[Book of Demons]

Sviluppato da **Thing Trunk**, ***Book of Demons***, oltre a essere il primo titolo della software house polacca, è un Hack & Slash che ha, inoltre, una componente principale basata sulla costruzione di un deck. Il titolo narra le vicende di un'eroe che dovrà salvare il mondo dalla recente minaccia. Inoltre, il videogioco è apertamente un tributo al primo ***Diablo***.

Dopo aver concluso l'introduzione guidata ci ritroveremo all'interno della "lobby" principale. Quest'ultima sarà la città che, appunto, riunirà i quattro principali personaggi attraverso cui eseguiremo determinate azioni: tramite il **Saggio** potremo identificare delle carte "sconosciute", aggiungere uno slot per poter posizionare più carte e sarà possibile accedere anche al bestiario di un nemico dopo averlo sconfitto; parlando con la **Locandiera** sarà possibile accedere a un calderone magico che si riempirà di oggetti dopo ogni missione completata (attenzione avventurieri, in caso di morte questo si svuoterà completamente); tramite il **Guaritore** sarà possibile recuperare salute, mana e, inoltre, per la modica cifra di **100k d'oro**, potremo acquistare la **Furia Mortale** (che consiste nel poter tornare in vita una sola volta a carica); infine, grazie alla **Cartomante** sarà possibile ricaricare il numero di utilizzi delle carte e, inoltre, attraverso alcune rune, potremo potenziare tutte quelle a nostra disposizione.

All’interno dell’hub noteremo in lontananza una cattedrale dalle sembianze malefiche. Una volta aver cliccato su di essa, ci troveremo di fronte a una vera e propria porta dell’inferno. Quindi, la nostra avventura attraverso gli inferi verrà rappresentata da una discesa che terminerà una volta arrivati al combattimento finale contro l’**Arcidemone**. Qui gli sviluppatori hanno avuto un’idea geniale, con l’introduzione del **Flessiscopio** in cui gli utenti, potranno giocare entro i loro limiti di tempo: una volta selezionato il livello infatti, ci verrà chiesto di scegliere una delle varianti di tempo a disposizione; più sarà lunga la durata della quest, maggiori saranno le ricompense e i nemici da affrontare. Questo è uno degli aspetti che abbiamo preferito: il fatto di essere in grado di modificare la durata della missione ha permesso più volte di poter avanzare semplicemente in una quindicina di minuti. I livelli, generati proceduralmente, presentano nemici di vario tipo, il ché porterà a modificare il nostro mazzo in base alle varie situazioni.

Il titolo presenta una grandissima quantità di nemici, ognuno dei quali possiede poteri speciali come la possibilità di rallentare, congelare, ecc. Inoltre, durante la nostra permanenza all'interno dei dungeon è possibile trovare carte di diverso tipo, che si dividono in tre tipologie: **Consumabili**, **Carte Magia** e **Carte Potenziamento**. Nemico dopo nemico, morte dopo morte, guadagneremo esperienza che ci permetterà di avanzare di livello e, successivamente, sarà possibile scegliere se aumentare la nostra salute o il mana.

Book of Demons ha un comparto sonoro che si mantiene sulla media, senza eccellenze particolari. Invece, il comparto grafico risulta molto carino: l'utilizzo di una struttura completamente "cartacea" ha reso il tutto molto originale. Infine, consigliamo vivamente questo titolo a chi è un'amante del genere hack & slash vecchia scuola e che, sopratutto, vuole affacciarsi a qualcosa di diverso. Il titolo è finalmente disponibile su Steam con anche disponibile una versione demo così da verificare se, come dice il detto, "**il gioco vale la candela**".