

I Hate Running Backwards

Dalla nascita impariamo a mescolare, gattonare, camminare e alla fine correre. Tutti avanti. Infatti, a meno che tu non voglia imbattersi in un pazzo pazzo che non fa altro che attirare l'attenzione, raramente corri all'indietro. Ma questo è esattamente ciò che l'ultimo corridore che arriverà su console ti farà fare, e anche se il suo nome potrebbe smentire il fatto, sta andando all'indietro, cosa che farai in abbondanza. Molto per il disgusto di Serious Sam.

Ma dovresti prendere questo corridore all'indietro senza fine, proceduralmente generato, totalmente casuale, per quello che rappresenta il suo nome, o è l'arte magica di correre al contrario?

Bene, finché sei determinato a superare una ristretta apertura in pochi tentativi, e poi desideri ancora combattere con un corridore inesorabile e duro, ne ricaverai un bel po' di divertimento. Ma certamente non è per i deboli di cuore.

Questo non vuol dire che I Hate Running Backwards non sia un gioco divertente, perché c'è sicuramente una quantità decente di divertimento in cui si fa esplodere tutto ciò che si muove - e tutto ciò che non funziona - in ordine raccogliere Mojo per sbloccare Perks, assumere grandi capi e ritrovarti a diventare leader mondiali.

Prima che ti preoccupi di tutto questo, però, ci deve essere un motivo per giocare attraverso questo corridore, e Binx Interactive ha deciso che è tutto bene e bene lanciare Serious Sam e i suoi amici in un continuum misto spazio-tempo, prima facendo una battaglia con il mech gigante - Ugh-Zan - e la sua allegra banda di minion. Questo ti porterà attraverso una moltitudine di periodi di tempo e ambienti, lasciando Sam e i suoi compagni in giungle azteche meravigliosamente bloccate, i deserti dell'Egitto e altro ancora, il tutto con un boss mortale che attende alla fine.

Con una moltitudine di personaggi che si uniscono a personaggi come Serious Sam, Lo Wang e amici, I Hate Running Backwards non sarà mai trovato spingendo al massimo i limiti tecnologici, visivi o audio, tuttavia vedrai che testerai la tua decisione come spari e ti fai strada verso la vittoria. Le immagini di Minecraft fanno il lavoro loro previsto e, anche con una tonnellata di azione che scende sullo schermo, sembrano tenere bene tutto ciò che riesci a lanciare. Questo non è più vero che in alcune delle ultime fasi del "loop" quando i nemici e gli Werebulls volavano su di te con gusto - I Hate Running Backwards non salta mai un colpo, mantenendo l'adrenalina alta in ogni momento.



Una colonna sonora sbalorditiva accompagna il tuo compito e questo ti sprona sicuramente attraverso i tempi di corsa più duri. E una volta che inizi a prendere confidenza con le cose, comprendendo che durante le riprese è praticamente la stessa cosa per il corso, l'opzione di utilizzare un attacco ravvicinato abbastanza fluido salverà il tuo bacon più e più volte, inizierai ad avere gioia con I Odio correndo all'indietro.

I personaggi con cui trascorri del tempo sono un gruppo abbastanza vario, con Serious Sam che si presenta come il Joe medio in questo gioco, con un set di salute medio e una ragionevole velocità di movimento. Ma poi trovi Chux in grado di dare più salute ma meno ritmo, Lo Wang di Shadow Warrior che lascia un po' di salute per un più rapido accumulo di abilità e ancora più personaggi pronti per essere sbloccati, ed è qui che entra in gioco la rigiocabilità. una discreta varietà di statistiche e speciali in tutto il team I Hate Running Backwards offre buoni motivi per utilizzare l'intero campo.

La maggior parte dovrà essere sbloccata, ma quando lo farai, scoprirai che ognuno di loro è dotato di una pistola a fuoco veloce e di un attacco ravvicinato per dare giustizia a quei nemici che si avvicinano troppo. La possibilità di utilizzare un'arma secondaria - fucili a pompa, laser, lanciarazzi, cannoni di singolarità, pistole per congelamento, lanciafiamme, palle da bowling e altro sono tutti presenti - tutto dipende da ciò che riesci a scoprire nel pieno della battaglia. Un'abilità finale è disponibile anche per ciascuno di essi, e anche se non dovrai mai fare affidamento su questi, sono una buona opzione da avere. Giocare sul campo è la chiave del godimento trovato in I Hate Running Backwards e questo non è più vero di quando ci si imbatte in "The Bullet", anche se la sua arma principale è un po' spazzatura, l'arsenale secondario è un set costantemente girevole di super speciale armi che infliggono danni ingenti.



A parte visitare le giungle e i deserti egiziani, la natura casuale di ogni fase e ciò che verrà messo davanti a voi è completamente sconosciuto; questo è ciò che rende I Hate Running Backwards una cosa così allettante. Per quanto sia difficile - e non ci si può allontanare dal fatto che sia difficile - la tentazione di raggiungere il livello successivo o Perk assicura che l'atteggiamento 'one more go' che porta sia una grande attrazione. Questo è ancora più vero quando ti ritrovi equipaggiato con molteplici Perk per aiutarti a saltare le cose con un po' più di facilità.

Un partner cooperativo locale può anche essere trascinato per la corsa, e questo funziona bene, anche se, a essere onesto, due personaggi sullo schermo sono un po' 'confusi', specialmente quando il nemico conta e gli ambienti distruttibili inizia davvero a dare il via. Funziona abbastanza bene per coloro che hanno un amico basato sul divano accanto a loro però.

Ma, per tutto il bene che esce da I Hate Running Backwards, ci sono una serie di problemi che non permettono mai che questo diventi un acquisto d'acquisto obbligato. Arresti anomali del gioco che richiedono un reset completo del cruscotto non sono fuori dall'ordinario, aree di livello completo a volte vengono prive di nemici, e i minigiochi lasciati cadere che ti vedono guidare un'auto il più velocemente possibile o guidare una barca su un fiume sono completamente casuali e spezzano l'intero flusso della natura frenetica del gioco.



E questo è senza menzionare quanto sia difficile I Hate Running Backwards. Ovviamente questo non è di per sé un problema, visto che ci sono molti giocatori che prosperano sotto la pressione inviata, ma anche con la “Modalità Baby” abilitata, è ancora difficile chiedersi di superare un ciclo di livelli e abbattere più capi nel processo. Perché mai vorresti poi dare un calcio a più “maledizioni” di boss precedentemente sconfitti per renderlo ancora più difficile, non lo saprò mai. Forse è meglio lasciarlo a chi è più interessato ai punteggi della classifica rispetto alla sanità mentale.

Se desideri lanciarti in un altro gioco che presenta Serious Sam, o hai bisogno di un duro colpo attraverso alcuni livelli generati proceduralmente, allora I Hate Running Backwards ti farà felicemente. È pieno di distruzione e sicuramente crea adrenalina, e sono i due veri grandi progetti, ma sarei enormemente impressionato se continuassi a giocare su una base costante di una settimana o due lungo la linea.