Forma.8

Forma.8 è un classico **metroidvania** che racchiude tutta la propria forza nel suo stile grafico evocativo, nella scelta dei suoni e nell'ambientazione misteriosa e affascinante. Dopo un breve filmato introduttivo che mostra una grossa astronave – all'interno della quale vengono preparati molteplici droni di forma quasi perfettamente sferica che vengono immediatamente inviati a esplorare il corpo celeste – sopraggiungere su un pianeta sconosciuto, prenderemo i comandi di uno dei piccoli robot, finito all'interno di quella che si rivela essere una costruzione artificiale all'interno di un ambiente naturale sotto la superficie del pianeta. Ed è così che veniamo lasciati soli all'interno di quella che, **nel corso delle circa 7 ore di gioco**, scopriremo essere una vasta mappa formata da stanze sempre diverse ma ben collegate tra loro, alla ricerca di qualcosa che ci verrà rivelato soltanto nel finale. Il sistema di controllo è semplice e intuitivo, anche perché, durante le prime fasi di gioco, avremo a disposizione soltanto due poteri: quello di lanciare un **impulso elettrico**, e l'utilizzo di un **esplosivo a tempo**, entrambi necessari per poter interagire con l'ambiente circostante e per combattere le **forme di vita nemiche** che popolano il pianeta. Presto scopriremo che questi poteri possono interagire l'uno con l'altro e ci ritroveremo a lanciare gli esplosivi contro i nemici, direzionandoli e allontanandoli da noi tramite l'impulso elettrico. Pian piano che avanzeremo nel gioco scopriremo che tutti i nostri compagni droni sembrano essere stati abbattuti, ed è da questi che assorbiremo anche gli altri poteri che ci permetteranno di affrontare sfide sempre più complesse.

Uno degli elementi più interessanti del titolo è certamente lo studio delle diverse **bossfight**, che non sono affatto ripetitive e richiedono sempre l'uso del cervello prima di lanciarsi all'attacco ciecamente. Durante l'esplorazione, inoltre, ci imbatteremo in alcuni **artefatti collezionabili** che più in là nell'avventura scopriremo di poter utilizzare in una determinata stanza per sbloccare dei **power-up** che ci permetteranno di affrontare il **backtracking** in maniera più rapida e funzionale. Non manca certamente l'implementazione di alcuni **enigmi ambientali**, alcuni dei quali richiedono una certa dose di ingegno e di pazienza per essere risolti, e di alcune **stanze-sfida** che daranno del filo da torcere ai giocatori **completisti**. Nel complesso, il gioco non risulta frustrante, tranne appunto nel caso in cui si voglia completarlo al 100%. Purtroppo la storia perde un po' del suo fascino in un **finale non all'altezza** delle ore di gioco che lo precedono e questo è un difetto non da poco, un vero peccato visto il senso di mistero e solitudine che tutto l'*environment* ci trasmette, accompagnato da una colonna sonora onirica e minimale che ben si fonde con il design grafico del titolo, elementi che ci spingono a continuare l'esplorazione senza sosta alla ricerca del modo di superare un certo ostacolo o scoprire nuovi passaggi. Una nota di merito per la scelta di inserire di alcune citazioni a giochi illustri e riferimenti ai classici retrò. Non mancano inoltre alcuni **easter egg** dei quali però è meglio tacere, onde evitare di rovinare la sorpresa al giocatore.

La versione per **Nintendo Switch** è l'ultima in ordine cronologico anche per la casa di Kyoto, poiché arriva dopo le edizioni per Wii U e 3DS. Il gioco gode di buone performance sul dispositivo, sia in modalità dock che in quella portatile. In quest'ultima, con tutta probabilità, risulterà impossibile portarlo a termine con una sola carica di batteria. Le **note dolenti** purtroppo non mancano: a

partire da alcune incertezze nel framerate che fortunatamente si palesano soltanto in alcuni caricamenti di mappa, durante il passaggio da una stanza all'altra, passando per alcuni **glitch** che occorrono utilizzando il teletrasporto o uno dei poteri avanzati, difetti che più di una volta hanno **bloccato per alcuni secondi la console** prima di restituirci la schermata di gioco. Un unico **bug** riscontrato in una fase avanzata, fortunatamente non necessaria al completamento della storia, che ha avuto come conseguenza e per ben due volte consecutive il **crash del gioco**. Infine la vibrazione dell'**HD rumble**, unico difetto davvero importante in quanto impostata in maniera troppo forte e che di conseguenza produce un movimento ed un suono davvero fastidiosi. Nulla che comunque non possa essere sistemato da una patch.