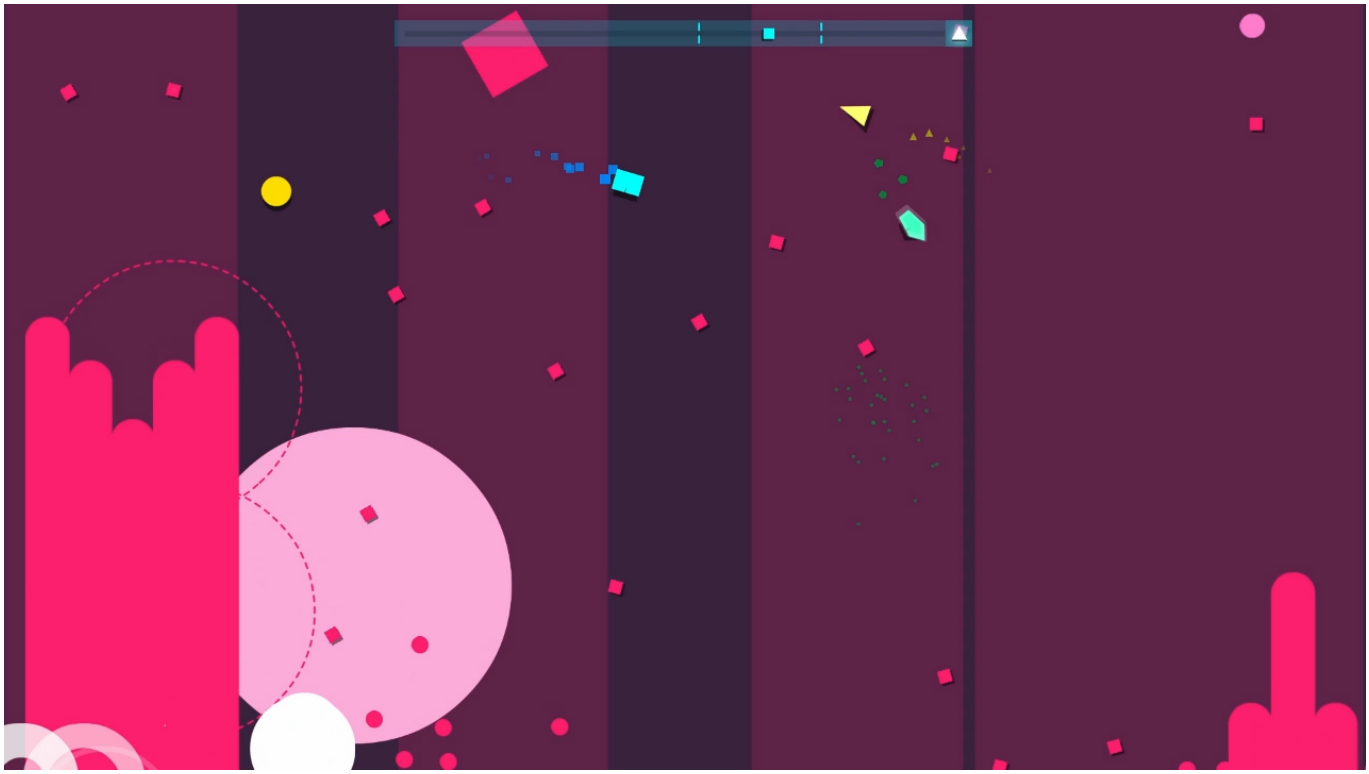
Just Shapes & Beats

Se siete stufi di ascoltare i tormentoni estivi che impazzano in tutte le radio e siete amanti della **musica elettronica**, **dubstep** e soprattutto **chiptune** allora ***Just Shapes & Beats*** potrebbe farvi compagnia per un po' in questa torrida estate.
Sviluppato da **Berzerk Studio**, team composto da sole 3 persone (**Lachhh**, **Markus** ed **Etienne**), *Just Shapes & Beats* si presenta come uno stravagante action game che ci impegnerà per circa **3 ore**; la scarsa longevità non lascia però scontenti, soprattutto grazie a un gameplay molto elaborato quanto ostico, e per via di una **colonna sonora** che consta di circa **40 brani** composti da alcuni dei migliori artisti del genere, da **Chipzel** a **Omnitica** passando per **Shirobon** e molti altri.



La storia è molto semplice, visto e considerato che il gioco attenziona maggiormente il comparto audio, tecnico e grafico. **La trama vede come protagonista un piccolo quadrato**, che, vedendo il proprio mondo corrotto dal cattivo di turno, un mostro a forma di cerchio rosso, e perdendo un amico a causa di quest'ultimo, decide di andarlo a cercare per vendicarsi superando ogni tipo di insidie, difficoltà e ostacoli. Per far bisognerà superare circa **28 ardui livelli** a ritmo di musica rigorosamente elettronica.
Il gameplay è tutt'altro che semplice: **il titolo richiede non poca coordinazione e concentrazione per superare tutti i livelli e anche una piccola dose di fortuna.** In ogni livello bisogna solamente muoversi e schivare gli ostacoli grazie a uno sprint, il gioco concentra l'attenzione non sui semplici e intuitivi comandi, ma sugli ostacoli che compariranno in maniera spesso casuale sulla mappa.
Il nostro unico scopo sarà quello di sopravvivere a tutti i pericoli che il boss e i suoi scagnozzi rappresenteranno, schivarli e superare ogni ostacolo per raggiungere un piccolo triangolo bianco che segnalerà la fine del livello.
Il gameplay appare a prima vista confusionario, con forme geometriche che vagano per la

mappa e che compaiono e scompaiono in men che non si dica, **luci e flash ovunque** che sembrano distrarre, ma con il pad in mano è tutt'altra cosa. Dopo aver superato il tutorial imparerete a focalizzare l'attenzione sul vostro personaggio e con la coda dell'occhio starete attenti all'ambiente circostante, riuscendo a evitare quasi tutti gli ostacoli.
Il nostro personaggio potrà essere colpito non più di quattro volte per poi finire **K.O.** e ricominciare dal checkpoint precedente; ogni tre sconfitte ci sarà il **Game Over** e si dovrà ricominciare il livello da zero.
È presente anche una modalità multiplayer, sia locale sia online, che permetterà di superare, in compagnia di altri tre giocatori, uno dei tanti livelli presenti all'interno del titolo. Avendo a disposizione l'aiuto di tre persone, finire la run sarà abbastanza semplice, fin troppo. Questa modalità è ottima per chi voglia rigiocare più di una volta un determinato livello, magari in compagnia di qualche amico, o semplicemente per divertirsi un po' sulle magnifiche note del livello.

La grafica è minimale, una delle caratteristiche principali del gioco sono le forme geometriche che compongono l'intero ambiente, compresi i personaggi, uno stile che ricorda molto giochi come ***Geometry Dash***. I livelli non hanno uno sfondo, il colore nero farà da background, mentre flash, raggi laser, sfere e altre forme fucsia riempiono quasi l'intero schermo, rendendo più difficile l'individuazione del nostro personaggio e soprattutto renderà più arduo schivare tutti gli ostacoli. **I principali colori utilizzati sono solamente cinque**: **nero** e le sue sfumature, **bianco**, **turchese**, **fucsia** e **giallo**. Una scelta singolare, ma intelligente: in un gioco di questo genere, singolarissimo nel suo proporre una modalità quasi da **shoot 'em up** senza la componente shooting, troppi colori o colori troppo accesi possono solo essere d'intralcio per la visuale e di conseguenza peggiorare l'esperienza di gioco.
Anche il **comparto tecnico** è ottimo, durante la mia run **non ho riscontrato nessun bug o glitch** a compromettere la sessione, solamente un leggero lag in alcune parti di un solo livello e un bug – che credo dipenda da **Steam** – che riconosceva mouse e tastiera come un giocatore e il pad della **PlayStation 4** (collegato con il cavo USB) come un secondo player, per questo, metà del gioco l'ho dovuto affrontare con due avatar controllati da un solo pad (e il gioco è diventato molto più arduo). Ovviamente qualsiasi problema potrebbe intaccare la nostra avventura, rendendola impossibile o troppo semplice, ma non è questo il caso. **Il gioco è ben strutturato con livelli sempre diversi tra loro e mai ripetitivi**, che offrono un grado di difficoltà diverso da livello a livello. Si possono affrontare missioni "semplici", che riusciranno in una sola run, o altre molto più ardue, che vi faranno urlare dalle troppe forme a schermo e vi faranno penare per arrivare al tanto agognato "**triangolino della salvezza**".

Ma adesso parliamo del soggetto principale del gioco: la **soundtrack**. *Just Shapes & Beats* offre ore e ore di ottime canzoni **chiptune**, che spaziano dalla **musica elettronica al dubstep più sfrenato.** Da amante del genere **le tracce presenti mi hanno fomentato non poco durante la partita**, anche perché, **per superare alcuni ostacoli si deve seguire il ritmo**, potrebbe capitare che a ogni drop della musica si possa incorrere in un'esplosione o in un ostacolo, quindi bisogna prestare attenzioni a tutto, dal nostro personaggio, agli ostacoli, e persino alla musica.
La colonna sonora del gioco si compone di circa 40 brani, dicevamo, composti da alcuni dei più famosi musicisti del mondo chiptune, tra cui i **Pergboard Nerds**, **Chipzel**, **Tokyo Machine**, **Noisestorm**, e oltre a loro sono presenti anche altri compositori un po' meno famosi o emergenti, come **Plesco**, **Danimal Cannon** e altri artisti.
Il gioco è consigliato a un pubblico che gradisca una simile selezione, ma anche chi si volesse semplicemente mettersi alla prova con un titolo ritmico, dinamico e mai noioso potrà divertirsi sicuramente potendo usufruire anche di una buona rigiocabilità.