

[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).

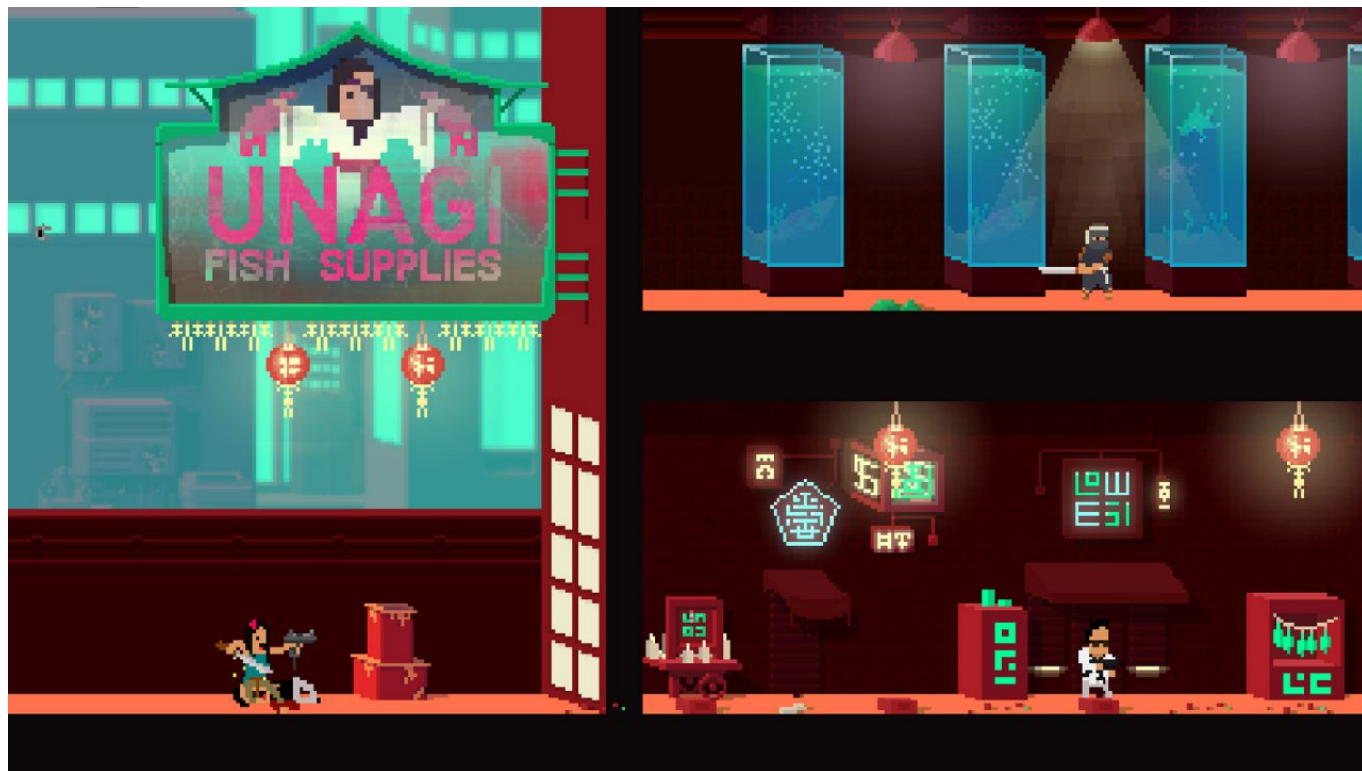


Menomale che Bunnylord c'è!

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!).



Crush Your Enemies

Giochini artistici per mammolette, tutti grafica stilizzata e ghirigori per gente delicata e sensibile. Dove sono finiti **sangue, birra, parolacce**, riferimenti ai **Motörhead** e **pestaggi a mani nude** che si fanno ancora più violenti per via del **moonshine**? Se avete una folta barba, puzzate, siete ciucchi e assetati di sangue, allora **Crush Your Enemies** è il gioco che fa per voi! Si tratta di un bellissimo gioco di **strategia in tempo reale vecchio stile** della **Vile Monarch**, studio polacco che ci ha già sorpreso con **Oh... Sir! The Hollywood Roast**, e la qualità tipica dello studio ritorna per questo titolo per **Nintendo Switch** già apparso su **PC, Mac, Android** e **iOS**. Affilate le vostre armi, bevete un bel litro di birra e partiamo alla volta di villaggi inermi che non temono la nostra furia!

Sei sbronzo? Allora all'attacco!

Come abbiamo già menzionato, la battaglia scorre in tempo reale ma differisce fortemente da titoli come **Clash Royale** o **Clash of Clans** in quanto il gioco non ha alcuna microtransazione e la crescita in-game si basa esclusivamente su i **punti di esperienza** (le **birre**) che potranno essere spesi per le migliori e per il proprio esercito, come **truppe fantoccio, capannoni, mine esplosive, moonshine** per rinforzare temporaneamente un battaglione sul campo e così via. Prima di cominciare a giocare ci è permesso dare un'occhiata al campo di battaglia, che si divide in **quadranti colorati** che stanno a segnare il nostro territorio, quello nemico e quello neutro, e cominciare a organizzare le proprie mosse per raggiungere gli obiettivi della missione, uno principale (che possono variare dall'uccidere tutti i nemici sul campo al conquistare tutti gli edifici

sul campo di battaglia o, semplicemente, sopravvivere per un tempo limitato) e altri due facoltativi per ottenere più punti reputazione, necessari per saccheggiare i villaggi più piccoli (che rappresentano, in un certo senso, le *side mission*); una volta ottenuta qualche miglioria con le birre, possiamo solo portare in campo solamente **tre tipi** di migliorie acquistabili. Avviata la battaglia dobbiamo trovare un modo per soddisfare gli obiettivi proposti e per raggiungerli possiamo avvalerci degli elementi che troviamo sul campo di battaglia: nei campi troviamo, solitamente, delle **locande** in cui verranno reclutati sempre più uomini (per un massimo di 50), e dunque da lì possiamo far partire più plotoni per attacchi su più fronti, delle **scuderie** per dare a un plotone una determinata classe, come **cavalieri**, **arcieri**, **scudieri** o **scout**, o delle **torri** in cui mettere degli uomini e riuscire a difendere tutto il territorio circostante. Gli scontri plotone contro plotone si basano esclusivamente sul numero degli uomini: come già visto in molti titoli mobile, nello scontro di un gruppo di **guerrieri base** contro uno uguale vincerà il plotone col numero più alto che sopravvivrà con un numero di uomini pari alla differenza. La sorte, però, può variare qualora i due gruppi hanno classi diverse: i **guerrieri base** sono buoni contro altri della loro stessa categoria ma cadono vittima della potenza dei **cavalieri** che ne uccidono il doppio, gli **arcieri** sono eccellenti per uno scontro a distanza, e dunque per **prendere possesso degli edifici**, ma soffrono nel combattimento ravvicinato, persino contro i **soldati base**, gli **scudieri** riescono a riflettere le frecce degli arcieri, gli **scout** conquistano territorio molto velocemente anche con un plotone di pochi uomini, etc... tutti questi elementi di gameplay, fortunatamente, ci verranno spiegati man mano andremo avanti nella bizzarra campagna single player, che vede le scorribande del temibile **Brut il barbaro**, il suo ciucco figlio **Fuzgut il distruttore** e il resto della sua tribù un po' sbarazzina; il tutto spiegato con semplici testi che appaiono durante l'azione e senza mai interrompere l'azione infuocata di questo titolo. Il gioco dà inoltre la possibilità di giocare in **multiplayer locale** o **online** contro un amico o sconosciuti, dunque nella stessa modalità proposta nella campagna per il giocatore singolo; purtroppo non siamo riusciti in alcun modo a provare l'efficienza delle **battaglie in rete** in quanto non abbiamo trovato un singolo giocatore nei server. Al di là del semplice fatto che questo gioco non è un titolo mainstream e non è dotato di **cross-play** (così sembra stando alla sua pagina del [sito Nintendo](#)) il motivo principale è, secondo noi, il **matchmaking manuale**; anziché collocare il giocatore in un rango che possa permettere di trovare giocatori alla sua altezza, la ricerca dell'avversario si basa sull'**autodichiarata esperienza col gioco**, che va da "wimpy" (la più bassa) a "insane", e la scelta di una **specificata modalità di battaglia** che stabilirà le classi di soldati che saranno presenti sul campo. Ci sono dunque fin troppe combinazioni fra **abilità** e **modalità di gioco** e perciò, complice la scarsa utenza, non ci è stato possibile trovare alcun avversario per testare il multiplayer online (e probabilmente il titolo non è nemmeno supportato dal crossplay).

Crush Your Enemies è un gioco che, indubbiamente, mette alla prova le vostre doti strategiche e dunque ci chiede, imprescindibilmente, di pensare in fretta e bene. Ci sono stati nel tempo strategici tipicamente da **PC** (e dunque lontani da giochi del calibro di **Fire Emblem**, **Shining Force** e **Final Fantasy Tactics**, che sono giochi designati per girare su una console) che hanno avuto un buon riscontro sulle loro piattaforme, primo fra tutti **Starcraft 64**: purtroppo **Crush Your Enemies** non è fra questi. Il problema non si pone per nulla con l'interfaccia utente: il gioco, nonostante la sua natura da PC, rende molto bene sia in dock che in modalità portatile o da tavolo. Per muovere le truppe dobbiamo usare il puntatore con la levetta ma, nonostante la divisione in quadranti della mappa, è incredibilmente impreciso, dato che gli sviluppatori **non hanno programmato una zona morta**. Quando dobbiamo muovere il puntatore dalla nostra posizione a un paio di caselle a destra è possibile che questo esegua un'assurda deviazione in diagonale o che non si riesca a farlo cadere nel punto desiderato. A quel punto le uniche cose che ci rimarranno da fare saranno o rifare la strada al contrario per cancellare gli errori commessi, sperando di non sbagliare e fare un papocchio ancora più grande con le nostre mosse, oppure, saggiamente, cancellare la strada col tasto "B" e ritracciare un percorso. Per via della mappa suddivisa in quadranti, e dunque poiché è necessario conquistare i quadranti del nemico, è importantissimo che le truppe seguano un percorso ben definito (lo dice anche il tutorial in-game) e perciò la mancanza di precisione da parte del puntatore collegato alla

levetta rovina un'esperienza che poteva essere sistemata col minimo sforzo; le battaglie saranno pertanto resettate più volte, ricominciate con la speranza di compiere tutte le azioni che servono sperando che il puntatore collabori col giocatore. In alternativa, **Crush Your Enemies** per **Nintendo Switch** offre la possibilità di muovere le truppe con il **touch screen** in modalità portatile, disegnando col dito il percorso da seguire per attaccare il nemico o liberare le sue aree, ma di tanto in tanto servirà l'ausilio di qualche tasto fisico, specialmente per utilizzare e di conseguenza piazzare un oggetto, e perciò ci si accorgerà quanto sia carente anche questo metodo di controllo e quanto sia invece perfetto il mouse per questo tipo di giochi (come avviene per la versione per **PC**). Se volete giocare con questo gioco, e dunque portarvelo con voi per un viaggio, dovrete abituarvi al suo sistema di puntamento poco affidabile.



L'oracolo ha parlato. Egli disse: botte e birra!

Crush your Enemies è intriso di uno **humor** veramente speciale che si rifà a quello **inglese**, con una forte inclinazione scozzese, pertanto molti termini, a primo acchito, non saranno riconoscibili per via del fatto che devono restituire quell'inflessione linguistica tipicamente scottish, e perciò, per comprendere lo humor di questo gioco, è necessaria un'ottima base di inglese. Non sono solo i dialoghi, che raccontano delle scorribande di questa tribù di barbari intenti a spodestare il regno di **Generia**, a sorprendere il giocatore, ma anche le schermate di caricamento e i menù, con sempre una battuta atta a far scompisciare il giocatore. Mettete in pausa l'azione e sul menù ci saranno domande del tipo: «tua mamma ti ha chiamato?», «devi dar da mangiare al gatto?» oppure «è cominciato **Game of Thrones**?». Troverete lo stesso tipo di humor nelle sezioni di caricamento con espressioni del tipo: «sfoltendo la barba», «oliando il pacco da sei (gli addominali)», «guardando un porno hobbit» e tanto altro. Mai una schermata di caricamento è stata così divertente! Come ciliegina sulla torta, i dialoghi sono doppiati "a modo loro": nessuna vera parola uscirà dalle loro bocche, solamente **borbottii** e **rumori da macho**.

Il titolo offre l'essenziale per quel che riguarda la **grafica**: tutto è sempre ben distinguibile, colorato

e funzionale per l'utente che interagisce con la battaglia. L'art-style invece, ben distante dalla grafica in-game, ricalca perfettamente lo **humor** proponendo un design dei personaggi simile ai cartoni animati di **Cartoon Network** o, ancor di più, di **Adult Swim**; non si poteva chiedere di meglio per un gioco con dialoghi così bizzarri. Le **musiche** all'interno del gioco si fanno primariamente alla musica celtica e classica marziale di una certa pomposità, l'ideale per un titolo che pone certi temi e un gameplay simile; ciò che ci viene proposto è veramente di altissima qualità, ben registrato e ben composto, la colonna sonora ideale per delle sanguinose battaglie à la **Braveheart**. Sarà la soundtrack ideale per i vostri trionfi, come un esame all'università superato o una scommessa con un amico vinta!



[Insert beer joke here]

Vile Monarch ci offre un bel titolo con modalità di gioco che cambiano stage dopo stage, colmo di **humor inglese maturo** (per il quale serve una solidissima base di inglese) e un modello di **real time strategy** veramente intelligente; **Crush Your Enemies** è dunque un bel gioco... ma non per **Nintendo Switch**! Quante e quante volte abbiamo ricominciato le missioni per via di una mossa strategica andata a male perché la levetta non ha fatto il suo dovere, quanto avremmo voluto incontrare altri giocatori per giocare online, ma soprattutto quanto abbiamo desiderato avere un mouse a nostra disposizione. Portare un gioco di strategia su una console è un rischio, non sempre il salto dal PC riesce con buoni risultati e **Crush Your Enemies** finisce in una zona grigia; ricordiamo che è possibile controllare l'azione in modalità portatile con il touch screen, praticamente proponendo gli stessi controlli per **Android** e **iOS**, ma purtroppo bisogna ammettere che le nostre dita non sono un buon sostituto del mouse e dunque, per un gioco che richiede precisione, ritmo e velocità, non rappresentano la migliore alternativa per controllare le truppe sul campo di battaglia. Con buona probabilità, la scena sul **PC** sarà molto più movimentata, avrete più possibilità di incontrare altri giocatori per delle battaglie online, ma soprattutto avrete la possibilità di controllare il campo di battaglia con un mouse; la versione per **Switch**, in fondo, è godibile ma dovrete aver a

che fare con i suoi molti difetti.

