente al lancio, insieme al quale verrà anche rilasciata la prima campagna, "***Alien Myths***", acquistabile separatamente al prezzo di € 9.99.

Altre 3 campagne sono state già pianificate per essere rilasciate ad intervalli regolari l'una dall'altra, i loro titoli sono: ***Wardog Fury***, ***Hades Betrayal*** e ***Council's Apocalypse***.

Le campagne non sono propedeutiche, quindi potranno essere giocate in qualsiasi ordine.

Enric Alvarez, a capo dello studio **MercurySteam** dice <<Noi vogliamo essere degli sviluppatori in costante dialogo con il pubblico. I giochi sono molto costosi e talvolta i media danno false aspettative. Noi offriamo alla gente il modo di capire se le piace ciò che sta vedendo: pagare poi per avere più contenuti è una tattica vincente>>.

[Risolti molti bug con la nuova patch di](#)

[Hellblade: Senua's Sacrifice](#)

Ninja Theory ha recentemente pubblicato **Hellblade: Senua's Sacrifice** e, anche se il gioco conteneva una grandissima quantità di bug, era ipnotico in termini di design, arte e narrazione. Fortunatamente lo sviluppatore ha subito pubblicato una patch per risolvere molti di questi problemi. La patch include le correzioni dei potenziali problemi di arresto della progressione, audio, localizzazione, combattimento, modalità di gioco e foto. Oltre alle correzioni di bug, gli sviluppatori hanno anche aggiunto dei piccoli ritocchi di gioco riguardanti il combattimento e i sottotitoli russi alla funzionalità di *Hellblade*. Inoltre, Ninja Theory ci fa sapere di star lavorando a ulteriori correzioni, in particolare sulla risoluzione dei problemi di prestazione che subiscono i giocatori con **GPU AMD**.

[Tales from the Borderlands è stato un fallimento commerciale per Telltale Games](#)

Facendo un'attenta **analisi** di *Tales From the Borderlands*, il creative director **Nick Herman**, che adesso lavora in **Ubisoft**, ha dichiarato che il capitolo in questione è stato considerato un vero e proprio **disastro** da Telltale Games, poiché le **vendite** non sono andate affatto bene.



Sappiamo già che la Telltale ha **sviluppato** diversi titoli molto famosi tra cui la **saga** di *The Walking Dead*, *Minecraft Story Mode*, *Game Of Thrones*, che hanno avuto un buon riscontro di critica e pubblico, e prossimamente vedrà la luce il nuovo *Batman: The Enemy Within*. *Tales from the Borderlands* è ancora oggi osannato dalla critica come uno dei migliori titoli Telltale, ma non ha avuto un corrispettivo riscontro sul mercato, totalizzando **pochissime** vendite; questo è bastato a far valutare il gioco come un mezzo **fallimento** per la casa californiana, almeno secondo **Nick Herman**.

Ricordiamo inoltre che il gioco in questione per chi non lo sapesse è **disponibile** in versione **smartphone**, console mobile e fisse tra cui **PlayStation 4**, **Xbox One**, **PlayStation 3**, **Android**, **Xbox 360**, **iOS**, **Microsoft Windows** e **PlayStation Vita**.

[Undertale](#)

Uscito originariamente su Steam nel 2015, e poi ancora nel 2016 per Linux, **Undertale** fa una nuova apparizione su PS4 e PS Vita. *Undertale*, come in molti forse sapranno, è un RPG indie concepito

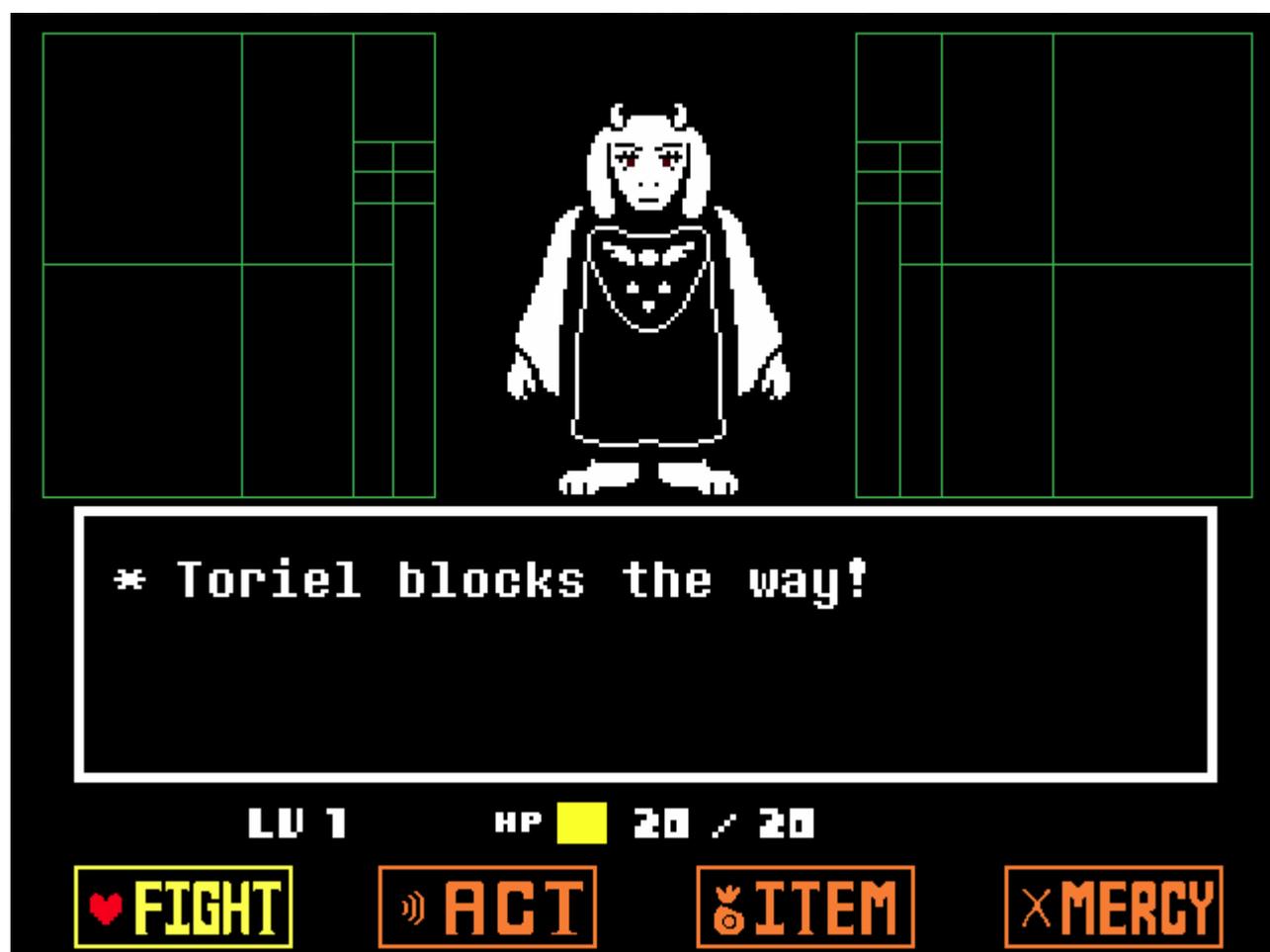
dalla sola mente di **Toby Fox**, grande appassionato di questo genere che ha passato gli anni delle superiori sfornando piccoli giochi utilizzando **RPG Maker** e semplici programmi per modificare i codici di gioco sfornando anche quello che fu *Earthbound: Halloween Hack*, hack di *Earthbound* (secondo titolo della serie RPG targata Nintendo, *Mother*) che i suoi più stretti fan considerano il prequel spirituale di *Undertale*. Dalla prima apparizione di *Undertale* su PC si sono formate numerosissime fandom composte da devotissimi appassionati che lo hanno esplorato, giocato e rigiocato più e più volte elevandolo a qualcosa di magnifico e inarrivabile.



«In this world it's kill or to be killed»

Undertale non è soltanto un gioco, è un titolo che esce dallo schermo: ti parla e forse ti porta anche a farti riflettere. È apparentemente breve ma, ogni volta che si ricomincia, provando le tre campagne principali (neutrale, pacifista e genocida) il gioco ti mette spesso davanti a qualcosa di nuovo e qualsiasi scelta presa, risposta data o nemico ucciso influenzerà il tuo gioco e persino i tuoi salvataggi futuri! I personaggi di *Undertale* non sono solo semplici character dietro uno schermo, non sono solo nemici che in un qualsiasi altro gioco elimini senza pensarci: ogni personaggio di *Undertale* ha una personalità, dei sentimenti, amore verso qualcosa, odio verso qualcosa, sicurezze, insicurezze, volontà, storie, elementi che spingono il giocatore a pensare fuori dagli schemi. Per ottenere il finale "migliore" bisognerà essere praticamente... buoni! La vera difficoltà in *Undertale* sta proprio nel risparmiare ogni nemico convincendolo a evitare lo scontro con i comandi "act"; potrete dunque fare dei complimenti al vostro nemico o accarezzarlo, insomma, sarete alla ricerca dell'animo gentile di quei personaggi che, per ironia della sorte, vengono etichettati come mostri e vi

verranno posti davanti. Ovviamente il giocatore può decidere anche di attaccare i nemici ma questo non solo a rischio e pericolo dell'intera sorte del gioco, dunque per il finale e la già citata influenza nelle campagne successive, ma per l'umore generale dei giocatori stessi. Si potrà restare più volte con l'amaro in bocca, specialmente durante la prima (molto probabile) campagna neutrale, quando non si hanno ancora ben chiare le meccaniche di gioco e si uccide qualcuno che magari non se lo merita proprio ma alla fine, poiché bisogna agire in fretta, lo si manda di fronte al proprio fato senza che lo meriti. Ed è proprio questa la magia del gioco in questione: in *Undertale* non si crea un rapporto fra il personaggio controllato e gli **NPC**, ma fra la persona del giocatore stesso e gli **NPC**. Nella sua finzione, *Undertale* è spaventosamente reale e il suo "superare la quarta parete" stupisce di continuo, soprattutto perché lo fa in maniera intelligente. Questa meccanica funziona al meglio soprattutto nella campagna genocida e l'intero tono del gioco, prima allegro e tuttavia spensierato, si farà cupo e malvagio e vi farà veramente star male, non solo a causa di ciò che state facendo, ma perché poi ne pagherete le conseguenze... per sempre! La psicologia dietro al gioco è davvero impeccabile.



«You're new to the underground, aren'tcha»

La storia vede un bambino cadere in una voragine in cima al monte **Ebott** per poi finire all'interno di un mondo popolato da strane creature catalogate come mostri. La premessa ci spiega che in passato mostri e umani convivevano pacificamente ma una terribile guerra, finita con la vittoria degli umani, sciolse i rapporti fra queste due specie; gli umani finirono col relegare i mostri all'interno del monte Ebott, creando una barriera magica inoltrepassabile dai mostri. Durante il nostro viaggio per uscire

da questa dimensione - visto che apparentemente non sussiste alcun problema per gli umani nel superare la barriera magica - andremo alla scoperta della storia di questo mondo, dei rapporti avuti con gli umani e di cosa rende diversi questi ultimi e i mostri. In tutto questo faremo la conoscenza dei singolarissimi personaggi del gioco come Sans, Papyrus, Undyne, Alphys e molti altri, personaggi che ci arricchiranno nella nostra esperienza e ci riempiranno di amore ma soprattutto di **“determinazione”**.



«It's a beautiful day outside, birds are singing, flowers are blooming»

Il comparto audio-visivo è sempre in una soglia fra il tipico e atipico ma accompagna perfettamente quella che è l'interezza del gioco. La grafica si rifà principalmente a ciò che è stato *Earthbound* per SNES, il gioco a cui **Toby Fox** si è ispirato maggiormente, e oscilla fra un 8 bit e un 16 bit. Coloratissimi gli scenari, particolare, come già detto, ogni personaggio del gioco e spettacolare ogni singolo dettaglio grafico e testuale del gioco. L'audio è azzeccatissimo, una colonna sonora, composta dallo stesso **Toby Fox**, che accompagna magistralmente ogni singola situazione del gioco, specialmente durante la campagna genocida del gioco, quando la musica, dalle dolci melodie luminose, si trasforma nella colonna sonora ideale per il vostro incubo peggiore. Per ciò che riguarda il gameplay vero e proprio, dunque del sistema di battaglia, *Undertale* ci offre un ibrido, tanto strano quanto affascinante, fra un **Resident Evil Gaiden** (per **Gameboy**), per ciò che riguarda l'attacco vero e proprio, e un **bullet hell** in stile **Toho** per ciò che riguarda la difesa; che si scelga di attaccare o usare i comandi "act", durante i turni di difesa dovremo muovere il nostro cuoricino

(rappresentante la nostra anima) attraverso dei labirinti di proiettili più o meno semplici, ma questi sono comunque ben strutturati e mai noiosi o frustranti, come accade spesso in questo tipo di giochi.

Il gioco, sia su Steam che su PS4, è disponibile solo in inglese, perciò al momento, a meno che non venga annunciata una patch contenente nuove localizzazioni, vi conviene essere ferrati con la lingua inglese. *Undertale* è un titolo che non richiede grandi requisiti minimi, perciò anche i computer più deboli possono supportare la “poca potenza” di cui questo gioco necessita.

Undertale è un gioco che agisce direttamente sul proprio stato d’animo, che ricorda che in fondo, anche se lo facciamo in un videogioco e dunque senza conseguenze, uccidere è sempre un gesto sbagliato. *Undertale* forse ci spinge in questo senso, proprio nella società reale, a essere persone migliori e benevole qualsiasi sia il nostro fine e anche che non esiste un tasto reset per poter cancellare i propri errori. Se non altro *Undertale* è l’unico gioco - per quel che si sa - posseduto da **Papa Francesco**, regalatogli dallo youtuber **Matthew Patrick** (meglio conosciuto come **Mat Pat**), a capo del canale “[the game theorists](#)”, durante un meeting della associazione **Scholas Occurrentes** nel quale fu chiamato come rappresentante di You Tube e della comunità dei videogiocatori.

Gioco profondo, unico, insostituibile e affatto bisognoso di sequel, *Undertale* è senza dubbio uno dei migliori titoli indie mai concepiti e probabilmente raggiunge una qualità che difficilmente verrà lambita da nessun altro sviluppatore, indipendente o meno.