

# 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 bizzarria 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.

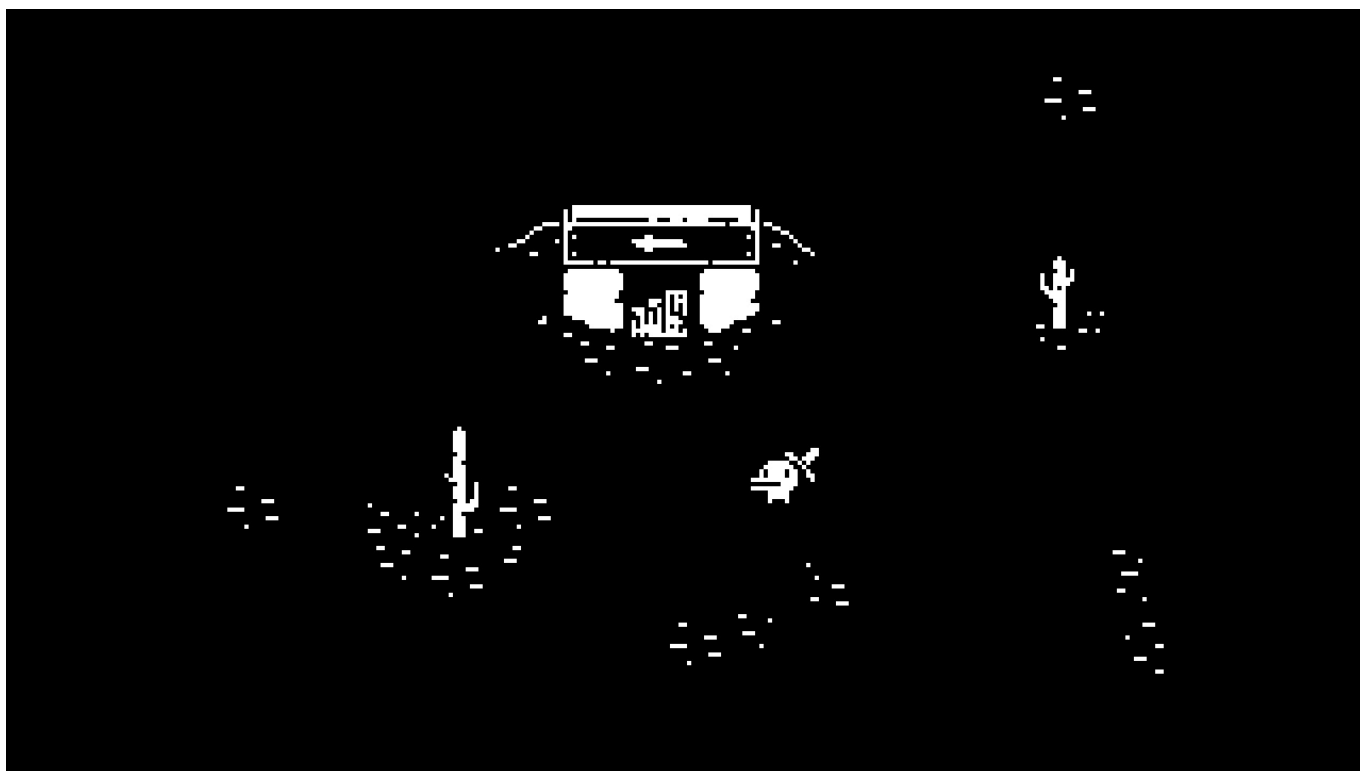


## Don't fight me, fight the system!

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.

---

## [Deltarune: uno sviluppo difficile](#)

Proprio il 31 ottobre, il giorno di Halloween, **Toby Fox**, il padre di **Undertale**, ha deciso di omaggiare tutti i fan del suo gioco pubblicando una demo completamente gratuita di un progetto a cui sta lavorando, ma ancora non completato: **Deltarune**.

**Deltarune** sarà un possibile prequel del famoso **Undertale**, ma lo sviluppo sta risultando molto più pesante e difficile. Toby Fox, infatti, ha dichiarato che sta lavorando al nuovo titolo, ma per poterlo completare ha bisogno di una vera e propria squadra di sviluppatori, capaci di aiutarlo nei vari compiti. Con **Undertale**, in parte, è riuscito a fare tutto da solo, ma adesso il lavoro per **Deltarune** sarà più complicato, visto l'**aggiornamento di grafica, stile e meccaniche di combattimento** e soprattutto della **costruzione degli ambienti** all'interno del gioco.

Questa volta Toby Fox non vuole utilizzare **Kickstarter** per finanziare la sua nuova creazione e, visto che ancora non ha messo su una squadra per l'arduo compito, ha anche dichiarato che non sa quando possa essere completato e quando verrà pubblicato; quindi non ci rimane che attendere altri aggiornamenti sull'avanzamento del lavoro.

---

## Nintendo Direct 08.03.2018: riepilogo e opinioni a freddo

L'ultimo **Direct** di **Nintendo** a Gennaio, non contando l'annuncio di **Nintendo Labo**, è stato abbastanza agrodolce. Pochine le novità, **Mario Tennis Aces** era l'unico gioco nuovo da parte di **Nintendo** e per il resto abbiamo ricevuto solamente annunci riempitivi: DLC, date di uscita, re-release, remastered... Insomma, non si può dire di aver testimoniato a dei grandi annunci. Il **Direct** del 8 Marzo, al contrario, è stato veramente un successo e gli annunci si sono dimostrati all'altezza delle aspettative; la trasmissione live **Nintendo** ha decisamente messo i possessori di **Switch** e **3DS** sulle spine e i giocatori non vedono l'ora di comprare alcuni di questi favolosi titoli. Diamo un'occhiata più da vicino agli annunci del **Direct** del 3 Marzo.

### **Warioware Gold**

Un po' come **Mario Party: The Top 100**, la saga di **Warioware** riceverà un titolo simile per **3DS**; una collezione di **300 minigiochi** che impiegheranno, al solito, l'uso del touchscreen, il microfono e altro. Un bellissimo annuncio visto che l'ultimo titolo della serie, **Game & Wario**, è uscito nel 2013; dal **3 Agosto 2018** in poi i giocatori potranno divertirsi con l'atipico personaggio Nintendo a scaccolare nasi, mangiare aglio e tuffarsi in altre imprese bizzarre!



### **Dillon's Dead Heat Breakers**

L'ultimo titolo della saga **Dillon's Rolling Western**; questo gioco, che fonde meccaniche **action** e **tower defense**, vi darà la possibilità di fare squadra con i vostri **Mii** in forma animale. L'uscita del

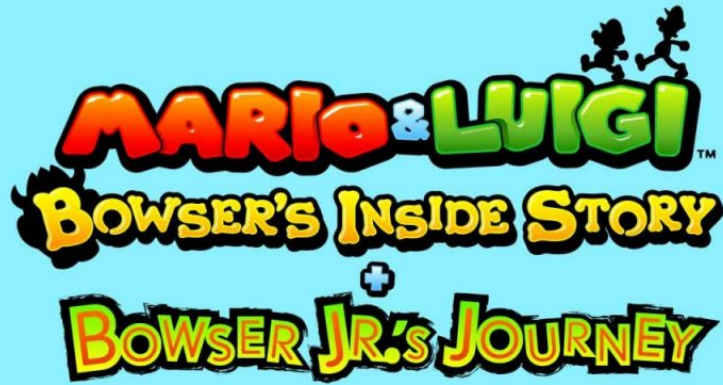


gioco è prevista per il **24 Maggio** su **3DS** ma i giocatori potranno provare la demo a partire da giorno 10 dello stesso mese.



## Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey

L'acclamato gioco per **Nintendo DS**, il terzo nella saga **RPG Mario & Luigi** sviluppata da **AlphaDream**, fa il suo ritorno su **3DS** con una nuova grafica e nuove feature, come la possibilità di alternare il controllo fra **Bowser** e i **fratelli** e una nuova prospettiva della storia dagli occhi di **Bowser Jr.** Queste nuove caratteristiche faranno di questo gioco più di un semplice remake e, anche se la scelta è caduta su un titolo "vintage", i nuovi giocatori che non hanno avuto modo di provare il titolo originale su **DS** non si sentiranno certamente estranei né alla storia e né alle meccaniche, che da sempre contraddistinguono questa spettacolare saga. Non abbiamo notizie esatte sul rilascio di questo titolo ma **Nintendo** prevede l'uscita per il **2019**.



## MARIO & LUIGI BOWSER'S INSIDE STORY + BOWSER JR.'S JOURNEY

### Detective Pikachu

Un titolo bizzarro... tanto quanto interessante! Chi l'avrebbe mai detto che avremmo visto **Pikachu** parlare in questo modo, bere caffè e prendere le vesti di un detective? L'uscita di questo titolo per **3DS** è prevista per il **23 Marzo** ma l'annuncio del **Direct** si è concentrato di più, oltre all'apertura dei preorder sul **Nintendo eShop**, sul nuovo **Amiibo** di **Detective Pikachu** che verrà lanciato il giorno dell'uscita e sarà alto ben 13 cm.



## Luigi's Mansion 3DS Remake

È stato uno dei titoli di lancio dell'ormai lontanissimo **Nintendo Gamecube**, una saga che negli anni è stata un po' dimenticata; ma l'uscita di **Luigi's Mansion: Dark Moon** per **Nintendo 3DS** nel 2013 (annunciato come l'"anno **Luigi**") ha dato nuova vita alla serie che vede protagonista l'adorabile fratello del più famoso **Mario**. **Nintendo** oggi ci propone il classico che ha dato vita alla saga e che, stranamente, non ha visto alcuna *re-release* dal 2001 a oggi; questa nuova versione include una **mappa attiva** nello schermo inferiore della console e una nuova **modalità Boss Rush**. Non è stata annunciata una data ben precisa ma **Nintendo** dovrebbe riuscire a consegnare questo gioco **entro il 2018**.





## Kirby Star Allies

Questo titolo verrà lanciato fra pochissimo su **Nintendo Switch**, esattamente giorno **16 Marzo**; il **Direct** ha mostrato solamente l'interazione con alcuni personaggi storici della saga come **King Dedede** e **Meta Knight**. Altri personaggi verranno lanciati successivamente alla data d'uscita e i primi saranno **Rick**, **Kine**, **Coo**, **Marx** e **Goopy**. Nel frattempo vi ricordiamo che potete avere un assaggio di questo gioco grazie alla demo presente sul **Nintendo eShop** di **Switch**.



## Okami HD

Uno di quei giochi che ha decisamente superato il confine fra videogioco e opera d'arte. L'acclamatissimo titolo **Capcom** è in arrivo su **Nintendo Switch** in **HD**; in questa nuova versione potrete usare il **pennello celestiale**, caratteristica principale di questo titolo, tramite **touch screen** in modalità portatile o con i Joycon in modalità *dock*. A quanto pare **Okami HD** verrà lanciato solamente in versione digitale sul **Nintendo eShop** per l'estate **2018**.



## Sushi Striker: The Way of Sushido

Da **Indieszero** arriva questo particolarissimo titolo **puzzle** per **Nintendo Switch** e **3DS**. Lo scopo del gioco sarà mangiare più sushi possibile da piatti di uno stesso colore; una volta fatta una bella pila di piatti potremo lanciaarla al nostro nemico e accumulare più punti possibili. Il gioco, da buon **puzzle game** che si rispetti, avrà una **modalità multiplayer online** e uscirà simultaneamente per entrambe le console per **l'8 Giugno**.



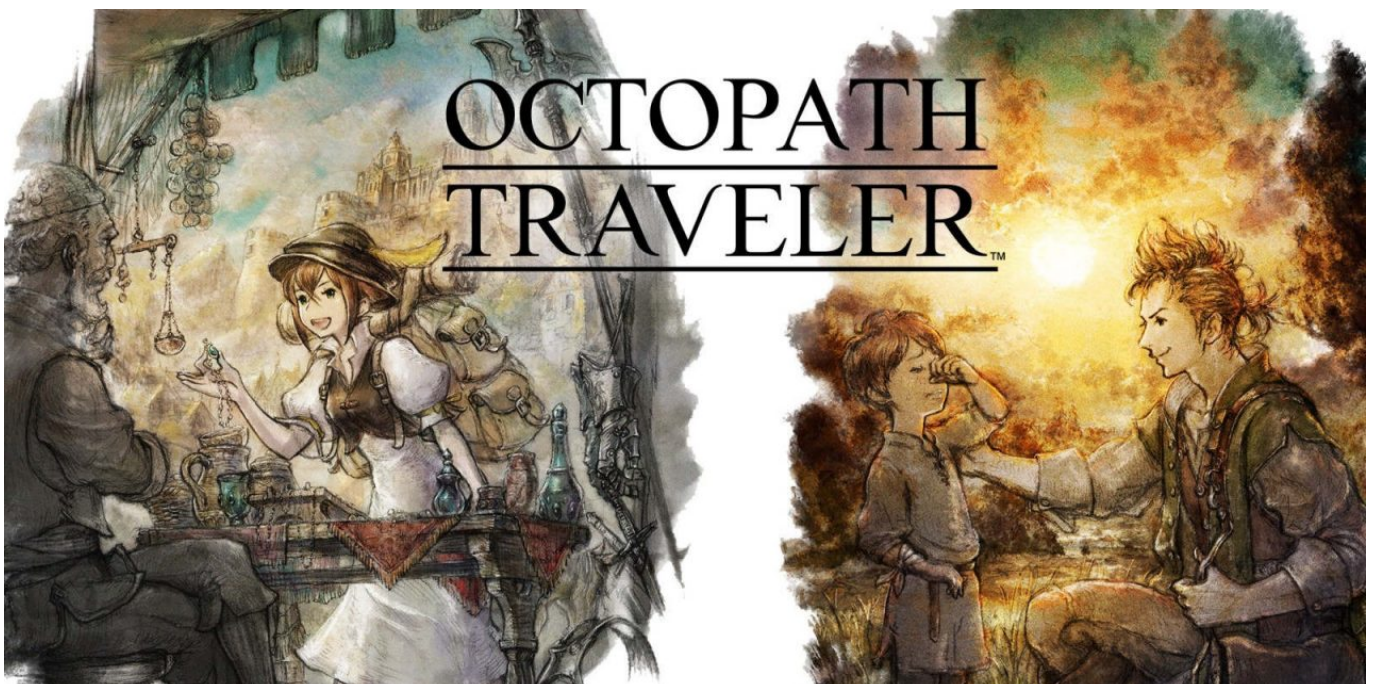
# SUSHI STRIKER™

## THE WAY OF SUSHIDO

Nintendo®

## Octopath Traveler

L'attesissimo **RPG** targato **SquareEnix**, dalla grafica che mischia elementi 3D e 2D a la **SNES**, uscirà il **13 Luglio**; il **Direct** ha introdotto i personaggi **Tressa** e **Alfyn** ed è stata annunciata la versione speciale del gioco che includerà una **mappa**, un **libro animato** e una **replica di una moneta** presente nel mondo di **Octopath Traveler**. Purtroppo la confezione speciale non includerà la **colonna sonora** ma sarà disponibile in un secondo momento in formato digitale.



## Travis Strikes Again: No More Heroes

**Travis Touchdown** e la sua **Beam Katana** tornano su **Nintendo Switch** in una nuova fantastica avventura. L'esuberante protagonista della saga esplorerà i meandri di una potentissima console da gioco, la **Death Drive Mark II**, e affronterà giochi d'azione, di corsa, puzzle e molti altri; sarà possibile giocare anche in **multiplayer** locale affiancando **Travis** al suo amico **Badman**; questa bizzarra avventura sarà disponibile **entro il 2018**.



## Dark Souls

Il rilascio di questo titolo invidiato dai possessori di **Wii U** sta per arrivare finalmente su **Nintendo Switch**. Prima del lancio verranno effettuati dei **collaudi di rete** e **Dark Souls** verrà rilasciato giorno **25 Maggio** insieme all'**Amiibo** di **Solaire of Astora**, che vi permetterà di eseguire il gesto "*praise the sun*" a piacimento; una vera chicca anche per chi ha già giocato al primo capitolo di questa popolare saga altrove.





## Captain Toad: Treasure Tracker

Un altro gioco proveniente dalla libreria del **Wii U** che arriverà su **Switch** e **3DS** giorno **13 Giugno**, un titolo molto particolare e dal successo semi-inaspettato; nato come **bonus stage** di **Super Mario 3D World**, **Captain Toad: Treasure Tracker** è un gioco che mischia elementi action ma soprattutto puzzle simili a **Fez**. Il gioco includerà nuovi stage tratti da **Super Mario Odyssey**, una **modalità co-op** per la versione **Switch** e dei controlli rivisitati per la versione **3DS**.





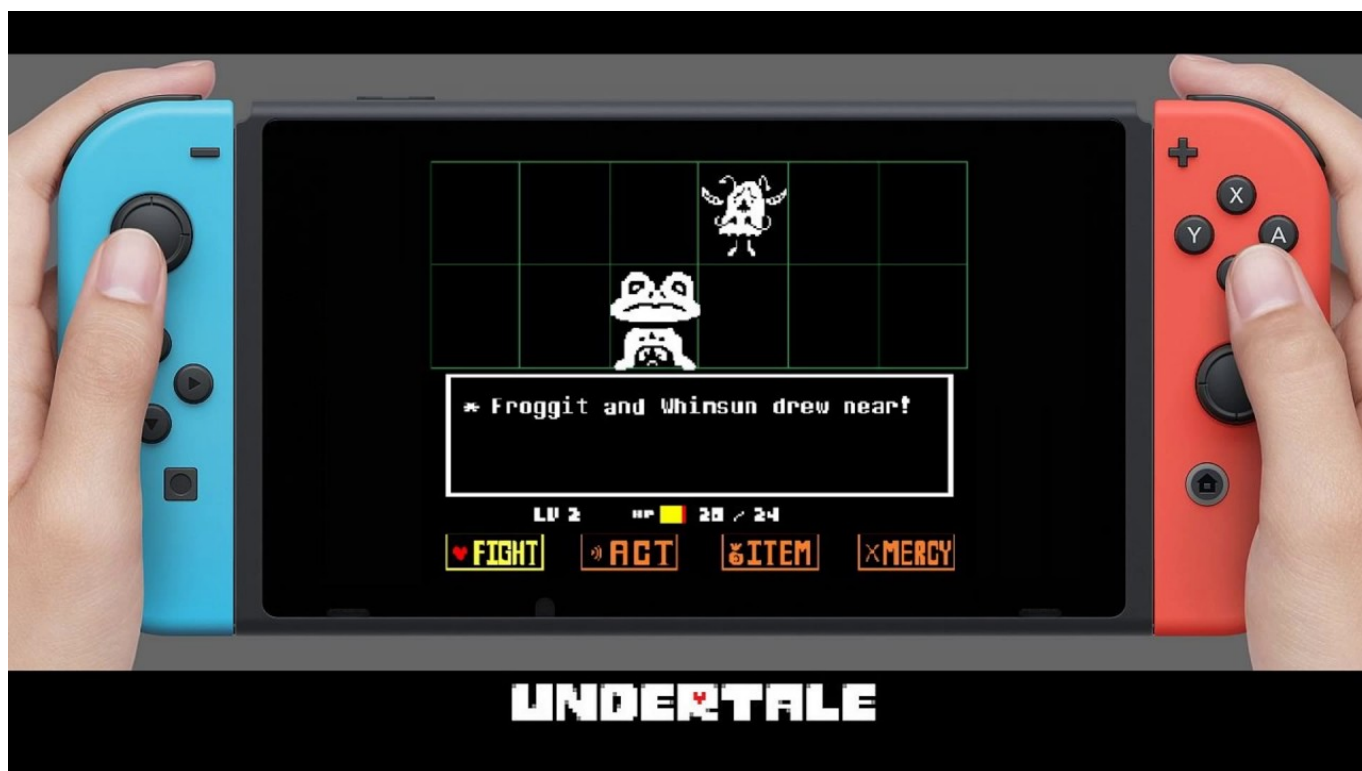
## Mario Tennis Aces

Già annunciato durante lo scorso **Direct**, qui ci vengono date un'infinità di notizie riguardante il prossimo gioco sportivo con protagonista l'idraulico più famoso al mondo. Il nuovo filmato di **Mario Tennis Aces** ci mostra un'infinità di personaggi diversissimi, modalità multiplayer locale da i 2 ai 4 giocatori (dando la possibilità di collegare **fino a 4 Nintendo Switch**), colpi tipici del tennis più un sacco di tiri speciali, come il **colpo intenso** che fa uso del giroscopio della console, danni alla racchetta, e la **modalità online** che si snoda in tornei dove sarà possibile ottenere costumi alternativi e personaggi sbloccabili. Come se non bastasse, i più fanatici del tennis potranno sfruttare i *motion control* dei **Joycon** per una sfida ancora più intensa e, in un certo senso, realistica. L'uscita ufficiale del gioco è prevista per giorno **22 Giugno** ma presto **Nintendo** rivelerà delle nuove informazioni riguardanti un torneo online gratuito che avverrà poco prima del lancio.



## Undertale

**Toby Fox**, sin dall'uscita del suo popolarissimo gioco, ha sempre mostrato interesse verso il mondo **Nintendo** ma finora, a detta sua, non ha potuto convertire il gioco per il **Wii U** in nessun modo; dopo il *porting* su **Playstation 4**, **Undertale** sta per arrivare su **Nintendo Switch**. I possessori della console della grande N avranno finalmente la possibilità di giocare a questo fantastico titolo nella casa che ha dato i natali alla saga di **Mother/Earthbound**, serie che ha profondamente ispirato il titolo di **Toby Fox**. Questo potrebbe anche dimostrare la facilità con la quale è possibile fare dei *porting* veloci da **PS4** a **Switch** (anche se ovviamente parliamo di un gioco 2D che di certo non spinge la console allo stremo), come l'interno della macchina **Nintendo** sia diventato più accessibile verso gli **indie developer** ma soprattutto i [cambiamenti di Nintendo dal Wii U allo Switch](#). Purtroppo non c'è ancora una data ben precisa ma **Sans** ci rassicura che il gioco arriverà... prima o poi.



## Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy

Questa non è la prima volta che vediamo un titolo di **Crash Bandicoot** su una console **Nintendo** ma la trilogia originale è da sempre rimasta esclusiva **Sony**. Tuttavia **Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy** sta per arrivare su **Switch** e sembra che al *porting* non mancherà nulla dalla sua versione **PS4**; il gioco sembra eccellente sia in modalità *dock* che in portatile e potremo averlo dal **10 Luglio**.



## Little Nightmares: Complete Edition

Anche questo titolo *indie*, sviluppato da **Tarsier Entertainment**, sta per fare la sua comparsa su **Nintendo Switch**. Questa versione includerà **tutti i DLC** delle precedenti incarnazioni e, visto che il *publisher* è **Namco Bandai**, sarà possibile ottenere un costume alternativo scansionando l'**Amiibo** di **Pac Man**; dal **18 Maggio** potremo mettere le mani su questo intrigante **puzzle platformer** che ci ricorda, in un certo senso, il popolarissimo **Limbo**.



## South Park: The Fractured But Whole

L'ultimo titolo della saga RPG di **South Park**, ideata da **Trey Parker** e **Matt Stone**, sta per arrivare su **Nintendo Switch**. I DLC non saranno presenti nella versione base, che uscirà il **24 Aprile**, ma potranno essere acquistati singolarmente o col **season pass**. Speriamo che **Ubisoft** possa rilasciare in futuro anche **South Park: The Stick of Truth**, gioco che non ha mai visto un rilascio su una console **Nintendo**.





## Hyrule Warriors: Definitive Edition

È stato già annunciato che la versione **Switch** dello spin-off della saga di **The Legend of Zelda**, sviluppato dai creatori della saga di **Dynasty Warriors**, includerà tutti i DLC e le componenti delle versioni **Wii U** e **3DS**; la sua presenza all'ultimo *Direct* è servita solamente ad annunciarne la data, stabilita per il 18 Maggio.



## Arms

Sul fronte Arms nessuna novità se non l'annuncio di un **Global Testpunch** che partirà **giorno 31 Marzo** e durerà per tre giorni; se non avete ancora preso in considerazione l'acquisto di questo titolo questa è l'occasione buona per provare **Arms** nella sua interezza.





## Splatoon 2

I fan di **Splatoon 2**, che ha di recente toccato le 2 milioni di unità in Giappone e 5 milioni in tutto il mondo, possono considerarsi i più fortunati di questo **Direct**. Il filmato si apre con l'annuncio delle finali dello **Splatoon European Championship** che avverrà giorno **31 Marzo** al **Polymanga** in **Svizzera**; lo stesso giorno ci sarà un **concerto** delle *idol* del gioco, **Alga** e **Nori**, accompagnati da una vera band e il tutto, torneo incluso, sarà visualizzabile via streaming. A **fine Aprile** il gioco si aggiornerà alla **versione 3.0** che porterà più di **100 nuovi capi d'abbigliamento**, **tre nuovi stage** e il nuovo **Rango X** per le partite pro. Ma la più grande sorpresa del filmato è l'annuncio della **Octo Expansion**, una nuova campagna *single player* che ci farà vestire i panni di un **octariano**, **Numero 8**, ed espanderà la *lore* di **Splatoon 2**. Questo DLC sarà acquistabile separatamente e arriverà per **l'estate 2018**.



## Super Smash Bros

Al termine della parte dedicata a **Splatoon 2**, **Nintendo** ci rivela un'ultima esplosiva sorpresa. Sembra un ulteriore annuncio riguardante il precedente gioco: due **Inkling** se le danno di santa ragione quando tutto l'ambiente si oscura e in lontananza si vede lo stemma di **Super Smash Bros** che si illumina glorioso nel buio; alla base dello stemma si possono notare i partecipanti classici della nota saga picchiaduro, dopo di ch , la vera sorpresa del trailer, ovvero l'uscita prevista per il **2018**. Speriamo solamente si tratti di un nuovo **Super Smash Bros** e non di un *porting* dell'ultimo titolo della serie per **Wii U** o **3DS** (ma nulla sembra puntare verso quella direzione)... Purtroppo il trailer   solamente un *teaser* ma non vediamo l'ora di vedere ulteriori aggiornamenti su questo fantastico titolo **Switch**.

# SUPER SMASH BROS.™

---

## 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.

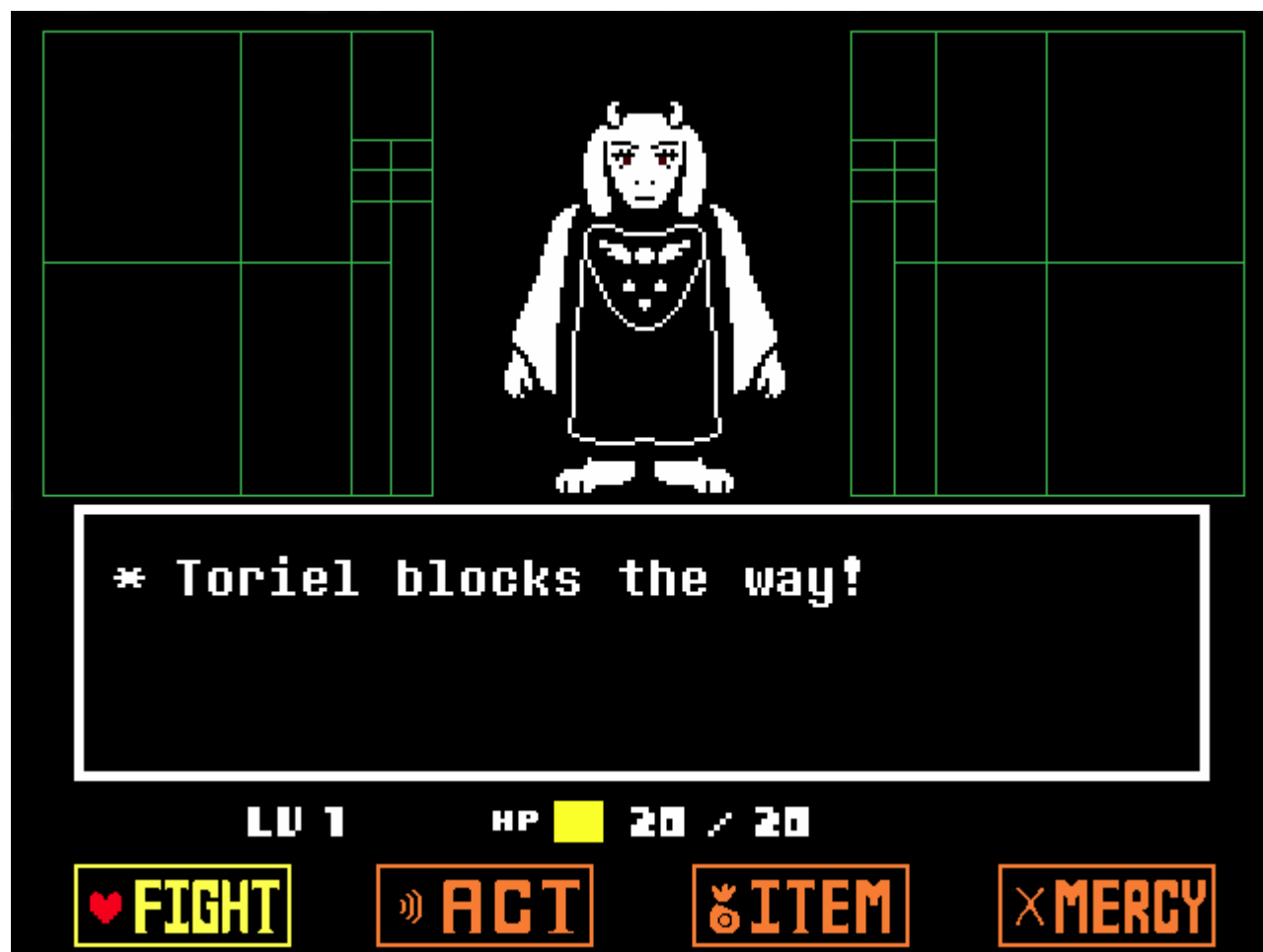




## «In this world it's kill or to be killed»

*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.