

The Textorcist: The Story of Ray Bibbia

Roma: la chiesa cattolica ha ottenuto il pieno potere sulla capitale italiana tramite metodi non proprio leciti, avvalendosi anche di poteri demoniaci. Solamente un esorcista, **Ray Bibbia**, si oppone al loro volere, ed è pronto a combattere il potere clericale a colpi di... tastiera.

Questo è il singolare incipit di *The Textorcist: The Story of Ray Bibbia*, prima fatica dello studio italiano **Morbidware** di **Diego Sacchetti** e **Matteo Corradini** (che i più conosceranno per il suo lavoro con i **The Pills**). *The Textorcist* è stato scritto proprio da Matteo, che ha saputo creare una storia tanto semplice quanto cazzuta al punto giusto.



Dio perdona, io no!

The Textorcist è il risultato di un felice incontro tra *The Typing of the Dead* e *Dodonpachi*, il typing game messo al servizio dello shump nella sua variante più hardcore: il **bullet hell**. Un ibrido decisamente strano e non convenzionale, ma che alla fine funziona alla grande, sfornando un titolo carismatico e originale come pochi nel panorama indie mondiale.

Ma andiamo con ordine: partiamo subito col dire che questo è un titolo che farà felici i fan dei film d'azione, visto che le citazioni non mancano (uno su tutti il **Titty Twister** di *Dal Tramonto all'Alba*), il tutto unito con una verve umoristica "all'italiana" davvero azzeccata. Non nego di aver urlato al colpo di genio quando ho dovuto usare il PC di Ray, un vetusto, ma utile **Holyvetti**, così come aver riso tanto alla scoperta di un gruppo black metal vegano (chiaro riferimento a **Vegan Black Metal Chef**) e all'easter egg del bidet.

Umore e citazionismo a parte, il gioco funziona: la **pixel art** è ben curata e non banale, e il

gameplay è davvero un *unicum* nel mondo gaming. Il nostro compito è quello di azzeccare le parole dei nostri (veri!) esorcismi, il tutto mentre dovremo evitare i proiettili sparati dal nemico. Interessante il meccanismo della Bibbia, nostra unica arma per scacciare il maligno: fungerà da scudo, e se verremo colpiti verrà sbalzata dalle nostre mani, rimbalzando in giro per l'arena. Senza il nostro libro sacro, dopo un breve *invincibility frame*, saremo vulnerabili per tre colpi (dopodiché sarà game over) fino a quando riusciremo a riprenderla. Attenzione anche al timer attorno, se scadrà il tempo Ray perderà il filo delle proprie parole e sarà costretto a ricominciare l'esorcismo dall'inizio! Un meccanismo che sembra più facile a farsi che a dirsi, e che da quel sapore un po' "soulslike" a **The Textorcist**: sarà fondamentale dosare le fasi di attacco con quelle di schivata per evitare di dover rincorrere la nostra preziosa bibbia ed essere così vulnerabili agli attacchi nemici. In un gioco simile, la pazienza è più di una virtù.

Particolare il gameplay, dicevamo, uno dei punti di forza del titolo. Essenzialmente abbiamo a disposizione **tre approcci diversi**: possiamo muoverci con le frecce direzionali e digitare le corrette lettere, usare la combo shift+WASD sempre per spostarci, oppure usare un **joypad**. Con quest'ultimo il gioco cambia radicalmente, trasformandosi da un *typing game* ad un *rhythm game* molto vicino a **Crypt of the Necrodancer**. Le lettere vengono sostituite dalla pressione dei bumper dorsali, ognuno di essi correlato a una lettera dell'esorcismo. Così facendo il gioco diventa forse più immediato, ma ugualmente difficile. Niente di impossibile, ma siamo decisamente nel campo dell' "hard but fair", così come si addice a questo tipo di giochi, che si ispirano alle difficoltà dei titoli degli anni '90. Chiude il tutto una colonna sonora a cura di **GosT**, autore di una synthwave potente e che flirta alla perfezione col metal, decisamente uno dei punti di forza del titolo.



In nomine dei nostris

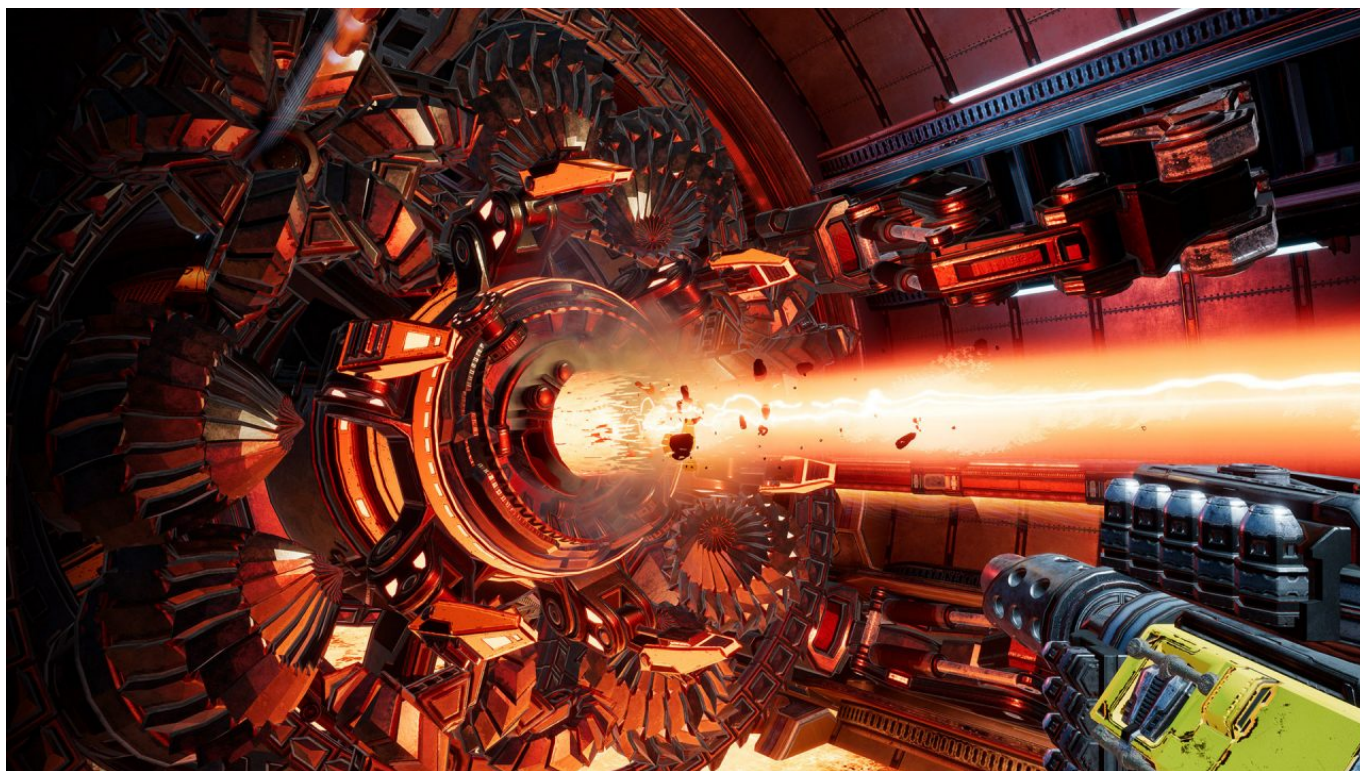
The Textorcist scende in campo con la sicurezza di un veterano, e convince sotto molti punti di

vista. Nonostante la relativa brevità del titolo, completabile in circa quattro o cinque ore, e un endgame ridotto all'osso (potremo affrontare ogni boss più volte, cercando di conquistare la vetta della leaderboard), la prima fatica di **Morbidware** è una piccola gemma che va giocata e amata, soprattutto per chi ama la difficoltà dei giochi di una volta, l'umorismo dei film d'azione e il panorama indie moderno.

[Mothergunship](#)

Grip Digital e **Terrible Posture Games** ci avevano già provato nel 2014: con *Tower of Guns* erano riusciti, seppur in parte, a creare un connubio tra **bullet hell**, **roguelike** e **FPS**, catapultando il giocatore in un mondo davvero singolare, con livelli creati casualmente e un comparto grafico abbastanza grezzo e cartonesco.

Quest'anno però, Grip Digital e Terrible Posture Games ha deciso di rilasciare *Mothergunship*, un FPS con meccaniche da roguelike e bullet hell, proprio come il suo predecessore, ma a questo si affianca una maggior cura e un gameplay piuttosto divertente. *Mothergunship* è riuscito a conciliare tutti questi tre generi senza snaturare quello che è l'obiettivo principale del gioco: divertire.



Mothergunship non è basato sulla storia, avendo una **trama abbastanza banale e fragile**: la Terra è stata attaccata dagli alieni e noi dobbiamo salire sulla loro nave madre per sconfiggerli. Una storia semplice che serve a dare un contesto a quello che incontreremo durante tutti i livelli.

Come già detto i nemici saranno degli alieni, ma non aspettatevi i soliti omini verdi dalla testa ovale; gli antagonisti saranno delle vere e proprie macchine da guerra che dovremo distruggere per salvare il mondo e l'intero Universo.

La peculiarità di *Mothergunship* è sicuramente il gameplay, più nello specifico **il crafting delle armi**. In game non esistono classi o set di armi predefinite, ma saremo noi a creare il nostro arsenale. Un crafting fuori dal comune che permette la creazione e la combinazione di armi davvero uniche. Nei vari livelli si potranno ottenere, sconfiggendo i vari nemici, delle monete d'oro che serviranno per acquistare degli elementi per modificare e potenziare la nostra arma. Si potranno equipaggiare solamente due armi, una nella mano destra e una nella sinistra ma, grazie all'editor, si potranno accoppiare moltissimi elementi per forgiare l'arma definitiva.

Si avranno a disposizione dei **connettori**, che serviranno a collegare le varie bocche di fuoco, le **canne**, che potranno essere accoppiate tra loro grazie ai connettori e degli **upgrade** che aumenteranno la potenza di fuoco, diminuiranno il rinculo e altro.

Le armi che si potranno creare saranno infinite; l'unico limite sarà la nostra fantasia e ovviamente il costo delle singole parti.

Mothergunship oltre ad avere un gameplay molto frenetico, essendo un bullet hell, **contiene anche la possibilità di potenziare la nostra armatura**, fornendogli un salto aggiuntivo - sbloccandone circa cinque si potrà letteralmente fluttuare a mezz'aria -, una difesa maggiore, una resistenza al rinculo delle armi e molto altro, ma anche se non si utilizzeranno queste feature, non se ne sentirà la mancanza. Nella maggior parte delle volte si porrà l'attenzione alla pura potenza di fuoco delle varie armi.

Nota dolente per quanto riguarda i nemici, perché dopo aver giocato per qualche ora e aver creato delle armi potentissime, i nemici saranno facilmente abbattibili: molte volte è capitato di non esser nemmeno sfiorati dalle pallottole degli avversari. **Il bilanciamento tra armi e nemici dunque, non è dei migliori; è sufficiente creare delle armi OP per poter proseguire senza problemi al livello successivo.**

Mothergunship non possiede un mondo di gioco vasto, ma per proseguire si dovranno attraversare stanze piene di nemici - che equivalgono a un livello - e **dopo averle superato tutte, si arriverà a un boss**, una macchina gigante, più difficile da sconfiggere ed equipaggiata con armi molto più potenti.

Come in *Tower of Gun*, nell'ultimo gioco di Grip Digital i livelli saranno creati casualmente, anche se questo meccanismo costruisce livelli molto simili tra loro o con gli stessi nemici. Fortunatamente i casi sono limitati, ma può risultare comunque ripetitivo.

Inoltre, in *Mothergunship* si può giocare in coop online, ma manca quello in LAN, una feature che poteva allungare la longevità del titolo e divertire ancor di più i giocatori, fornendo la possibilità di creare un party LAN o semplicemente di giocare a schermo condiviso.

La grafica è senza dubbio migliorata rispetto a *Tower of Gun*, risultando molto più dettagliata e con una caratterizzazione delle armi che ricorda l'art style di **Borderlands**. Anche gli scenari sono ben definiti, con colori né troppo accesi né troppo spenti, quasi metallici, proprio per ricordarci che in fin dei conti, siamo all'interno di una nave spaziale.

Il comparto sonoro invece, non è nulla di particolare: la soundtrack e i suoni ambientali sono discretamente realizzati; il rumore degli spari, a lungo andare, risulta ripetitivo, visto che continueremo a premere il grilletto per quasi tutta la durata del livello, ma nel complesso fa il suo lavoro, quello di far sentire il giocatore all'interno di una navicella spaziale aliena, con suoni metallici e robotici.

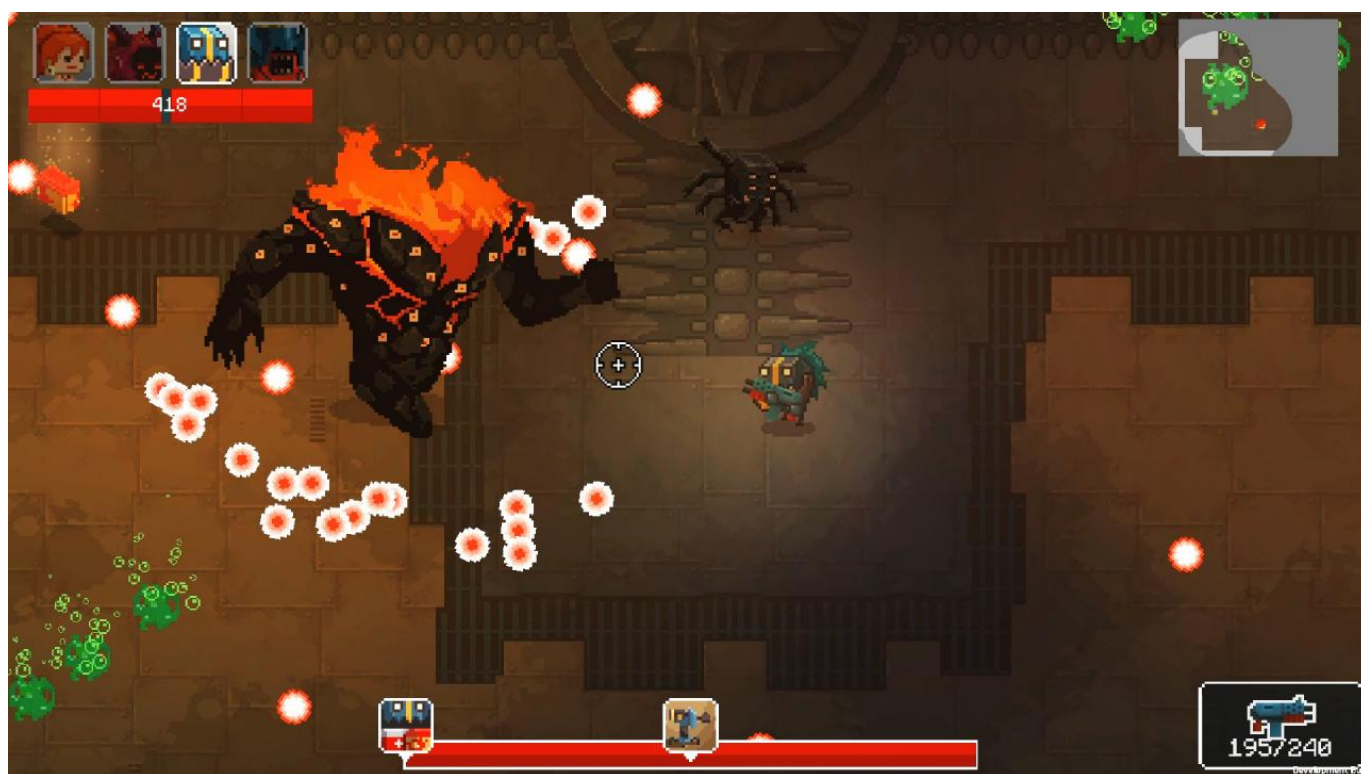
Tecnicamente *Mothergunship* - noi abbiamo provato solo la versione PlayStation 4 Pro - ha dei problemi legati al frame rate. Gli FPS calano drasticamente quando a schermo sono presenti

parecchi elementi, come i proiettili. L'unico modo per risolvere questo problema è semplicemente quello di sconfiggere i vari robot e liberare lo schermo.

To Hell with Hell

To Hell with Hell è il primo gioco della giovane **Lazurite Games**. Distribuito da **Deck 13**, il titolo è un **bullet hell rogue-like** uscito quest'anno in accesso anticipato su **Steam**.

All'interno del videogioco vestiremo i panni di **Natasia**, figlia dell'ex imperatore degli inferi **Asmodeus**, la quale, ignara d'essere la figlia del demone, si ritrova catapultata all'interno del "luogo infernale" per sconfiggere il demone **Shaks**, capo della rivolta contro il padre.



BUM BUM BUM!

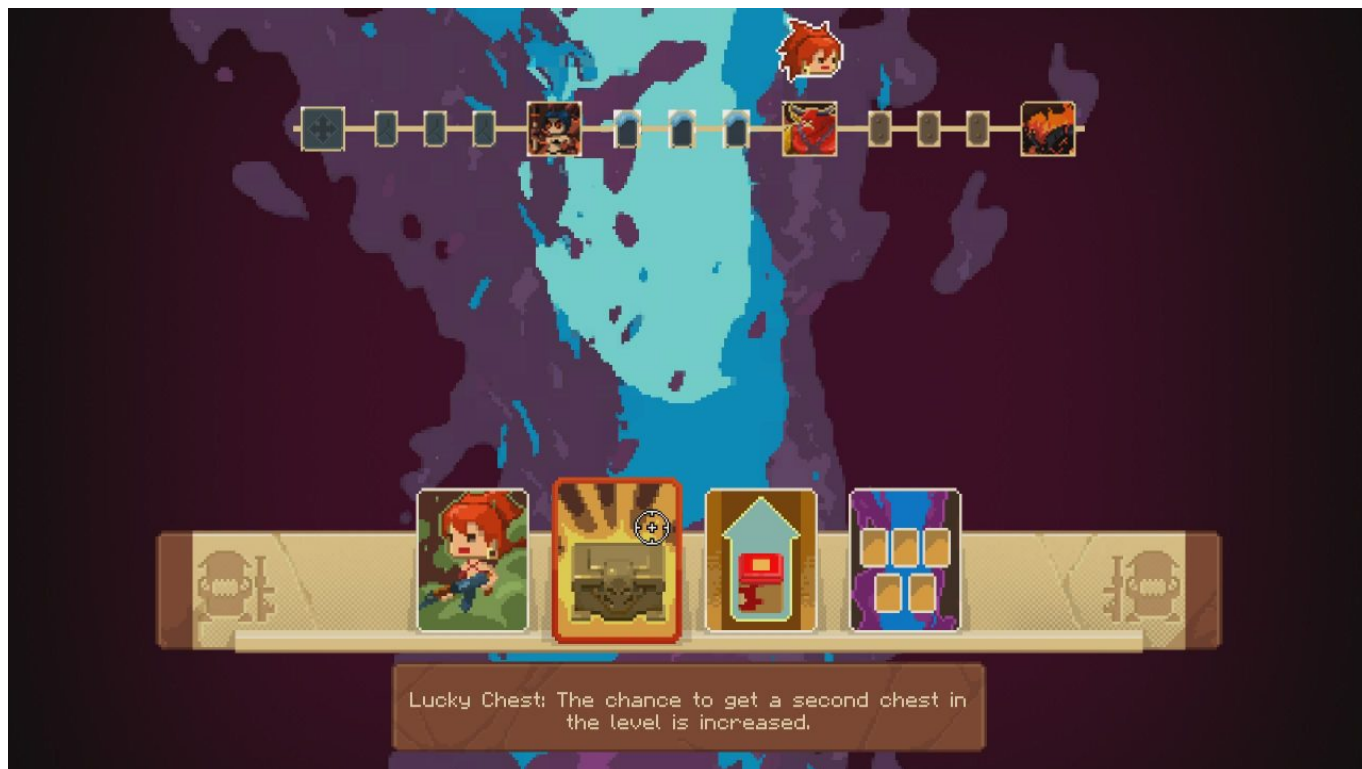
Durante la nostra avventura nelle calde aree infernali ci scontreremo contro tanti, tanti, tanti nemici e, quindi, ci necessiteranno altrettante armi; gli sviluppatori hanno avuto la fantastica idea di inserire all'interno del gioco una **miriade di armi differenti**: da un semplice revolver, a una spara frecce con una ventosa fino a una katana. Inoltre, la nostra protagonista potrà avere delle "ulteriori" vite, cioè potrà trovare in ogni livello una **maschera** che avrà una barra di salute autonoma (esaurita la quale perderemo l'oggetto) e che ci conferirà svariati poteri. Natasia, inizialmente, potrà avere solamente **due armi** nel proprio inventario, le quali avranno munizioni limitate, che dovremo stare attenti a non esaurire. Sarà infine possibile trovare ulteriori potenziamenti quali vite aggiuntive, munizioni (PIENO CARICO), invisibilità temporanea, danni doppi e invulnerabilità

(anch'essa temporanea).



Perk Mania

Alla fine di ogni livello, dopo aver sterminato una cinquantina di demoni (ai **Winchester** della serie tv **Supernatural** piacerebbe questa frase) finalmente verremo ricompensati con una schermata a fine livello nella quale avremo la possibilità di scegliere uno tra i **quattro perk casuali** che il gioco ci offrirà: uno slot per le armi in più, meno danno dai nemici, più vita, o più rateo di fuoco. Sono una manna dal cielo, visto che si può avere la possibilità di avere un "compagno" al proprio fianco a cui far fare da sacco di carne (anche se è uno scheletro).



Inside the hell

To Hell with Hell è ancora in early access, e, al momento, viene supportato in maniera grandiosa dagli sviluppatori, i quali accettano anche dei consigli per migliorare la loro creazione nel forum del gioco. Il titolo, nella modalità più facile (anche se è tutt'altro che semplice), presenta la peculiarità di permettere di **salvare massimo 6 volte** (il gioco chiederà di salvare alla fine di ogni livello). Inoltre, gli sviluppatori consigliano di ricominciare la run se ci si trova bloccati da un paio di morti nello stesso livello. **Graficamente** il titolo è ben fatto, i modelli, anche se a pixel e quasi del tutto simili, sono molto carini da vedere. Gli effetti sonori sono buoni e la colonna sonora vi porterà a splattellare cervella di demoni a ritmo metal.

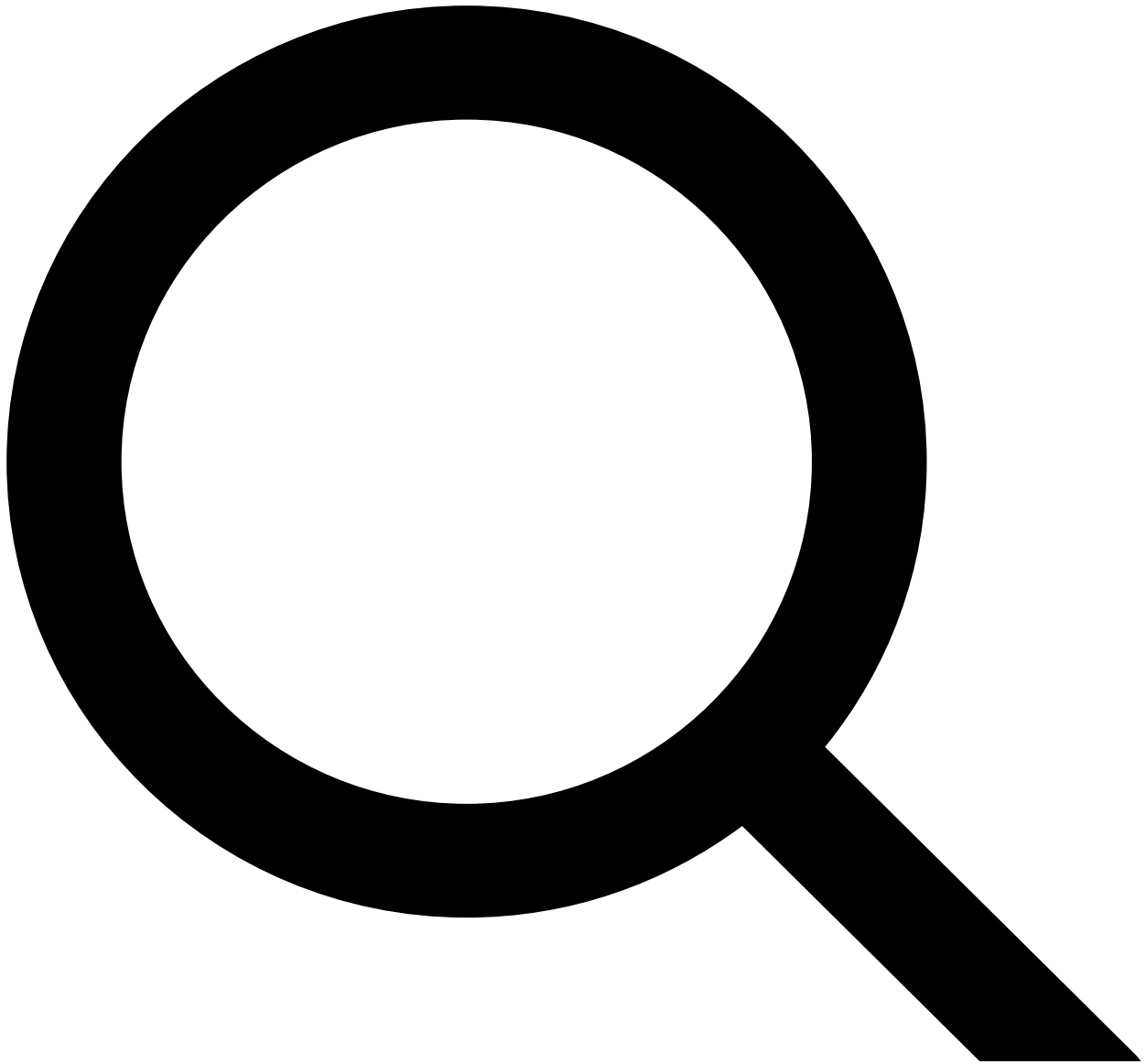


Il gioco è da consigliare ai masochisti e a coloro che hanno voglia di farsi del male con la frustrazione dovuta alle innumerevoli morti. Il titolo è tutt'altro che perfetto, ma nulla che qualche buona patch non possa sistemare. Vantaggi dell'accesso anticipato!

[Senko no Ronde 2](#)

Uscito qualche mese fa anche in Occidente, **Senko no Ronde 2** si presenta come il remake di *Senko no Ronde Duo*, titolo per **Xbox 360** pubblicato nel 2010, ma **riservato esclusivamente al pubblico giapponese**.

Alla pubblicazione di *Senko no Ronde 2* hanno lavorato, oltre a **G.rev**, gli sviluppatori della saga, anche **Kadokawa Games**, casa editrice giapponese.



SNR 2 è un gioco di combattimento con caratteristiche **bullet hell** in cui si impersoneranno dei mecha giganti super-corazzati e armati fino ai denti che si daranno battaglia in un'arena con visuale dall'alto.

Il gioco ci darà l'opportunità di scegliere diverse modalità, dalla **modalità storia** a quella **arcade**, da quella **online e LAN** sino a una modalità chiamata **Score Attack**.

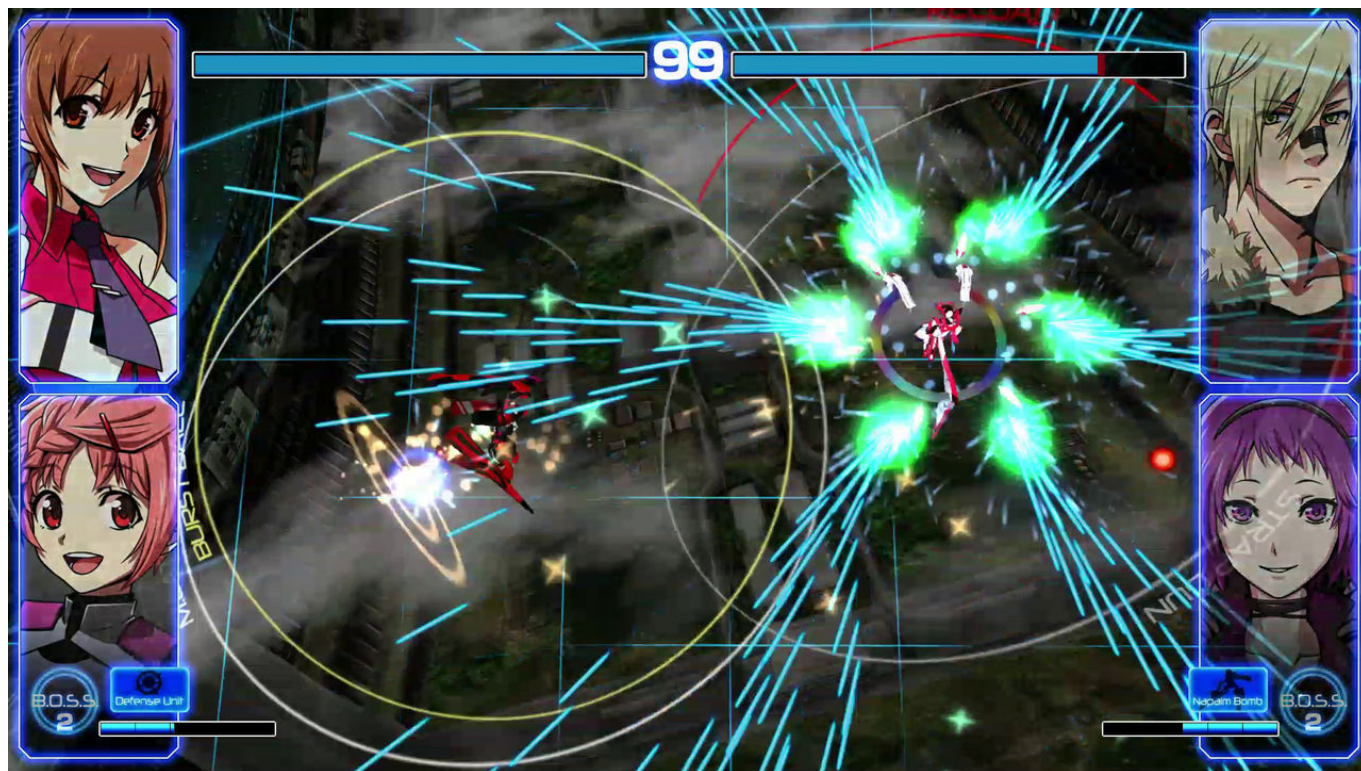
La storia, prevedibile e poco originale, è ambientata in un futuro post-apocalittico in cui il pianeta Terra è stato reso inospitale e inabitabile da una calamità chiamata "**Il Grande Disastro**", che ha costretto tutta la popolazione mondiale a migrare verso delle colonie spaziali, e racconta le vicende di un gruppo di ragazzi alla guida di robot militari che tenterà di recuperare una potente arma sottratta a seguito di un attacco terroristico.

La modalità storia è praticamente il rifacimento dei fatti accaduti in *Senko no Ronde Duo*, visto che si tratta di un remake, raccontati in maniera tale da sembrare una **Visual Novel classica**, con un'alternarsi di scene di dialogo e combattimenti 1vs1.



Sono proprio gli scontri tra robot a essere al centro di questo picchiaduro, battaglie che riescono tutto sommato a risanare i gap della storia. Nelle varie modalità si potranno scegliere **14 diversi mecha**, ognuno dei quali possiede diverse abilità, armi (che non possono essere cambiate) e mosse **B.O.S.S** (mosse finali). Le battaglie si svolgeranno all'interno di una grande arena, in cui si alterneranno una **visuale isometrica**, per gli attacchi a distanza con armi da fuoco, e una **visuale in terza persona**, che si attiverà automaticamente nel momento in cui i **mecha** saranno uno vicino all'altro in occasione degli attacchi corpo a corpo.

Ogni robot ha un set di mosse differenti, chi ha dei laser equipaggiati, chi spara missili e chi invece proiettili al plasma; tutte le armi sono diverse tra loro, così come le mosse **B.O.S.S**, che permettono di utilizzare una navicella spaziale ancora più grande ed equipaggiata con molte più armi rispetto ai singoli **mecha**. Ma l'uso di più armi grava sulla mobilità del veicolo che diventa più pesante e più lento, quindi un facile bersaglio per l'avversario che però sarà bombardato da missili e laser. I diversi stili di combattimento, le diverse armi e le varie mosse creano un buon equilibrio tra i personaggi giocabili, che risultano molto versatili in qualunque situazione, anche nelle più difficili.



Altro **tasto dolente** è sicuramente l'infrastruttura utilizzata per l'online, che non permette **alcun tipo di matchmaking**: decine e decine di tentativi per riuscire a giocare, ma non si riesce mai a trovare qualcuno per poter provare la modalità 1vs1 in rete, sarà forse colpa della poca utenza occidentale, ma personalmente avrei preferito anche giocare un match con persone d'oltreoceano con relativo **lag**, pur di giocare online; per confrontarsi con altri giocatori, bisogna, per forza di cose, giocare in **LAN** oppure utilizzare la modalità **Score Attack**, una modalità in cui bisogna sconfiggere, in sequenza, dei nemici per riuscire a ottenere il punteggio più alto da poter scrivere sulla **leaderboard online**.

Il titolo di casa G.Rev non è di certo un capolavoro sul **piano grafico**, non aspettatevi texture dettagliate o ambienti realistici, ma una grafica semplice, con un character design di discreta fattura. Su PS4 Pro risoluzione e FPS sono ottimi, non si arriverà al 4K, ma per un gioco del genere va più che bene.

Per quanto riguarda il **comparto sonoro**, invece, sembra ben più curato, con dei pacchetti audio (α e β) che si potranno scaricare direttamente dallo store gratuitamente e si potranno personalizzare le voci di tutti i protagonisti; si va dalla voce più dura e adirata a quella più pacata e dolce. C'è da fare una precisazione però: alcune delle voci che si potranno selezionare, soprattutto per le ragazze, suonano abbastanza "imbarazzanti" per noi occidentali (chissà per i giapponesi), con gemiti e urla che facilmente fraintendibili: ma niente paura, la maggior parte delle voci saranno più che normali.

Senko no Ronde 2 è uno di quei giochi che difficilmente riescono a trovare spazio nel mercato europeo, adatto a una **ristretta cerchia di appassionati** e che a stento riesce ad avvicinare nuovi giocatori che per la prima volta fanno la conoscenza di questo genere di picchiaduro e soprattutto della serie. Se cercate un gioco che possa offrirvi una struttura online solida, una storia originale e amate la mera competizione online, non dovrete optare per *Senko no Ronde 2*. Questo titolo, per chi non è appassionato al genere, non è male per passare il tempo, ma a lungo andare potrebbe risultare noioso e ripetitivo.