

Double Kick Heroes

Come dice un blog che seguo appassionatamente da anni, «la gente non sa cosa si perde a non essere metallari»: devono essere dello stesso avviso anche gli sviluppatori francesi di **Headbang Club**, autori di questo *Double Kick Heroes*, inizialmente creato per la **Ludum Dare 34** a fine 2015, e poi arrivato in **early access** su **Steam** da circa un mese.

Il titolo si presenta come un **rhythm game misto a shoot 'em up**, un particolare ibrido che ben si sposa con l'atmosfera apocalittica e decadente, ispirata dai lavori cinematografici del regista americano **Robert Rodriguez**: infatti qui l'ispirazione viene principalmente dal seminale *Dal Tramonto all'Alba*. Quindi aspettatevi tonnellate di zombie e soprattutto una colonna sonora trascinate e potente: ma andiamo per gradi.



All'avvio di *Double Kick Heroes*, oltre alle opzioni, vedremo le **tre modalità del gioco**: **arcade**, **storia** e **editor**, e la modalità **inferno** da sbloccare una volta completata la modalità **storia**.

La modalità **arcade** ci presenta i vari livelli del gioco in modo separato, affrontabili in **quattro difficoltà** di grado ascendente: si va dal **rock**, più facile e con un solo strumento da gestire, a **estremo**, più complicato avendo tre tracce e tutti gli strumenti della band da suonare. La modalità **arcade** è formata da **18 livelli**, più uno in arrivo nel prossimo futuro; gli stessi presenti nella modalità **storia**, che riprende i livelli della modalità **arcade**, ma ci aggiunge delle cutscene disegnate in una pixel art di buona fattura. La **storia** è quanto di più semplice si possa pensare: è scoppiata un'apocalisse zombie e bisogna salvare la pellaccia. Cosa che ricorda, fra l'altro, il recente video di *Ten Thousand Ways to Die* degli **Obituary**, leggendario gruppo death metal statunitense.

Durante il nostro viaggio, faremo conoscenza dei personaggi che fanno parte del gruppo dei **Double Kick Heroes** e, andando avanti nei livelli, affronteremo boss che sembrano usciti proprio da alcuni *b-movies* della **Troma**, e incontreremo alleati che prendono spunto da musicisti o attori: è il caso di

Marlene Branson, citazione del celebre anticristo del rock americano, **Marilyn Manson**, oppure troveremo anche **James Hetfield** dei **Metallica**, nel ruolo di co-capo di una prigione insieme al celebre attore di film d'azione **Danny Trejo**.



Il **gameplay** è quanto di più intuitivo ci possa essere: basta seguire le note che si trovano in basso sullo schermo e andare più a tempo possibile. Più si azzecca il **timing** delle note, e più aumenteremo il nostro punteggio e la possibilità di ottenere armi più potenti come il **fucile**, che ha uno sparo più ampio, come nelle più classiche delle **spread gun**, o un potente **cannone**.

I livelli tradizionali sono ben strutturati e offrono delle buone sfide, soprattutto alle difficoltà più elevate. Rivedibile, a mio avviso, la **meccanica dei boss**: ho trovato abbastanza confusionario il fatto di poter spostare la direzione della **Gundillac**, ovvero la nostra Cadillac armata di tutto punto, mentre dovevo fare attenzione alle note da azzeccare e al raggio d'azione degli attacchi nemici. È un'idea che magari offre più profondità al titolo, ma rende il tutto più complicato da giocare, visto che bisogna tenere d'occhio non solo la parte bassa dello schermo, dove troviamo le note, ma anche la parte superiore dove troviamo i nostri eroi e l'armata di zombie e mob.

Menzione d'onore per la colonna sonora, come ogni buon **rhythm game** che si rispetti: tutto a cura del compositore francese **Fredric "Elmobo" Botte**, già autore delle musiche di titoli come i due **Nightmare Creatures** o **Pac in Time**, che qui ritroviamo a spaziare dal rock da classifica fino a generi più pesanti come death e black metal, il tutto coadiuvato da alcuni musicisti della scena francese.

Ci manca da analizzare solamente la modalità **editor**: quella che, poteva essere un grandissimo punto a favore del titolo, si ritrova, alla fine, a essere un'opera incompiuta. Il tutto funziona importando il nostro file mp3 preferito, da unire al livello e i nemici scelti sempre da noi: peccato che il gioco non offra un'analisi automatica del file, come viene fatto da titoli procedurali come **Beat Hazard Ultra** o **Audiosurf**. Invece, **Double Kick Heroes** ci propone **tre alternative**: creare le note da zero, seguendo il brano di nostra scelta (ipotesi che, francamente, trovo folle sotto ogni punto di vista), importare un file MIDI (cosa che, sì, funziona, ma non benissimo come dovrebbe),

oppure controllare se si trova qualcosa di già pronto sul workshop di **Steam**. Peccato che quest'ultimo sia letteralmente deserto, ma voglio pensare che sia dovuto allo status early access del titolo che altro.

In conclusione, l'opera prima di **Headbang Club** presenta degli alti ma anche dei bassi: l'atmosfera del gioco è ben congegnata e si sposa perfettamente con le musiche di **Elmobo**. Il gameplay, per quanto buono nella sua base, avrebbe bisogno di una leggera sistemata, così come l'editor dei livelli, davvero scomodo e poco **user friendly**. Diciamo che **Double Kick Heroes** è come la prima demo di un gruppo formato da pochi mesi: acerbo, ma con del potenziale che può uscire fuori magari in un prossimo lavoro. E in tal caso, li aspetteremo con impazienza!

Brawlout

Nel composito panorama dei giochi indie, non ne spiccano tanti che si possano annoverare alla categoria dei picchiaduro: per questo è un piacere **Brawlout**, un picchiaduro indie sviluppato da **Angry Mob** e prossimo all'uscita.

Entrato in early access su **Steam** nei primi mesi del 2017, e già rilasciato per Nintendo **Switch** lo scorso 19 Dicembre, l'uscita di **Brawlout** è prevista per tutte le console di ultima generazione (**PS4**, **Xbox One**) e per **PC** nel corso del 2018.

Brawlout è un picchiaduro che prende chiaramente ispirazione dal famosissimo **Super Smash Bros**, titolo Nintendo che ha rotto gli schemi dei tradizionali picchiaduro e ha creato un sottogenere tutto suo, con un gameplay unico e innovativo su tutti i punti di vista.

Brawlout è per certi versi un clone del celebre **Super Smash Bros**, ma non tutti i cloni sono delle brutte copie, anche se **Brawlout** non riesce a eguagliare il modello di riferimento sul piano del divertimento e della sfida. Perché?

Il titolo di **Angry Mob** non presenta intanto item utilizzabili in battaglia, non esistono armi da raccogliere, bombe da lanciare, oggetti che diminuiscono la percentuale o che evocano degli "aiutanti" che utilizzano una mossa speciale, componente che era invece molto importante nel gioco Nintendo.

Ciò trasforma **Brawlout** in un semplice picchiaduro senza l'indicatore di vita, in cui lo scopo dei giocatori è quello di buttare fuori dalla mappa l'avversario utilizzando solamente attacchi primari, secondari e combo.

Il gioco è tutt'altro che noioso, dopo un paio di partite si prende confidenza con i comandi che risultano semplici e immediati. Questo lo rende un gioco adatto a tutte le età, visto che non bisogna imparare combinazioni di tasti che permettano la riuscita di un determinato attacco. In **Brawlout** esistono solamente un **attacco primario**, un **attacco secondario**, una serie di **semplici combo** e una **modalità Furia** che ogni giocatore potrà utilizzare quando l'apposito indicatore sarà completamente carico.



Brawlout, in questa fase di early access, ha disponibili solamente **8 personaggi**, quasi tutti zoomorfi e tutti con abilità e mosse diverse.

Per esempio: **Pico**, una **rana wrestler**, crea dei tornado per intrappolare il nemico e può utilizzare la sua lingua per avvicinare l'avversario o per appiccicarsi a lui e volargli contro; **Olaf Tyson**, un **grosso tricheco** accompagnato da un **pinguino**, ha l'abilità di congelare l'avversario, ricoprire il proprio pugno di ghiaccio per poi attaccare l'avversario, e quella di creare una lastra di ghiaccio per salvarsi da una caduta (una delle abilità più utili all'interno del gioco, a parer mio);

Tra i personaggi disponibili c'è anche il protagonista del gioco **Hyper Light Drifter**, che brandisce una spada e riesce a creare uno scudo atto a proteggerlo dagli attacchi nemici e che, se utilizzato vicino all'avversario, è capace di infliggere danni.

In tutto i personaggi utilizzabili nel gioco completo saranno **18**, ma durante l'accesso anticipato non sono stati resi disponibili tutti quanti.

I personaggi si daranno battaglia in varie arene, e ognuno ha il proprio stage che riproduce le ambientazioni in cui vivono i vari animali di riferimento. Le arene hanno tutte la stessa struttura e si differenziano per skin e ambienti di contorno.

Una **nota dolente** è costituita attualmente dalla modalità online del gioco che, seppur in early access, dovrebbe garantire almeno un **matchmaking online decente**, per potersi confrontare con giocatori di tutto il mondo: purtroppo anche dopo decine e decine di minuti di attesa per una partita online non si riesce a trovare alcun avversario e si è costretti a giocare una **partita in lan** o una partita **Player vs CPU**.

Sembra un controsenso, visto che gli stessi sviluppatori hanno puntato molto sulla community,

creando anche un server su **Discord** per poter accogliere tutti i giocatori che volessero trovare un compagno di squadra o per chi si voglia cimentare in sfide per mettersi alla prova.

In conclusione: mi sento di consigliare questo gioco a chi non abbia una console Nintendo per poter giocare a *Super Smash Bros.*, visto che *Brawlout* è un'alternativa molto valida se messa a confronto ad altri indie del genere, ma aspettiamo la release definitiva per poter valutare con completezza un titolo dalle premesse certamente interessanti e che può offrire un buon livello di sfida e divertimento.

[Detroit: Become Human: nuovo gameplay al PlayStation Experience 2017](#)

Durante il **PlayStation Experience 2017** è stata presentata una nuova demo di ***Detroit: Become Human***, che mette in evidenza l'intenso dramma umano che sarà al centro della storia, riguardante la rivolta degli Androidi; più specificatamente è stata mostrata una delle scene, già vista nei precedenti trailer, che coinvolgono il protagonista Connor che tenta di salvare una bambina su un tetto di un palazzo: mentre il producer **Guillaume de Fondaumière** giocava la demo, il pubblico consigliava quali decisioni prendere, coinvolgendo così tutti gli spettatori.

Oltre a mostrare la demo e giocare insieme al pubblico, De Fondaumière ha anche accennato al fatto che il gioco sia attualmente alla "**fine dello sviluppo**" e che lo script totale per il gioco comprende oltre **2000 pagine e migliaia di conversazioni**. Inoltre, De Fondaumière ha affermato che i giocatori, per provare tutte le opzioni che offre il gioco, dovranno giocarlo e completarlo moltissime volte, aggiungendo che questo progetto è uno dei più impegnativi e più ambiziosi che **Quantic Dream** abbia mai affrontato, che presenterà «la narrativa più ramificata che abbiamo mai creato» e che «toccherà i giocatori a livello emotivo».

Detroit: Become Human uscirà per PS4 nella primavera 2018, ma nell'attesa potete leggere la [preview](#) della stessa demo (la missione **Hostage**) mostrata appunto al PlayStation Experience.