[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 trascinante 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!