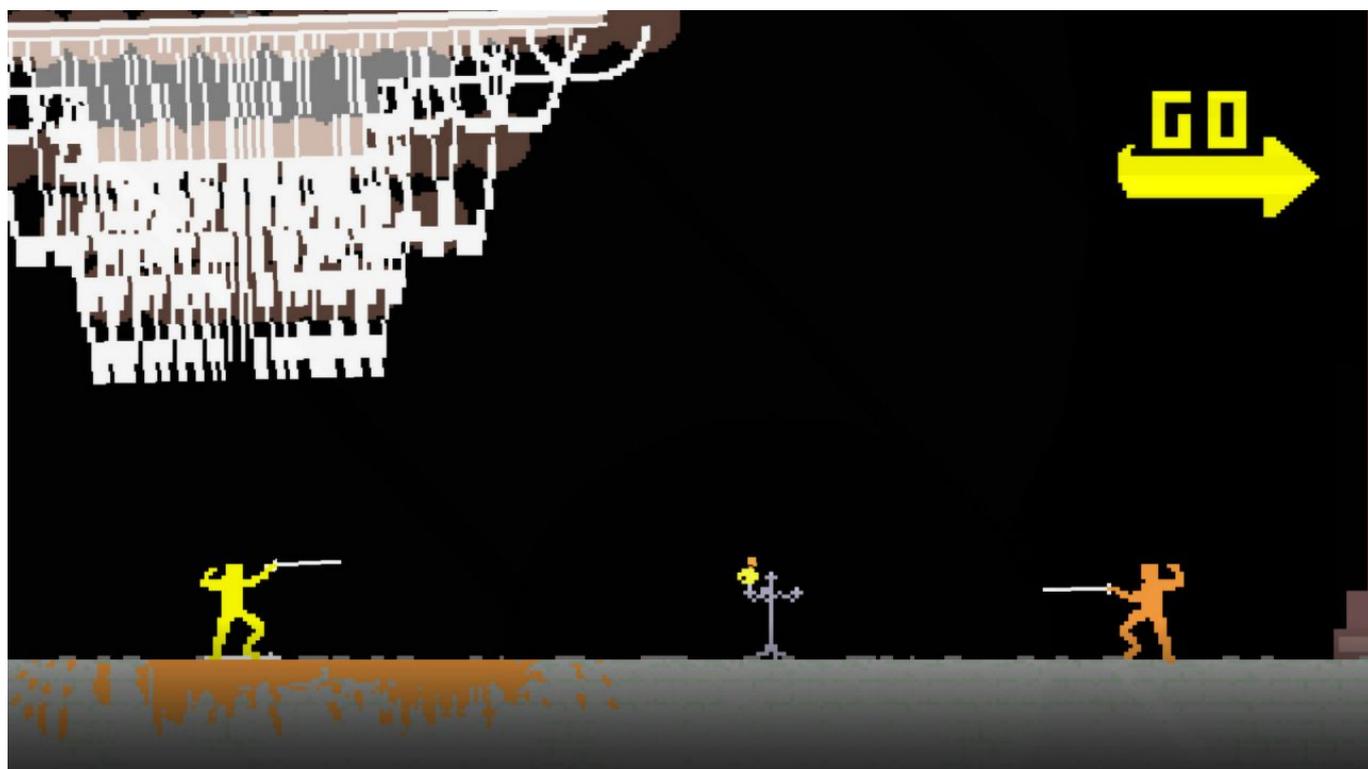


## Nidhogg 2

Devo ammetterlo, non sono un grande fan dei titoli indie, né tanto meno dei giochi privi di un filo narrativo. **Nidhogg 2**, IP di proprietà della casa di sviluppo **Messhof Game**, prende a piene mani entrambi gli elementi e ne fa il proprio standard. Un titolo che nasce, sin dal concept, molto originale ma privo di un teorico significato: seppur migliorato rispetto al primo capitolo uscito nel 2014, graficamente è stato arricchito dagli **sprite** ma adesso risulta anche molto più confusionario. Unica stella che fievole si illumina nel cielo di **Nidhogg 2** mi è parsa essere la sua giocabilità che, seppur ridotta all'osso, è abbastanza alta, oltre che intuitiva. A ogni modo, risulta davvero molto difficile contestualizzarlo nel panorama videoludico odierno.



**Nidhogg 2** avrebbe potuto trovare il suo posto 15 anni fa come cabinato, quando ancora la sala giochi non era un mero ritrovo per giocatori di slot machine. Giocarlo in **1vs1**, in piedi in sala giochi, a spintonarsi durante una partita sullo stesso schermo, questo potrebbe essere divertente, ma in casa? Seduti di fronte al vostro monitor? State certi che l'unica emozione che proverete sarà quella di aver recuperato spazio sul vostro hard disk una volta disinstallato il gioco.



Una volta personalizzato il nostro personaggio, con i pochi elementi selezionabili, lo scopo del gioco, unico e solo, sarà quello di riuscire a raggiungere l'estremità opposta del piano di gioco per aggiudicarsi la vittoria ed essere poi divorati dal **Nidhogg** (un enorme serpente volante facente parte delle credenze mitologiche scandinave) che vi porterà via masticandovi al termine di ogni livello. Gli stage non seguono una logica, ognuno prevede l'utilizzo esclusivo di una sola arma oppure, in alcuni casi, saranno presenti più armi da poter prendere anche dai vostri nemici una volta eliminati. Ogni partita inizia precisamente nella metà del livello con un "face to face" col vostro nemico che, allo stesso nostro modo, avrà un solo obiettivo: terminare il livello raggiungendo l'estremità a lui opposta, ogni volta che un concorrente viene eliminato farà un spawn (comparirà nuovamente) dopo qualche secondo. Ci sono diversi livelli disponibili, ognuno con le sue ambientazioni e armi caratteristiche. La modalità single player non ha nulla da invidiare alla modalità in **multiplayer**, risultano entrambe prive di incisività.



I giochi indipendenti fanno ormai parte di un larga fetta di mercato, si stanno facendo strada sgomitando con le grandi case di sviluppo, portando spesso a casa grandi successi, come nel caso di giochi del calibro di **Limbo** o **Inside** di **Playdead**, o lo stesso **Steamworld Dig 2** e tanti altri titoli di successo. Mi chiedo se abbia ancora senso sviluppare oggi un gioco come **Nidhogg 2**, che difficilmente troverà posto nelle librerie dei videogiocatori, né tantomeno il loro favore.