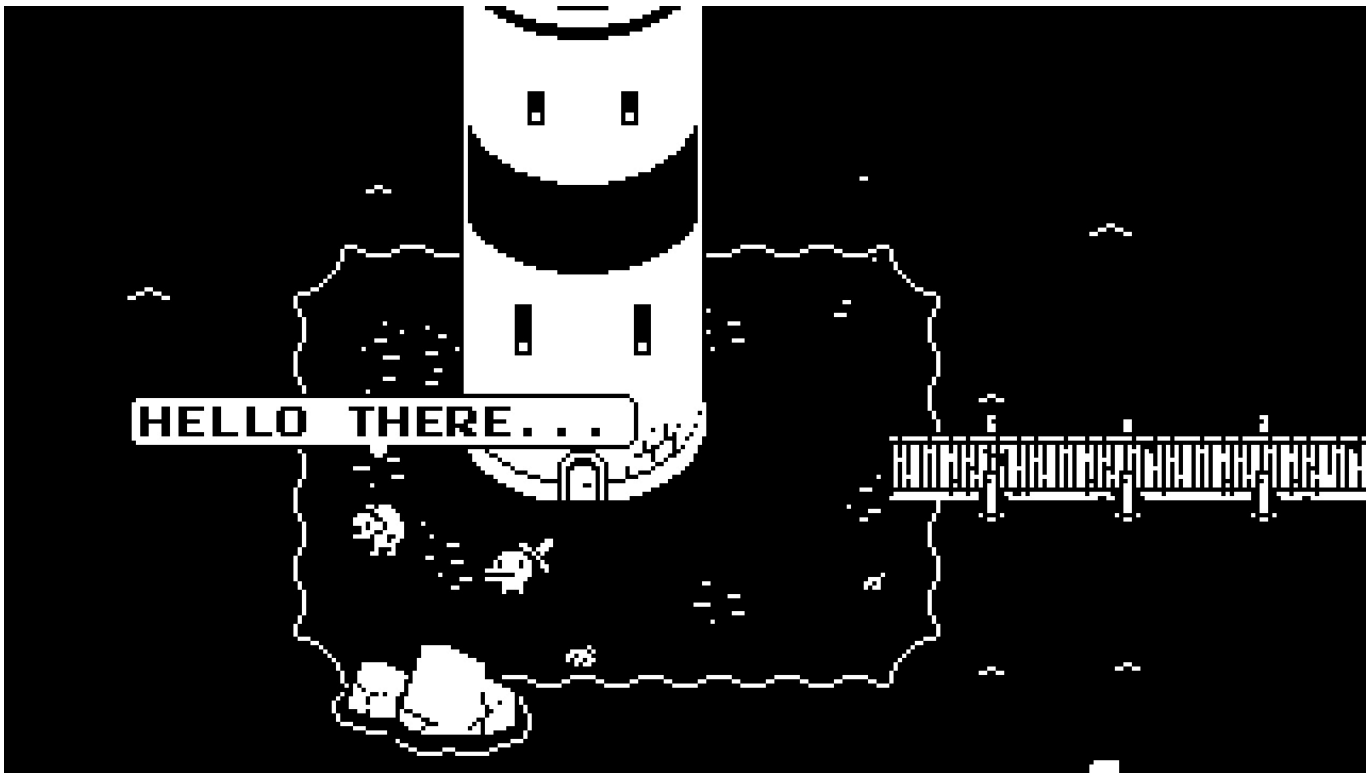
Minit

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 ri-recarci 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

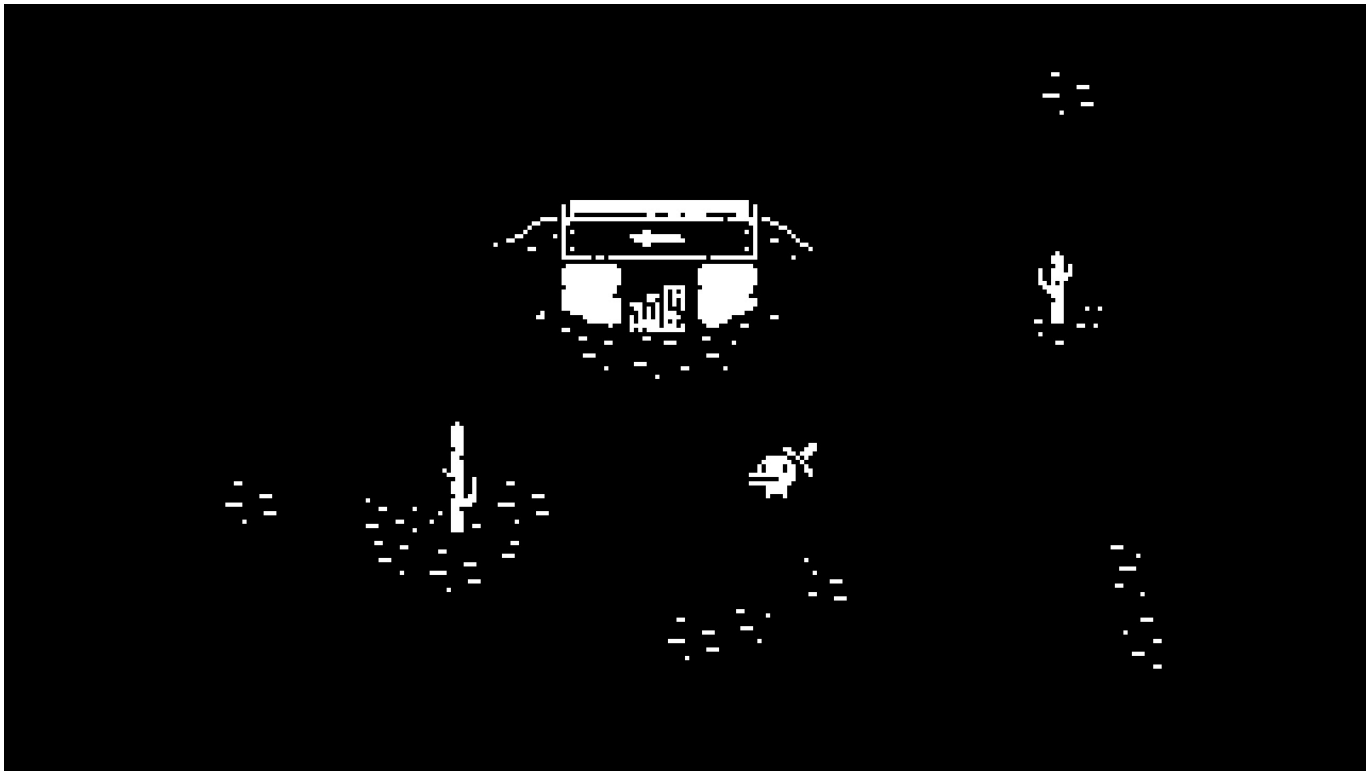
a termine un obiettivo più o meno rilevante; ci sarebbe piaciuto comunque giusto qualche informazione in più ma è anche vero che una volta scoperto il segreto della casa dei fantasmi il gioco potrebbe diventare giusto un po' più semplice, anche se questo accadrà a gioco inoltrato (sempre se lo capiremo). 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.