

Fjong

Dallo studio svedese **VaragtP**, che ha già lanciato su **Steam** e su mobile giochi come **Cooking Witch**, (del quale trovate [qui la nostra recensione](#)), **Plantera** e **Loot Heroes DX**, arriva il super colorato e zuccherosissimo puzzle game **Fjong**. Come ogni buon indie che si rispetti, **Fjong** è stato sviluppato da una sola testa, quella di **Daniel Hjelm**, e ci ha voluto regalare un'esperienza semplice, rilassante ma allo stesso tempo stimolante e intricata.



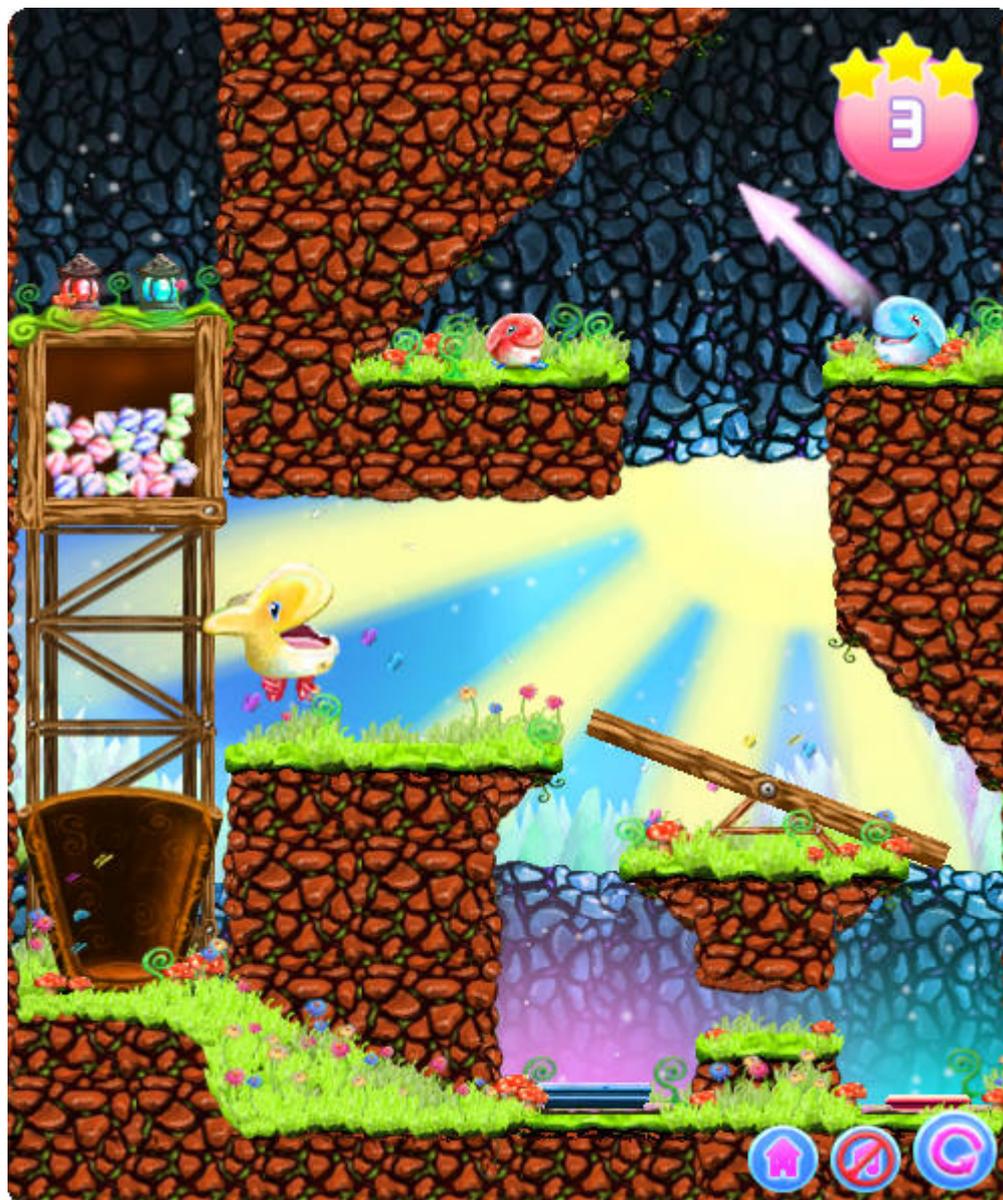
CLICK MOUSE TO SKIP

Impariamo a volare

I **Fjong** sono delle buffe creaturine con delle piccole ali, che vorrebbero tanto volare ma non ci riescono; tuttavia, nel loro mondo esistono delle caramelle che, una volta ingerite, permettono loro

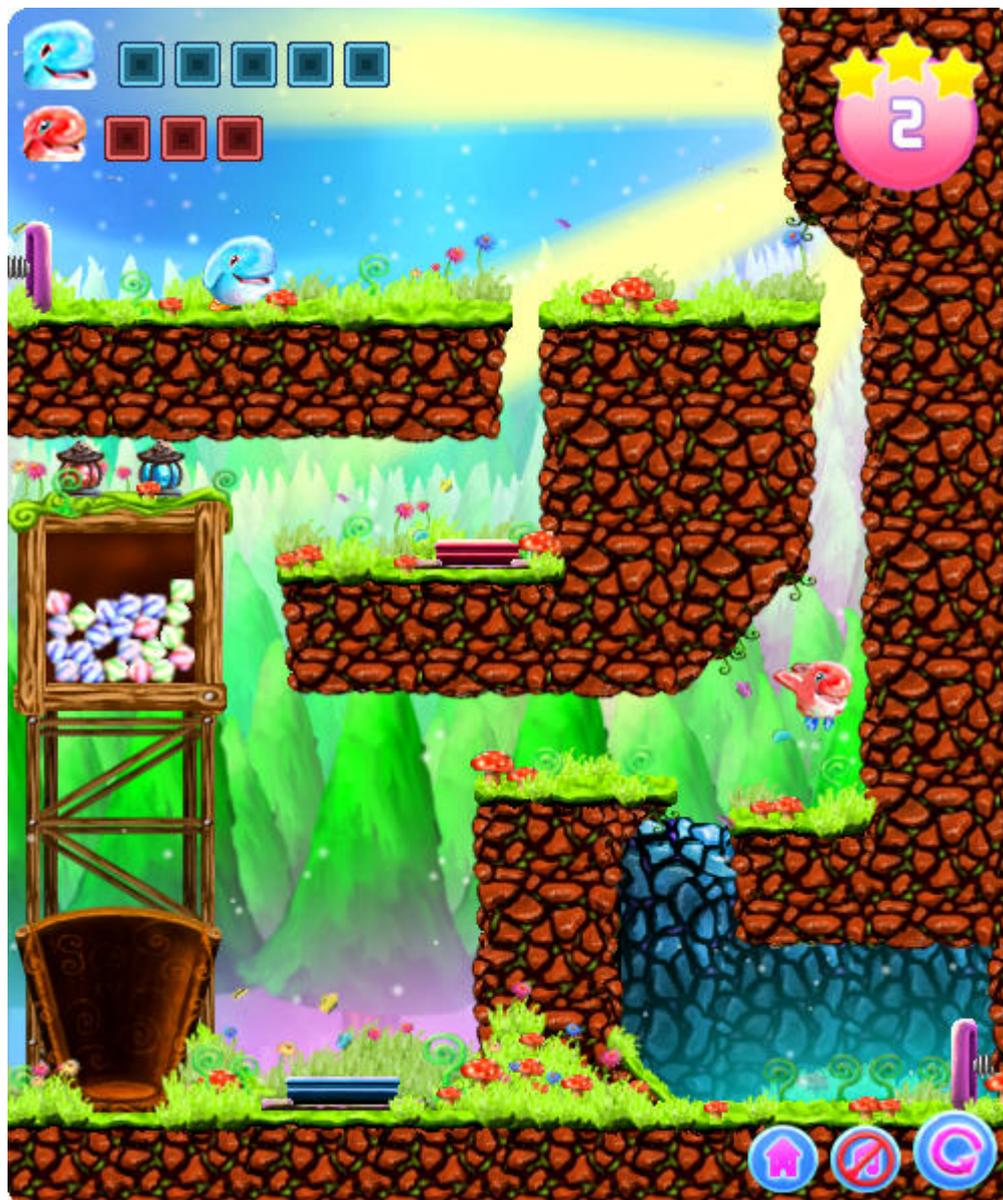
di gonfiarsi come dei palloncini e fluttuare nel cielo insieme agli uccelli! Una volta conosciuta la premessa del gioco ci toccherà dunque impugnare il mouse e far saltare, tramite dei semplici controlli, i nostri piccoli esserini fino al cesto delle caramelle. Col solo mouse controlleremo la direzione e la potenza dei nostri salti e, con molta attenzione, dobbiamo trovare dei modi per indirizzarli nel cesto dei dolcetti; a questo punto, a seconda di quanti salti abbiamo fatto, otterremo delle **stelle**, tre se riusciamo a completare il livello con meno salti possibili. Arrivare al cesto non è mai troppo semplice infatti spesso dovremo premere dei pulsanti, avere a che fare con travi mobili, molle e adoperare al meglio il terreno per fare dei *wall jump* o cadere in una fossa specifica. Nel corso dei 20 livelli avremo l'opportunità di liberare altri due **Fjong** che avranno delle caratteristiche diverse da quello base (cioè quello blu): il rosso sarà leggero e farà dei salti altissimi, mentre quello giallo sarà pesante e salta con molta difficoltà.

Il gioco offre dunque una **learning curve** molto coerente e piacevole: impareremo col tempo a capire la fisica del gioco, dosare la giusta potenza e a mirare correttamente in modo da gestire al meglio qualsiasi situazione che ci viene proposta. I livelli purtroppo offrono più o meno sempre la stessa soluzione e, se siete in cerca di un gioco particolarmente difficile, **Fjong** non è certamente quello che fa per voi; anche se saremo in grado di resettare il livello quante volte vogliamo, riusciremo non solo a completare ogni volta il livello senza troppe difficoltà ma anche a ottenere spesso le tre stelle al primo tentativo o senza mai impegnarci più di tanto e perciò, senza quasi neanche accorgercene, completeremo tutto il gioco nel giro di mezz'ora o addirittura meno! Una volta ottenute tutte le 60 **stelle** potremmo iniziare a concorrere per le **20 stelle viola**, ottenibili completando il livello con il numero di salti indicato in alto a destra (ovviamente il numero di salti di una run perfetta) ma saremo decisamente poco incentivati a giocare una seconda volta, visto che i livelli sono pochi e che, in fondo, **Fjong** non offre tutta questa rigiocabilità.



Dolce come una caramella

Il gioco mostra una grafica 2D molto colorata, che ricorda molto il disegno a pastelli di un bambino. Le animazioni, sia dei **Fjong** che delle farfalle in background, sono buone e non c'è molto da commentare; unico difetto del comparto grafico è il taglio del gioco sullo schermo. In molti, proprio per questo particolare taglio dello schermo, potrebbero pensare che **Fjong** sia uscito prima sugli **smartphone** ma in realtà, al momento, questo titolo è solamente disponibile per **PC**; probabilmente **VaragtP** ha in mente di portare il gioco nel mercato mobile prima o poi e perciò avranno voluto alleggerirsi il carico di lavoro semplicemente evitando di rimodellare la schermata gioco per gli schermi dei **PC**, tanto è vero che la grafica, in fondo, non ha tutta questa gran risoluzione (così che anche il computer più debole possa fare girare il gioco senza alcun problema). La musica, composta da **Marky Spark**, ammicca a un **jazz/r&b**, molto soft e rilassante, ideale per mettere i giocatori a loro agio e per non arrabbiarsi troppo quando si sbaglia qualche salto; tuttavia sono presenti solo pochi brani e, anche se il gioco è abbastanza corto, questi si ripeteranno più e più volte e in poco tempo desidereremo ascoltare qualcosa di diverso.



A chi può interessare questo gioco?

Insomma, **Fjong** non è certamente un gioco per gli amanti dei puzzle game complessi e probabilmente non lo è nemmeno per gli amanti di giochi mobile come **Angry Birds** o **Candy Crush Saga** in quanto certi titoli, per quanto casual, offrono non solo una presentazione più bella ma soprattutto possono rivelarsi ottimi compagni per viaggi e code interminabili alle poste grazie alla loro portatilità e ai loro diversissimi livelli. **Fjong** purtroppo sembra un gioco sviluppato un po' a caso e senza troppe attenzioni, specialmente in termini di gameplay e, per quanto piacevole, è difficile trovare un elemento che valga l'acquisto del gioco. Tuttavia il costo di 1,99€ (che durante i vari saldi di **Steam** scende spaventosamente) di certo può essere un buon incentivo per l'acquisto. **Fjong** potrebbe essere un bel gioco da regalare a un bambino entro i 6 anni d'età e che comincia a muovere i primi passi verso il mondo dei videogiochi; un gioco semplice, facile, corto e libero da pubblicità che potrebbe introdurlo con levità e spensieratezza all'universo videoludico, un'esperienza gradevole anche se molto, molto corta.

Teslagrad

Impugnate i joycon con dei guanti di gomma in modo da non prendere la scossa, arriva **Teslagrad**. Puzzle platformer veramente singolare, caratterizzato da un art style ben curato e molto delicato, è uscito originariamente per **Steam** nel 2013 e dopo essere apparso su **Playstation 3**, **Playstation 4**, **Playstation Vita**, **Wii U**, **Xbox One**, il titolo di **Rain Games** è approda anche su **Nintendo Switch**, una delle console che più sta valorizzando certi titoli indie e che sta dando grandi soddisfazioni agli indie developer e ai fan.



C'era una volta

Anche se quel “grad” nel titolo e gli omoni dalle uniformi rosse e i berretti in stile sovietico potrebbero farci pensare che il titolo possa essere ambientato in Russia durante la rivoluzione del 1917, **Teslagrad** ci propone un mondo fantastico con elementi, sì, propri dell'Europa, ma reimmaginati in una visione più libera e con sfumature **steampunk**. Vestiremo i panni di un ragazzino orfano che, in una notte buia e tempestosa, viene affidato ancora in fasce a una famiglia; il tempo passa, il ragazzo cresce, ma un giorno, in tutta sorpresa, la sua casa viene assediata dalle guardie reali. Sarà l'inizio di una fuga che ci porterà a una **torre**, un luogo misterioso nel quale si sveleranno di volta in volta tutti i retroscena di questo strano mondo in cui un potente re governa con pugno di ferro il suo regno.

Entrati nella torre, troveremo il primo oggetto che ci permetterà di risolvere i primi enigmi; capiremo presto che la meccanica principale di **Teslagrad** è basata su puzzle basati su polarità positivo/negativo, energie che potremo sfruttare per muovere blocchi caricandoli di una o dell'altra polarità e che ci permetteranno di compiere salti sfruttando l'attrazione o la repulsione e, col tempo, anche di controllare quasi totalmente le energie fino a dominare ciò che ci circonda; un concetto

semplice ma molto interessante. Se si è un po' pratici dei principi del **magnetismo**, si capiranno con molta facilità le meccaniche di questo titolo. Le nostre abilità ci porteranno sempre più in alto nella torre, collezionando man mano dei potenziamenti e scoprendo poco per volta i risvolti della **lore** di questo mondo, sia con i rotoli che andremo trovando progressivamente, sia con i siparietti con le marionette (delle vere e proprie "sale teatrino" in cui assisteremo a un piccolo spettacolo) e sia con i murales, i poster e le vetrate che svelano parti della trama; si può benissimo confermare che in **Teslagrad** nulla è espresso con le parole, lo storytelling è affidato interamente al comparto visivo che allietterà in tutto e per tutto i nostri occhi; lo **stile grafico** ricorda in qualche modo lo stile delle illustrazioni fiabesche europee, con colori cupi ma con qualche tonalità accesa che fa "vibrare" il disegno, e persino stampe di propaganda, ma tutto viene consegnato con una delicatezza tale da smorzare i temi malinconici della trama con dolcezza senza smontarne la serietà e restituendo, fiabescamente, una sorta di morale.



Due anime ma un'identità povera

Il gioco si pone come un **metroidvania** ma, in realtà, al di là della mappa e del backtracking occasionale, ha ben poco in comune con i titoli più famosi del genere: la componente **puzzle** sovrasta quella **action platformer**: pochi, quasi nulli, i nemici durante le fasi d'esplorazione così come pochi sono i boss e sempre annientabili con una sorta di puzzle. Elemento inusuale per un **metroidvania** è il meccanismo "trial and error", nonché l'**assenza di barra della salute**; questo sistema in **Teslagrad** è un po' un'arma a doppio taglio in quanto permette, sì, un approccio progressivo al gameplay, totalmente personale e senza l'ausilio degli odiosi tutorial ma, in sede di boss fight, sarà solo motivo di fastidio, e ricominciare da capo una battaglia che richiede abilità anziché ingegno risulta veramente seccante, anche perché le sfide di fine livello sono parecchio lunghe.

La meccanica puzzle funziona, risulta vincente considerando il semplice e originale concetto di partenza, ma purtroppo serba in seno delle caratteristiche poco convincenti. Cominciamo dai

controlli, un po' "scivolosi", "floaty" se vogliamo usare un termine anglofono forse più appropriato: il personaggio si aggrappa spesso ai bordi anche quando non serve, e controllarlo in fase di salto, specialmente quando una delle polarità è impiegata, è impresa tutt'altro che facile; per lo più, quando dobbiamo usare uno dei tasti d'azione, non sempre questi sembrano attivarsi alla nostra pressione. A volte certe azioni non vengono triggerate bene senza apparente motivo, tutto questo rovina l'esperienza di gioco frustrando il giocatore non perché il puzzle sia troppo difficile ma perché qualcosa non ha funzionato per via dei controlli. Il sistema di polarità, inoltre, per quanto possa sembrarci chiaro e semplice, non sempre funziona a dovere: spesso la repulsione o l'attrazione dovute a una polarità convergente o opposta non hanno sempre la stessa "intensità", dunque l'effetto che si crea non è sempre ciò che ci si aspetta e questo costringe talvolta a ripetere i puzzle (e, ahimè, le boss fight) più e più volte, a volte anche alla cieca perché le nostre intuizioni a riguardo si esauriscono presto. Il gameplay si fa spesso frustrante, bisogna mettere insieme la pazienza necessaria per ricominciare e questo lede la rigiocabilità del titolo, che non gode, fra l'altro, di gran longevità: il vero finale di *Teslagrad* è fra l'altro accessibile collezionando tutti i rotoli presenti nella torre, e l'idea di tornare indietro alla ricerca degli oggetti mancanti non risulta piacevole per le considerazioni appena fatte. Inoltre, in osservanza al titolo del gioco (chiaro tributo al fisico **Nikola Tesla**), l'elemento fondante i puzzle, e dunque anche dell'azione platform, sono solo i giochi di polarità. Abbiamo già ribadito quanto la meccanica sia originale ma, tuttavia, duole notare come questo unico elemento di *puzzle solving* comporti una certa ripetitività; i giocatori che dunque sono alla ricerca di un gameplay vario e di più azione non troveranno certo pane per i loro denti. Abbiamo inoltre incontrato dei problemi spiacevoli per un gioco dei nostri tempi: è capitato più di una volta che in una delle stanze che l'intero sistema di visualizzazione venisse meno, che lo schermo del televisore si oscurasse completamente mentre di sottofondo restava il rumore dei passi e di altri movimenti; è il **bug** è risolvibile solamente tornando nel menù di Switch, che verrà visualizzato senza problemi, chiudendo e riavviando il software. Fortunatamente il gioco salva automaticamente a ogni stanza e perciò, anche se è un problema non da poco, almeno i progressi saranno al sicuro. La **colonna sonora** è ben composta, le musiche non si impongono mai sulle scene e abbracciano totalmente lo stile grafico del gioco, anche se, tuttavia, nessuna delle melodie composte per il gioco spicca per bellezza, consegnando dunque una colonna sonora certamente bella ma in fondo piatta e canonica.



Un'esperienza non perfetta ma godibile

Teslagrad è certamente un bel gioco, con visual spettacolari e una meccanica di gioco semplice ma intrigante anche se purtroppo parecchi aspetti del gioco rovinano l'esperienza generale. L'idea di base è molto buona ma è lesa da peccati d'esecuzione; come dicevamo, troviamo qui un buon mashup di elementi da **metroidvania** e da **puzzle game**. Purtroppo entrambe le componenti non sono realmente definite: è come se il gioco restasse sospeso nel mezzo, non riuscendo a decidersi se essere un **metroidvania** o un **puzzle game**, se essere un'esperienza lunga e macchinosa o una breve ma intensa, e non sfornando un ibrido solido. Un vero peccato visto che la grafica del gioco, le cui animazioni sono state realizzate a mano, conferisce al titolo un'anima forte e decisa. Non è affatto un gioco da buttare in quanto i giocatori alla ricerca di un'esperienza diversa troveranno in **Teslagrad** un'avventura affascinante, dalle meccaniche semplici ma originali; il prezzo nello store non è tale da rappresentare un investimento oneroso e dunque chi è intenzionato a provare questo titolo potrà farlo senza spendere una cifra rilevante. Tuttavia **Teslagrad** non è un'esperienza per tutti e probabilmente, per apprezzarlo veramente, bisognerà accettare la ripetitività dei puzzle nonché i controlli scivolosi e mal programmati. Nulla vi vieta di provarlo, e tirando le somme, ci sentiamo di consigliarne la prova.



[Josh Sawyer: perché Obsidian creerà una propria IP](#)

Lo studio **Obsidian**, dopo 14 anni di attività si ritrova in una posizione del tutto nuova: per la prima volta infatti, creerà un sequel per un **IP** proprietaria, dopo aver espresso il suo talento nello sviluppo di videogiochi commissionati da terzi.

Ma ormai siamo vicini all'uscita del secondo capitolo della saga proprietaria di **Obsidian**, **Pillars of Eternity 2**, con uscita pianificata per il mese di Aprile, dopo aver raccolto 4.4 milioni di dollari sul portale di **crowdfunding Fig**.

Obsidian è uno studio ben conosciuto tra i fan degli **RPG**: fondato nel 2003, iniziò a lavorare su **Star Wars: Knights of the Old Republic** che riscosse un certo gradimento tra critica e pubblico; tra i loro lavori di successo, titoli come **Fallout: New Vegas** e **South Park: Il Bastone della Verità**.

Josh Sawyer, *creative director* del gioco, ha rilasciato alcune dichiarazioni in merito all'uscita imminente del titolo a [Gameindustry](#):

«La pressione è più o meno la stessa di sempre dato che conosco le aspettative delle persone a cui piacciono i giochi basati su Infinity Engine; ma anche lavorando sull'IP di qualcun'altro hai delle aspettative ben precise. Lavorando su **Star Wars**, per esempio, saranno sempre presenti fan che esprimeranno un'opinione su questo o quell'altro. È più snervante lavorare su **Pillars of Eternity** perché la responsabilità è tutta nostra, ma nonostante ciò, non sentiamo la pressione perché siamo sicuri di poter fare un buon lavoro su questa, come su qualsiasi altra IP. Quindi da questa prospettiva mi sento totalmente a mio agio nel lavorarci; so solo che non voglio deludere la compagnia e non voglio sprecare la chance per fare qualcosa di buono per i fan.»

Continua poi in merito alle intenzioni dell'azienda per il proseguo della saga:

«Poiché questo titolo è una proprietà intellettuale di Obsidian vogliamo continuare a svilupparlo, sia con questo capitolo che con un potenziale spin-off; vogliamo che rimanga aggiornato e popolare e che continui a crescere col tempo. Perché per uno sviluppatore Indie possedere una IP è una benedizione e se questa è popolare, allora è una doppia benedizione; non possiamo sprecarla.»

Sawyer dimostra quindi di essere consapevole di quanto sia importante questa serie per i ricavi dello studio e per l'ampia libertà nella creazione del titolo che ha a disposizione. Infatti, durante l'intervista allude anche alla frustrazione che si prova nel dover lavorare con i proprietari delle varie IP, forse un po' troppo "protettivi".

«Per grandi IP come *Star Wars* ci sono molte persone alla Lucasfilm, ma ora alla Disney, che sono responsabili per mantenere il DNA della saga e può essere frustrante entrarvi in confitto. Loro vogliono qualcosa che vada bene, ma è un processo molto più difficile perché ciò che pensi sia figo, eccitante e interessante deve andare bene anche a loro per poterlo applicare.»

Ritorna poi sul titolo che sta sviluppando:

«È un gioco che ha cambiato franchise nel corso degli anni e la percezione di cosa va e di cosa non va è cambiata durante questo periodo. È veramente un problema perché quando l'IP di un proprietario può andare in contrasto con la tua idea, devi ricostruire tutto. Ma quando l'IP è tua, tu sei quello che decide quale direzione essa prenderà, e riesci a capire meglio su cosa si sviluppa l'IP; questo aiuta a farla evolvere nella maniera più naturale possibile.»

Ciò che può creare un problema allo studio in questo caso è il fatto che l'intero progetto sia in *crowdfunding* e quindi esiste una fan base che si aspetta un certo tipo di prodotto, questione ovviamente presa in considerazione da **Obsidian**:

«Abbiamo provato ad ascoltare tutti ma ovviamente non possiamo prendere alla lettera tutto ciò che ci viene detto; dobbiamo basarci sulla nostra esperienza e leggere tra le righe. Un'altra cosa che stiamo facendo è affidarci sia al feedback del singolo utente che di quello complessivo della telemetria (Beta Tester).»

Poi sui feedback e sui dati aggiunge:

«I dati ricevuti dai Beta Tester non sono sempre una soluzione, sono solo un altro strumento che ci aiuta a capire che strada intraprendere. Se senti molte persone esprimere un parere ma possiedi dati contraddittori, devi iniziare a chiederti perché ci sono dati che non dicono tutto»

Con *Deadfire*, **Obsidian** è a rischio, perché per la prima volta si mette in gioco da studio proprietario:

«Ho lavorato a vari titoli che, per un motivo o per un altro, sono stati spinti a uscire prematuramente e ne sono consapevole. Con il primo capitolo di *Pillars of Eternity* doveva essere tutto pronto entro l'inverno ma non lo era; lo era a livello tecnico, c'era tutto quello che doveva

«esserci ma non si giocava bene ed era pieno di bug.»

E conclude:

«Questa è la nostra IP, qualcosa che facciamo per i fan. Non vogliamo perdere tempo, non vogliamo girare attorno a cose stupide, ma capiamo di aver avuto una chance per dare un'ottima impressione di noi con questo franchise, quindi ci prendiamo più tempo. Il gioco sarà migliore e avrà comunque problemi al lancio, ma questa è la strada migliore da intraprendere. Non avreste voluto vederlo prima del lancio»

[A marzo a Milano gli Italian Video Game Awards](#)

Si terrà il **14 marzo 2018** al **Teatro Vetra** di **Milano** la cerimonia di consegna degli **Italian Video Game Awards**, già Premio Drago D'Oro. L'evento promosso da AESVI lo scorso anno ha goduto di ospiti del calibro di **Fumito Ueda** e **Hajime Tabata**, e continuerà a porre l'accento sul valore culturale e artistico del medium videogioco e a ospitare personalità internazionali del mondo videoludico.

Anche la Giuria del premio verrà rinnovata. Dopo il biennio guidato da **Luca Tremolada** de Il Sole 24Ore, il timone passerà per le edizioni 2018 e 2019 al giornalista del Corriere della Sera **Federico Cella**. I componenti della Giuria che affiancheranno il nuovo Presidente saranno, insieme al Presidente uscente, i giornalisti **Jaime D'Alessandro** - La Repubblica, **Dario Marchetti** - RaiNews, **Pier Paolo Greco** - Multiplayer.it, **Francesco Fossetti**, Everyeye.it, **Stefano Silvestri** - Eurogamer.it, **Mario Petillo** - SpazioGames.it, **Lorenzo Fantoni** - giornalista e giurato tecnico, **Emilio Cozzi** - giornalista e giurato tecnico. A completare la squadra ci saranno il conduttore televisivo, radiofonico e blogger **Matteo Bordone** e il Professore dell'Università degli Studi di Milano **Dario Maggiorini**. I 12 giurati definiranno le categorie degli Italian Video Game Awards 2018, le nomination e i vincitori nei prossimi mesi in vista della serata finale.

Per quanto riguarda le produzioni "made in Italy", invece, è aperta la raccolta delle candidature dei titoli realizzati in Italia e pubblicati tra l'1 gennaio e il 31 dicembre 2017. I videogiochi candidati entro il 31 dicembre 2017 verranno valutati dalla Giuria e potranno ricevere una nomination per le categorie di premiazione relative ai giochi italiani: **Best Italian Game** e **Best Italian Debut Game**. La Giuria potrà anche decidere di assegnare un premio speciale: **Special Italian Award**. I vincitori di queste categorie e di quelle generali verranno annunciati nel corso della cerimonia di premiazione il 14 marzo 2018.

Maggiori informazioni sono disponibili sul [sito ufficiale dell'evento](#).

Di seguito la **puntata di GameCompass** dedicata al **Drago D'Oro 2017** (con intervista ad **Hajime Tabata**) e la playlist con tutte le [interviste speciali ai principali ospiti della manifestazione](#).

[Al via l'alpha testing di Genomia](#)

Ufficialmente partita l'altroieri, il 18 ottobre 2017, la fase di alpha testing di **Genomia**, titolo di **Evocentrica** in fase di sviluppo che abbiamo avuto modo di [provare in anteprima](#). Tutti coloro che, durante la Milan Games Week, sono riusciti a portare a termine la demo presentata sono stati, infatti, inseriti in un gruppo segreto appositamente creato su Facebook dove poter scaricare l'ultima build della demo e contribuire allo sviluppo di **Genomia** con i loro feedback e suggerimenti.

Nei prossimi giorni, inoltre, [sulla pagina Facebook ufficiale del gioco](#) verrà aperto un contest che permetterà ad altri utenti di diventare alpha tester ed essere inseriti nel gruppo.

Fabrizio Doni di Evocentrica ha fornito ulteriori dettagli su *Genomia* nel corso di un'intervista rilasciata ai nostri microfoni in occasione della Milan Games Week.

[Undertale](#)

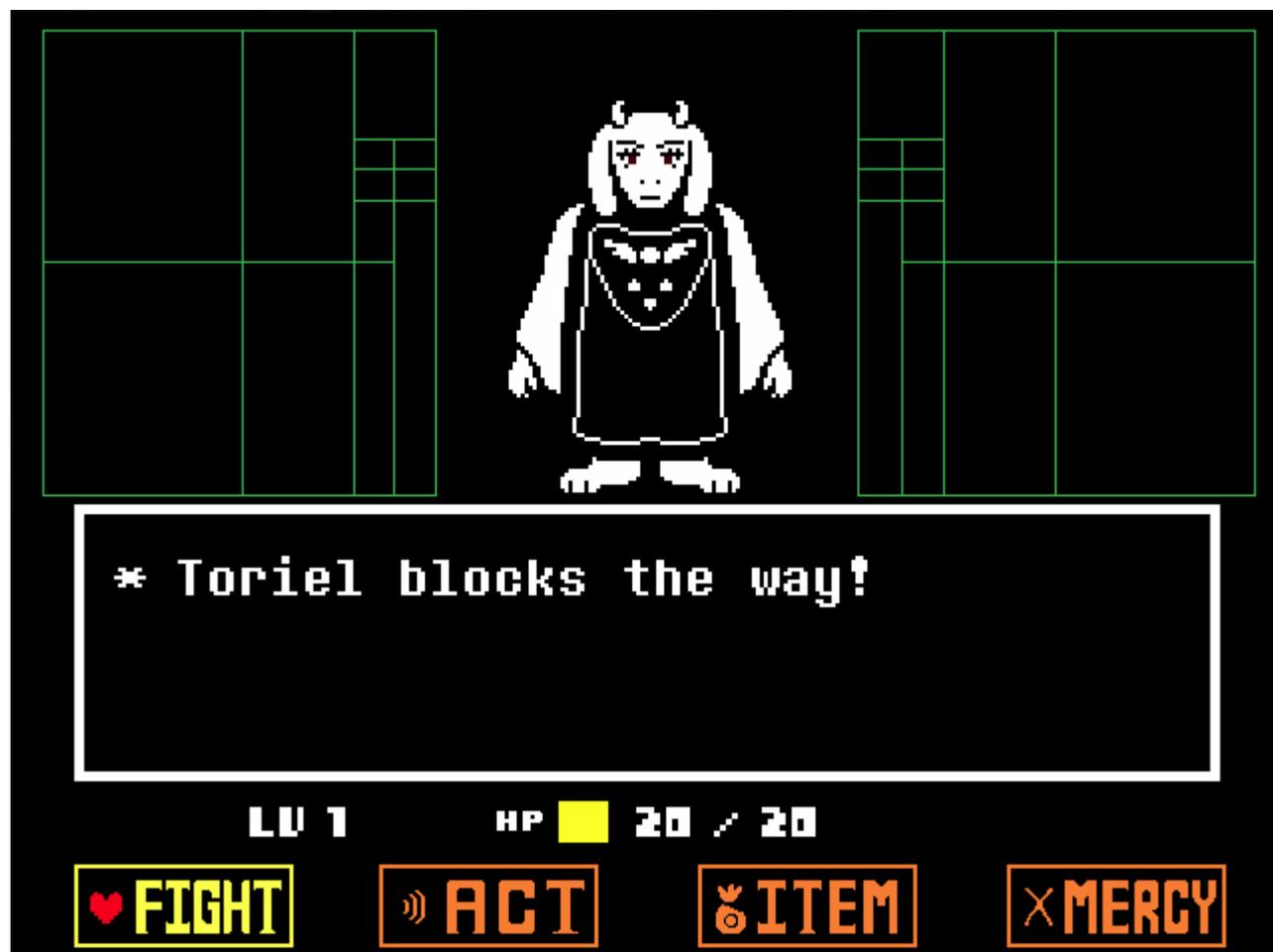
Uscito originariamente su Steam nel 2015, e poi ancora nel 2016 per Linux, **Undertale** fa una nuova apparizione su PS4 e PS Vita. *Undertale*, come in molti forse sapranno, è un RPG indie concepito dalla sola mente di **Toby Fox**, grande appassionato di questo genere che ha passato gli anni delle 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

verrà ulteriormente penalizzata.



Cosa bolle in pentola?

Cooking Witch si limita a farci svolazzare a cavallo della nostra scopa al di sopra di un parco in cui degli innocenti bambini stanno allegramente festeggiando **Halloween**: rapire i pargoli e gettarli nel calderone sarà la nostra missione. A metterci i bastoni tra le ruote ci penseranno i “daddy” (i papà), che cercheranno di fermarci con dei colpi di fucile a pallettoni che dovremo abilmente evitare. Per ovviare al problema, si potrà lanciare un bambino sulla testa di uno dei daddy che, una volta stordito, potremo gettare a sua volta nel nostro calderone. Una volta completati tutti i potenziamenti avrete terminato il gioco, che difficilmente riavvierete senza uno scopo.



In conclusione

Ribadendo che è davvero un peccato che non sia ancora presente una versione per device mobili, **Cooking Witch** rimane un simpatico giochino che ci farà trascorrere un paio d'ore di spensieratezza senza grosse pretese ma sicuramente prive di noia.



Videorecensione