Miitopia

Nintendo ci ha sempre regalato giochi entusiasmanti con personaggi che hanno fatto la storia, personaggi che ormai sono icone da decenni. Con l'invenzione dei **Mii**, Nintendo ha permesso al giocatore di diventare egli stesso un personaggio, inserendosi in determinati giochi con un avatar appositamente creato. Questo micromondo, che è la base di una community ideata nell'alveo della grande N, ha cominciato col tempo a farsi indipendente, vedendo vari titoli dedicati. L'ultimo a essere annunciato è ***Miitopia***, rpg di prossima uscita in cui i giocatori stessi potranno creare il personaggio principale, gli aiutanti e i cattivi.
La trama del titolo è semplice: ambientato su un'isola, il protagonista sarà un eroe o un'eroina (in relazione al Mii creato) che presto si scontrerà con il perfido Duca del Male – del quale si potrà scegliere nome e aspetto – un essere malvagio vagante per **Miitopia** rubando le facce degli abitanti per cederle a dei mostri. Con l'aiuto di una misteriosa forza divina e dei nostri alleati, il nostro compito sarà quello di sconfiggere il Duca del Male e di restituire i volti rubati alle povere vittime del sommo nemico.

La peculiarità di ***Miitopia*** risiede senz'altro nel sistema di **personalizzazione dei personaggi**. Possiamo scegliere infatti ogni singolo personaggio che andrà ad aiutarci nelle nostre avventure, il cattivo e gli abitanti dei vari villaggi; quest'ultimi possono anche essere generati in maniera casuale, o dai Mii dei nostri amici tramite SpotPass.
Si potranno creare partendo dalle basi o anche importarne alcuni già creati, anche da altri titoli come ***Tomodachi Life*** e ***Miitomo***, o utilizzare i Mii creati e salvati sul proprio account Nintendo: un surplus non da poco possono darlo gli amiibo, i quali – quelli compatibili – possono fornire nuovi costumi e item.
Il gioco permette inoltre di scegliere diverse **classi** per i propri personaggi, che vanno dal guerriero, al mago, al sacerdote, al ladro ad alcune più particolari come cuochi e cantanti, e per ogni classe si potrà definire maggiormente la personalità di ognuno (es. coraggioso, timido, cauto) come in ogni rpg che si rispetti.

Per quanto riguarda il **gameplay**, il gioco presenta varie zone della mappa, che possono presentare diverse diramazioni e che potrebbero portare alla scoperta di tesori, combattimenti più ardui o aree aggiuntive. Alla fine di ogni area, si trova una locanda in cui è possibile riposare, comprare oggetti per i vostri Mii e nutrirli, aumentando cosi le statistiche in base al cibo scelto e aumentare le relazioni fra i vostri mii. Durante le **battaglie**, ovviamente a turni, potrete controllare il protagonista o farlo combattere automaticamente, mentre gli alleati combatteranno o meno in relazione alla classe scelta, al rapporto con gli altri Mii o dal carattere.
La demo termina dopo aver liberato il villaggio iniziale, facendoci aspettare con ansia l'uscita definitiva prevista per il 28 luglio.***Miitopia*** è un titolo che coinvolge da subito il giocatore, facendolo entrare nel mondo di gioco senza troppi preamboli; le modalità di gioco sono davvero ben studiate e rilassanti, si ha quasi il pieno controllo del personaggio, e si ha la sensazione che non sia tanto il senso della sfida a prevalere, quanto quello del divertimento.
Un titolo che rispetta dunque le caratteristiche del RPG classico ma dal buon potenziale, dove i personaggi che ormai rappresentano l'aspetto "social" di Nintendo, possono regalare al giocatore molte ore di gradevolissimo intrattenimento.