

# [Not a Hero: Super Snazzy Edition](#)

C'è chi dice che 3D e 2D sono due mondi separati e in quanto tali non convergono in nessun modo. Nella storia dei videogiochi spesso delle meccaniche proprie del 2D sono state riproposte 3D, non sempre con risultati eccellenti, ma il processo inverso è veramente raro, tanto che è difficile riportare degli esempi concreti; non siamo qui per farvi una top 10 dei giochi che hanno sfidato le leggi della bidimensionalità, però possiamo parlarvi di **Not a Hero: Super Snazzy Edition**, un gioco interamente 2D che implementa, con risultati davvero ottimi, il **cover system** tipico dei più frenetici third person shooter 3D come **Gears of War** o **Uncharted**. Questo frenetico sparattutto, uscito originariamente nel 2015 su PC e arrivato su **Nintendo Switch** soltanto quest'anno, è un mix di azione, tatticismo, violenza e follie alla **Quentin Tarantino** con una spruzzata di **humor e parlate inglesi** che donano all'intero gioco una veste unica e veramente eccezionale. Vediamo insieme questo gioco sviluppato dallo studio inglese **Roll7** e pubblicato da **Devolver Digital** che, ancora una volta, mette nella sua immensa libreria un gioco veramente audace e innovativo come i già visti **Minit** e **Crossing Souls**.

## Ta ta ta ta ta ta ta ta ta...

Siamo a 21 giorni da un'elezione in una città del Regno Unito e il singolare **Bunnylord**, un coniglio viola antropomorfo venuto dal futuro, vuole a tutti i costi diventare sindaco per scongiurare il crimine che, a detta sua, farà affondare la città in una crisi irreversibile. Con il poco tempo rimasto, **Bunnylord** attuerà una campagna anticrimine per mano delle peggiori canaglie del Regno Unito, sociopatici senza il minimo scrupolo quando si tratta di far fuori qualcuno; cominceremo utilizzando **Steve**, il migliore amico di **Bunnylord**, ma piano piano, una volta diminuiti i crimini, salirà il consenso e perciò sempre più folli esaltati, come **Mike**, **Samantha** e **Cletus**, cominceranno ad appoggiare il coniglio viola; ma andiamo con ordine. I livelli proposti in **Not a Hero** sono fatiscenti palazzi di periferia a più piani dove si nascondono intere bande di criminali: ci sarà sempre un obiettivo principale, come uccidere uno specifico NPC, rubare degli oggetti, piazzare bombe, salvare ostaggi e altri tre obiettivi secondari, come chiudere un livello in un tempo limite, uccidere tutti i nemici o chiudere una determinata sequenza di uccisioni senza essere colpito e tanti altri (a volte anche precedenti obiettivi principali) e, più obiettivi completiamo in un livello più crescerà il nostro consenso (che servirà appunto per sbloccare più velocemente tutti i personaggi). Il primo livello spiegherà la meccanica portante di **Not a Hero**, ovvero il **sistema di scivolata**, con "b", **seguita dalla successiva (quasi assicurata) copertura** dietro a un oggetto del background, dalla quale rimarremo coperti dal fuoco nemico e potremo sparare quando questo non sarà nascosto come noi; capire questa meccanica è fondamentale per compiere delle run senza sbavature ma anche per sopravvivere al meglio fra le orde nemiche e dunque completare il livello. Scivolare, in fondo, è l'unico modo per trovare copertura e perciò, piano piano, dobbiamo capire come funzionano queste strane (ma interessanti) meccaniche allenandoci a premere e rilasciare il tasto al momento giusto per finire nel punto più strategico dalla quale far fuoco. Importantissimo, oltre allo scivolare, nascondersi e sparare, è ricaricare l'arma al momento giusto e nel punto giusto, possibilmente nascosti dietro a un oggetto del background e quando il fuoco nemico si fa meno denso.

I personaggi **variano a seconda dell'arma** che usano, il che influirà sul tipo di fuoco in sé (la pistola spara un colpo dritto e preciso, il fucile un colpo ampio ma con caricatore meno ampio e il mitra, con ampio rateo di fuoco ma scarsa precisione), la **velocità di movimento**, il **tipo di**

**esecuzione** (di cui parleremo a breve) e possibilmente **altre abilità uniche** di uno specifico personaggio. L'**esecuzione** è un tipo di uccisione che potremo compiere **quando andremo incontro a un nemico in scivolata** facendolo cadere: una volta che sarà a terra, premendo il tasto del fuoco, il nostro personaggio ucciderà il nemico, chi con colpo di pistola e chi con una mossa particolare o un oggetto contundente come un **coltello** o una **katana**. Nei livelli, inoltre, possiamo trovare delle armi secondarie, molto utili per liberare le schermate più affollate e degli upgrade per i proiettili della nostra arma, che li renderanno infuocati, esplosivi, perforanti, rimbalzanti e molto altro ancora. Ogni personaggio offrirà dunque un gameplay diverso e pertanto, per via delle molteplici variabili che contraddistinguono ognuno di loro, si vengono a creare delle spiacevoli disparità portando il giocatore a preferire giusto una cerchia di personaggi più vicini al suo stile di gioco senza necessariamente provarli tutti; tuttavia, tanti stili significano anche un gameplay veramente vario già solo sul piano della scelta e perciò il sottolineare la disparità fra i personaggi non è un fattore necessariamente (forse anche per niente) negativo nell'intero.

**Not a Hero** è di base uno shooter che mischia elementi da alcuni giochi classici come **Elevator Action Return**, **Contra** e in parte alcuni altri classici per computer sulla scia di **Persian Gulf Inferno** ma si comporta nelle meccaniche come un modernissimo sparatutto sulla scia di **Gears of War**; ciò permette un gameplay infuocato il cui tempismo tra far fuoco e copertura è fondamentale se si vuole sopravvivere alle orde di nemici, che faranno fuoco manco fossero dei napoletani a Capodanno. Grazie alla **suddivisione in tre capitoli**, in cui in ordine faremo fuori una **mafia russa**, una **gang di afro-britannici** e una **triade panasiatica**, possiamo gradualmente approcciare questo singolare sistema e capire qual è lo stile di gioco che più ci aggrada, ovvero quale fra quello più casinista e cruento o quello furtivo e tattico. Più il giorno delle elezioni si avvicina più i livelli si faranno sempre più irti di nemici più forti, che sfoggeranno nuove armi o più coriacei da eliminare; in questo **Not a Hero**, offre una *learning curve* veramente piacevole e anche se gli obiettivi si faranno sempre più difficili (che dovranno essere soddisfatti tutti in una run di un livello) il gameplay non porterà mai il giocatore alla frustrazione.

In aggiunta alla campagna principale, è possibile trovare in alcuni livelli delle porte rosse che ci porteranno in delle aree bonus e la campagna "**me, myself and Bunnylord**", precedentemente rilasciata come DLC (il che ne fa la particolarità di questa **Super Snazzy Edition**), in cui controlleremo in prima persona il politico che non si fa alcun scrupolo nella lotta contro il crimine. Peccato solamente che una volta completati tutti gli obiettivi delle 21 missioni (che servono per ottenere i finali migliori), più quelli della campagna aggiuntiva che includono solamente tre missioni extra, non ci rimarrà più niente da fare, accorgendoci di quanto il gioco sia abbastanza breve nonostante il buon livello di sfida e i numerosi livelli; sarebbe bastata anche una semplice partita +, magari utilizzando il solo **Bunnylord** oppure con obiettivi secondari del tutto nuovi, ma l'unica cosa che rimane è solamente l'opzione di azzerare il file di salvataggio e ricominciare un nuovo file se proprio vogliamo rigiocare da capo questo titolo (che lo merita parecchio nonostante tutto).

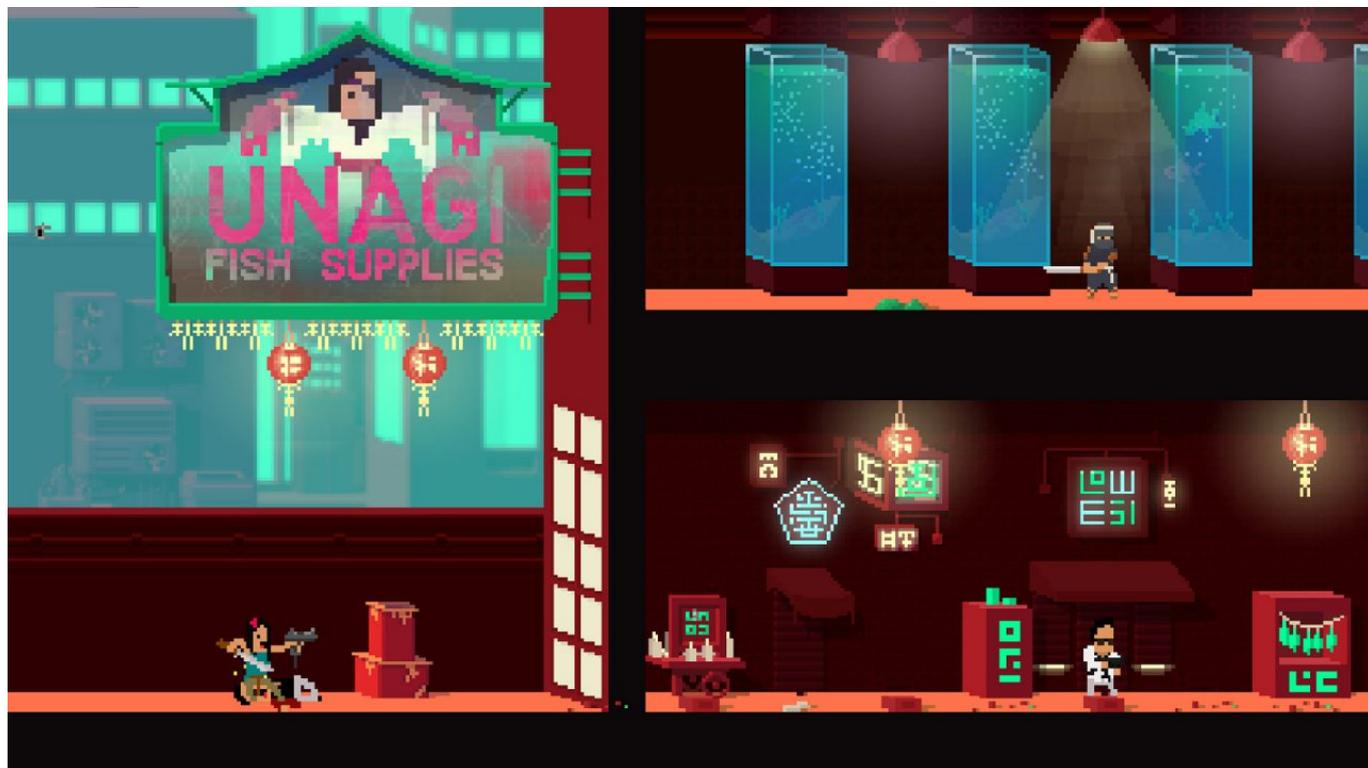


## Menomale che Bunnylord c'è!

**Not a Hero** mischia grafiche vintage, principalmente quelle di **Atari 2600**, **Nintendo Entertainment System** e dei computer **Commodore 64** e **Atari ST**, presentando delle tonalità retrò comunque "remixate" e animate a modo per appellarsi al meglio ai giocatori odierni. Lo scenario riesce a essere immediatamente chiaro e ciò è fondamentale per il giocatore in quanto, bisogna capire sin da subito quali sono i punti in cui si possa cercare riparo. La grafica riesce a essere funzionale al giocatore e al gameplay e ciò non può che essere un punto a favore per la fruizione di questo gioco in quanto, in sostanza, ogni punto che ci sembra un riparo lo è per davvero. I personaggi sono ritratti con uno stile un po' più "atarieggiante" ma ciò non toglie la possibilità di distinguere tutti i tratti distintivi di ogni personaggio come una collana, un occhio schizzato, una determinata capigliatura, una sigaretta o altro ancora. Inoltre, per i fan de **Il Grande Lebowski**, in questo gioco potrete giocare con un **Jesus** molto simile a quello del film, con dei capelli neri raccolti, pizzetto, una camicia viola e un "gioco d'anca costante" - diteci come si fa a non amare questo gioco! -. Tutti i personaggi sono abbastanza "singolari" e ciò lo si può evincere dalle loro esilaranti linee di dialogo, rigorosamente prodotte con accenti inglesi veramente incomprensibili; sebbene tutte le linee testuali sono tradotte in italiano e i giocatori, per la maggior parte, possono ritrovarsi con una buona esperienza d'inglese ciò non basta per capire gli astrusi accenti che per altro sono parte dello humor delle *one-liner* qui prodotte. Insomma, per capire buona parte dell'umorismo delle linee di dialogo dei personaggi (e dei nemici) conviene allenare le vostre orecchie guardando un bel po' di puntate di **Monty Python's Flying Circus**, per intenderci! Impossibile poi non notare la forte componente satirica del gioco che tende principalmente a ridicolizzare ed esagerare le mire politiche e la losca vita di alcuni personaggi politici del mondo attuale, supportati per altro da gente psicopatica come tutti i personaggi che useremo per "attuare" la politica di sicurezza di **Bunnylord** basata sulla forza brutta e il terrore (se questo gioco fosse stato ambientato in Italia sicuramente avremo potuto stilare qualche particolare analogia...).

Parlando invece del comparto sonoro, **Not a Hero** propone una colonna sonora che mischia molti generi prettamente elettronici, fra cui il **synthpop**, la **musica elettronica inglese** e la **chiptune**, ma ciò che fa da padrone è certamente la componente **dubstep**. Sebbene ci sia un richiamo

nostalgico nelle melodie, il gioco vuole proporre comunque qualcosa che tutti possano apprezzare e pertanto viene offerta una colonna sonora di tutto rispetto, fatta con bisunti [chip sonori](#) e con sintetizzatori moderni: ogni livello, ha un suo brano originale, perciò possiamo affermare che è stato fatto davvero un bel lavoro, anche perché i temi sono veramente graziosi.



## Vota Bunnylord!

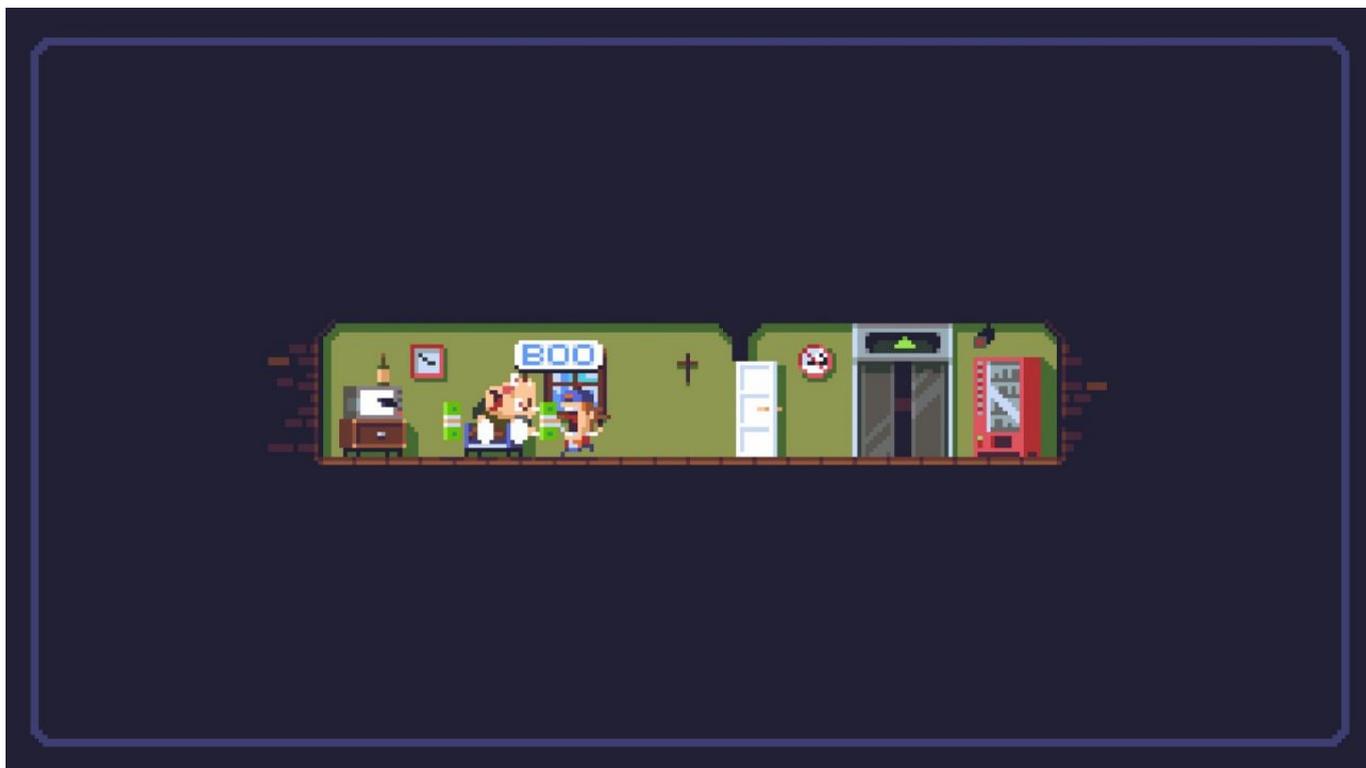
Ancora una volta i giochi proposti da **Devolver Digital** non si smentiscono e abbiamo di nuovo un piccolo capolavoro fra le mani. **Not a Hero: Super Snazzy Edition** è certamente un titolo da tenere in considerazione, specialmente in vista di qualche periodo di saldo in cui potremmo aggiudicarcelo per un prezzo ancora più basso di quello standard (12,99€). Questo insolito e, in parte, sconosciuto titolo potrà certamente regalare tantissime ore di sano divertimento a qualsiasi giocatore, specialmente quelli più abituati a vedere questo tipo di giochi in tre dimensioni, pur accettando la sua veste retrò e il suo humor pungente. Nonostante qualche lieve bug è sempre un vero peccato che questo titolo non si annoveri fra gli indie più gettonati del panorama recente; diamo a **Bunnylord** il rispetto che merita (o altrimenti ci manderà a casa uno dei suoi killer psicopatici!).



---

## [Boo! Greedy Kid](#)

Siete stanchi di tutte quelle grandi storie nei videogiochi degne di un colossal di Hollywood? Se persino un idraulico al salvataggio di una principessa è ancora troppo, allora **Boo! Greedy Kid** è il gioco che fa per voi! Titolo sviluppato da **Flying Oak Games**, *Boo! Greedy Kid* presenta un gameplay che mescola caratteristiche **stealth**, in stile *Mark of the Ninja*, e **action/arcade**, alla *Elevator Action* o *Hotel Mario* (non avremmo mai pensato di tirarlo fuori) per dire, il tutto consegnato anche con un bel **level editor** che apre il gioco a infinite possibilità. **Boo! Greedy Kid** è uno dei titoli più bizzarri a cui abbiamo mai giocato e il prezzo base di 4,99 € su **Steam** è sicuramente un bell'incentivo per aggiungere questa singolare opera alla propria libreria.

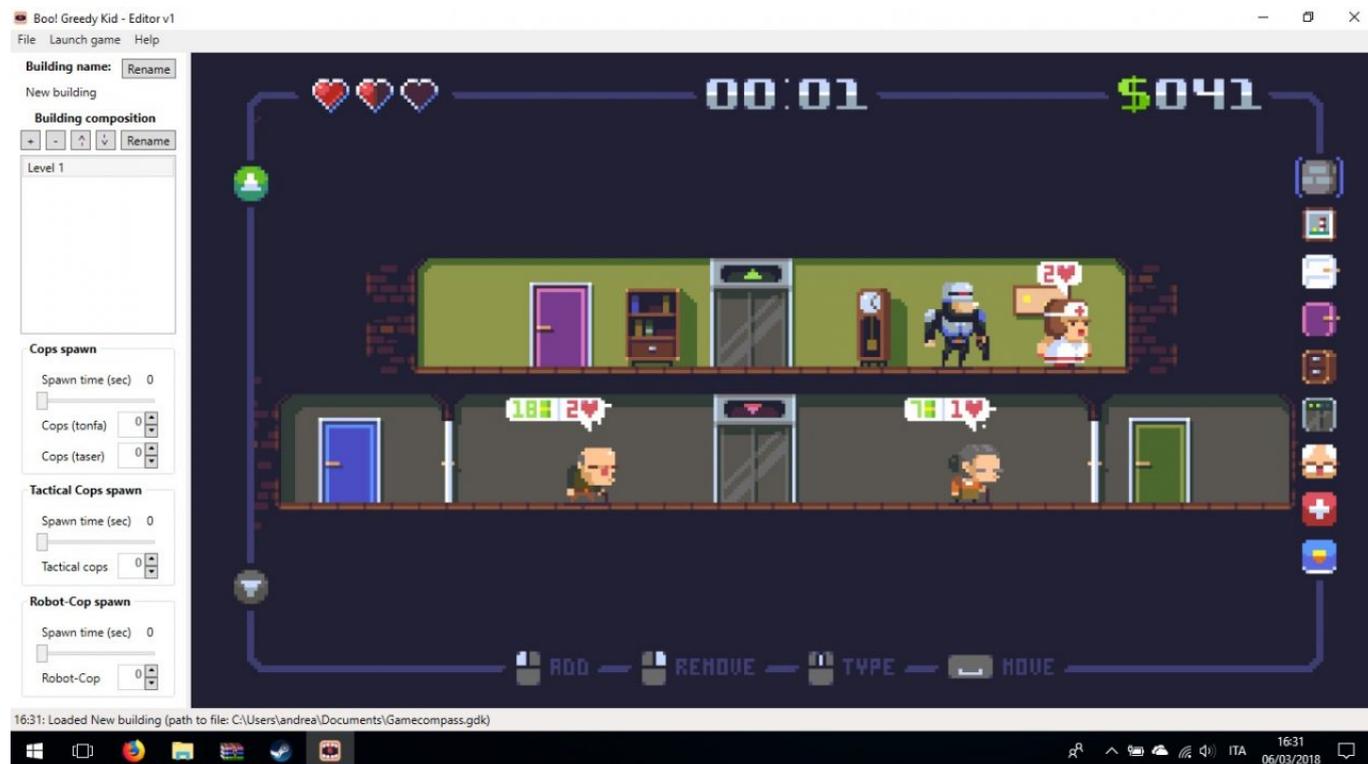


## Nonno, sgancia la grana!

Il gioco sembra ambientato all'intero di una casa di riposo; un piccolo monellaccio si annoia (e come biasimarlo) e per passare il tempo è intenzionato a comprare per sé più lattine possibili della sua soda preferita. Il piccoletto è senza **soldi**, perciò li recupererà col solo metodo che conosce: far spaventare a morte i vecchietti urlando! Avete capito bene: l'obiettivo di questo gioco è **racimolare i soldi spaventando i vecchietti** per comprare la vostra soda preferita. Per quanto le premesse siano bizzarre, il gameplay ci si adatta benissimo; dovremmo andare alle spalle dei **vecchietti** e **gridare** fino a far perdere loro tutti i **soldi**, in tutto questo evitando **infermieri**, **poliziotti**, **guardie** con taser, **forze speciali** e **Robot-cop** (questo è il suo nome nel gioco e, sì, è esattamente ciò che state pensando). Il gioco ci offre tanti modi per risolvere i 99 stage di cui alcuni dei quali saranno composti da più schermate. I personaggi da spaventare, riconoscibili dal **cuoricino** sopra la loro testa, presentano caratteristiche diverse: mentre le **anziane** cadranno giù con un singolo "**boo**", gli **anziani** e gli **infermieri**, a cui serve un secondo spavento, vi inseguiranno e potranno farvi perdere un punto vita se non li evitate con un'abile **capriola** o aspettando che raffreddino i loro bollenti animi dietro a un pezzo d'arredamento come una **poltrona** o una **libreria**. È consigliabile inoltre spaventare per primi gli **infermieri** in quanto, nel caso in cui trovino un anziano per terra, correranno in loro soccorso e li rianimeranno, vanificando dunque i nostri sforzi; l'unico modo per passare al livello successivo è ovviamente spaventare tutti gli **anziani** e raggiungere l'**ascensore**. Al termine dello stage, se avremmo raccolto tutti i soldi e saremmo arrivati all'ascensore nel minor tempo possibile, otterremo **3 stelle** e se le otterremo in tutti i livelli della campagna principale avremmo accesso al miglior finale.

Abbiamo provato anche il **level editor**, avviabile con un'applicazione separata ma sempre accessibile tramite **Steam**: dopo esservi iscritti al suo **Steam Workshop** e aver dato un'occhiata al manuale al suo interno non sarà complesso creare i vostri livelli. I controlli nell'**editor** non sono molto intuitivi e all'inizio vi potrebbe sembrare tutto molto astruso ma, una volta familiarizzato con l'interfaccia, creare uno stage sarà molto semplice: create i **corridoi**, collegate le **porte**, posizionate i **NPC**, i **mobili** dove nascondervi, gli abbellimenti per le **pareti**, organizzate l'incursione delle

squadre speciali e dei **Robot-Cop**... se avete giocato per molto tempo alla campagna principale (e avete un po' di dimestichezza con titoli del tipo **Super Mario Maker**) creare uno stage sarà per voi un gioco da ragazzi: i tool dell'editor sono pochi e semplici e l'interfaccia è abbastanza *user-friendly*. Al momento, visto che il titolo non ha nemmeno un mese di vita, i livelli creati dagli utenti sono pochissimi ma sicuramente presto ci saranno molti livelli da giocare!



## Meccaniche contro

L'azione in sé non è male, i controlli sono buoni (ricordiamo che è possibile utilizzare il microfono del vostro headset per triggerare il **boo**) e non ci sono grossi bug; a ogni modo, il titolo presenta alcune incongruenze a livello di gameplay. La componente **stealth** è portante in questo titolo, perciò è molto importante sapersi nascondere e aspettare il momento giusto per passare; dopo tutto, se ci buttiamo in un corridoio pieno di **poliziotti** e **Robot-cop** (che fra l'altro vi uccideranno con un colpo solo) rischieremo di perdere parte del **denaro** e dunque finire il livello senza le condizioni richieste per le **3 stelle**. Tuttavia le stesse condizioni chiedono al giocatore di chiudere gli stage in tempi solitamente sotto il minuto e dunque, contando anche che ad alcuni serve un secondo **boo**, vi spingeranno a precipitarvi nei corridoi sperando di non incrociarvi con un **poliziotto** o un personaggio imbizzarrito. La componente **time attack** e quella **stealth** si annullano l'un l'altra e perciò, visto che le **3 stelle** si possono ottenere solamente raccogliendo tutti **soldi** e finire il livello nel tempo limite, il gioco non presenta un gameplay equilibratissimo; non è possibile nemmeno fare due run per ottenere prima l'uno e poi l'altro risultato, bisogna chiudere lo stage con le condizioni richieste in un colpo solo. Avrebbero potuto basare il voto finale sullo **stealth**, sugli allarmi lanciati dai **poliziotti**, sulle rianimazioni degli **infermieri**, dunque su una nostra noncuranza... Insomma tante e tante possibilità che si sarebbero adattate meglio alla meccanica che più fa da pilastro a questo gioco. È possibile tuttavia ricominciare (e non "reinizializzare") lo stage quante volte si vuole e perciò chi è desideroso di ottenere **3 stelle** in tutti gli stage potrà cimentarsi nell'impresa fino a quando non otterrà il massimo risultato.

Un altro problema di **Boo! Greedy Kid** riguarda le **intelligenze artificiali** dei personaggi; una buona **AI** dovrebbe essere imprevedibile ma in questo titolo gli **NPC** si comportano in maniera incostante. Quando si spaventa un **vecchietto** o un **infermiere** ci si aspetta che questi, visto che si arrabbiano, ci vengano in contro per darcele di santa ragione; di conseguenza, aspettandoci una tale reazione, il nostro istinto sarà quello di superarli con una capriola e raggiungere un altro punto della stanza o una porta per andare da un'altra parte. Tuttavia alcuni di loro, anziché venirci incontro nella loro ira, andranno indietro e noi, fiandandoci in avanti con una capriola, finiremo per essere colpiti perdendo parte del **denaro**. È molto difficile in realtà capire cosa avvenga dopo un **boo**: andranno indietro? Andranno in avanti? Il gioco è molto inconsistente e ciò si sarebbe potuto risolvere tranquillamente aggiungendo due diverse reazioni: una per la paura, e dunque scappando nel verso contrario, e una per la rabbia. Inoltre gli **NPC** non si posizionano mai, all'avvio del livello, sempre nello stesso punto e il loro punto di partenza è sempre abbastanza approssimativo.



## Uno stile abusato?

A dirla tutta, questo è uno di quei titoli che avrebbe potuto evitare la grafica vintage. Ovviamente non abbiamo nulla in contrario a una simile scelta stilistica (anzi, ci piace molto) però ci chiediamo comunque se fosse la scelta giusta per un gioco del genere; potrebbe anche essere, ma spesso oggi certi art-style paiono abusati e, secondo noi, questo è uno di quei casi. Ad ogni modo la grafica a **8-bit** è molto curata: le animazioni sono molto fluide, ogni elemento dello stage è riconoscibile e la grafica, anche in questo stile, restituisce a pieno quello che è il mood umoristico di questo gioco. Forse avremmo visto meglio uno stile che rimandasse alle animazioni più caratteristiche degli anni '90, come **Ren & Stimpy**, **What a Cartoon!** e **Mucca e Pollo**, però in fondo bisogna ammettere che quello presente nel gioco funziona ugualmente.

La **musica** è una vera e propria monelleria **chiptune**: il tema è ben curato e si adatta a quello che è lo stile grafico. C'è solo un problema per ciò che riguarda il comparto audio: c'è soltanto una sola traccia che parte all'avvio del gioco e vi accompagnerà per tutti i 99 livelli della campagna

principale, dall'inizio fino al finale del gioco... E non si ferma mai! Capiamo che il gameplay e gli ambienti rimangono uguali per tutto il gioco e, con buona probabilità, questo gioco è stato prodotto con un budget ristretto ma era così difficile comporre qualche altra traccia per il gioco? Dare un po' di varietà nei temi è fondamentale e, se giocherete questo gioco con un headset (specialmente per sfruttare la caratteristica del microfono), vi assicuriamo che sentirete questo tema di continuo anche dopo aver smesso di giocare! Se siete in cerca di una bella colonna sonora non la troverete di certo in questo gioco.



## Tutto qua?

In definitiva **Boo! Greedy Kid** non è un cattivo gioco, è ben programmato (nonostante qualche imperfezione), divertente e ha comunque un qualcosa di **addicting**; il vero problema del gioco risiede nella sua ripetitività. Per quanto bello, curato e longevo, il titolo offre veramente poco. Certo, il suo prezzo è molto basso e forse la grafica tenta proprio di rimandare a un gioco arcade in stile **Pac Man** o **Lode Runner** però il gameplay alla lunga risulta poco vario. I **NPC**, nonostante la varietà stilistica, hanno sempre le stesse caratteristiche, la difficoltà risiede solo nella disposizione di questi ultimi, a volte il titolo si fa un po' confusionario, il sistema delle **3 stelle** è sbilanciato... insomma, si sarebbe potuto fare molto di più. Il **level editor** aiuta a dare al gioco un po' di varietà ma le uniche cose che cambieranno saranno i livelli, mai dunque una meccanica nuova o un **puzzle solving** diverso dal solito. Ci chiediamo se il **PC** sia la piattaforma ideale per un titolo simile; forse questo gioco sarebbe più adatto alla **scena mobile** dove potrebbe trovare un pubblico che potrebbe apprezzare di più le sue meccaniche ripetitive. Forse si andrebbe a perdere l'interazione col microfono, il **level editor** e si dovranno fare degli aggiustamenti per ciò che riguarda la visualizzazione dell'ambiente però, sinceramente, pensiamo che questo titolo sia più adatto a questo mercato.

Tuttavia il prezzo di 4,99 € è certamente congruo e siamo certi che **Boo! Greedy Kid** potrebbe essere uno di quei giochi da far provare ai vostri amici durante le cene e le serate noiose (pensate

solo alle risate per le urla nel microfono).