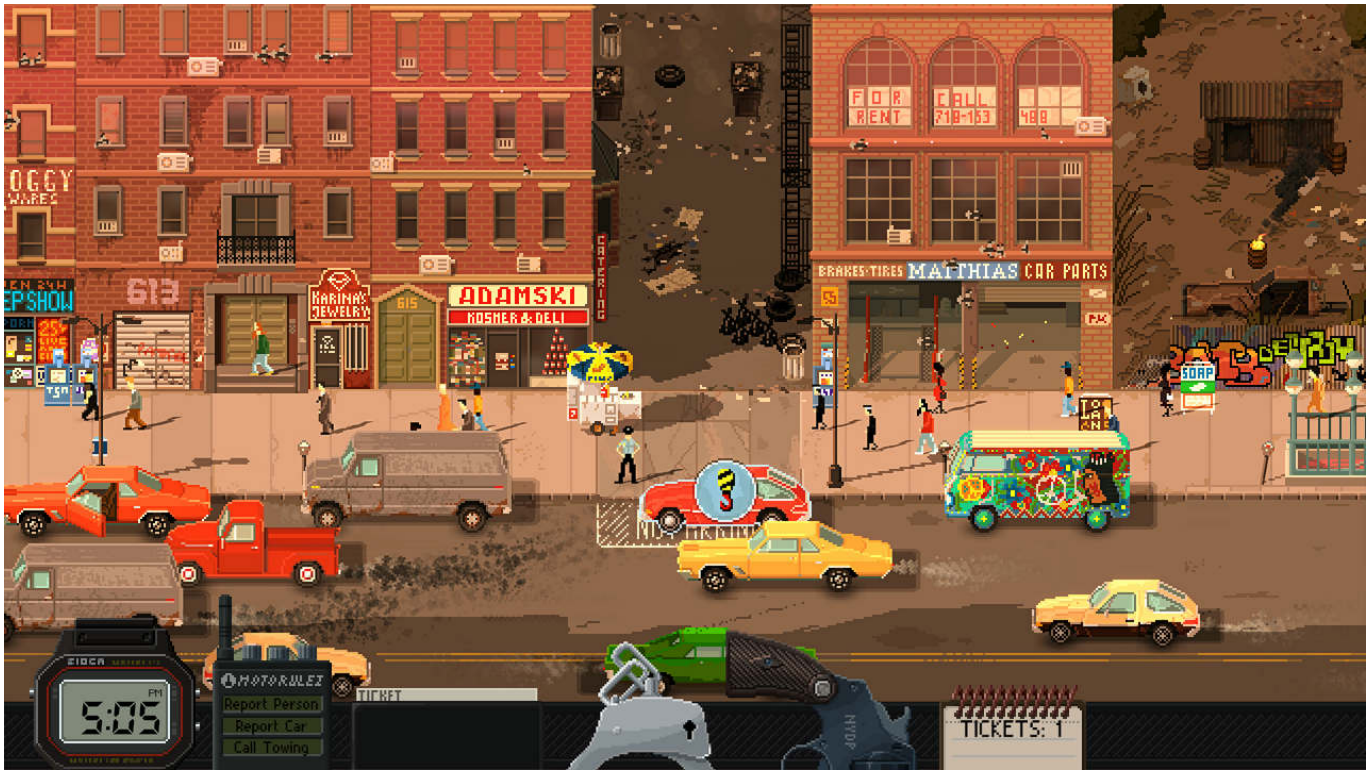
Beat Cop

Pixel, Droga & Rock'n Roll!

P**ixel Crow**, piccola software house indipendente polacca, quest'anno ha regalato allo sconfinato panorama videoludico una bella ventata di freschezza con ***Beat Cop*,** un simpaticissimo gioco completamente in **pixel-art 8-bit** con il quale i giocatori con qualche anno in più alle spalle avranno l'impressione di stare giocando a un titolo per **Commodore64** o **Amiga**.
Il titolo viene sviluppato con un mix di elementi ben distinti e shakerati tra loro, che fanno di ***Beat Cop*** un titolo in bilico tra un **punta e clicca**, un **action** dagli elementi **investigativi** con alcuni tratti propri dei **GDR** che lo rendono ancor più interessante considerando che il tutto si dispiega su una trama da film poliziesco.
Tra i vari personaggi si instaurano dialoghi che spaziano da quelli più seri a simpatici siparietti con battute scottanti e "nonsense".



Storyline

Nel gioco, ambientato nella città di **Brooklyn** degli **anni '80**, ci ritroveremo a vestire i panni del detective **Jack Kelly** che, in seguito a una rapina sventata nella villa di un senatore, viene implicato e accusato della scomparsa di alcuni preziosi tesori che erano contenuti all'interno della cassaforte nella stessa casa.
Il detective Kelly si vedrà revocare il tesserino e verrà declassato a semplice poliziotto di quartiere, a combattere la microcriminalità per le strade di New York. Da quel momento avrà a disposizione **solo 21 giorni** per dimostrare la propria innocenza e uscire riabilitato e con le mani pulite da questa sporca faccenda, muovendosi oculatamente tra malavita newyorkese e lealtà alle forze di polizia.

Gameplay

Il gioco inizia subito dopo il trasferimento in un nuovo dipartimento del **NYDP**, nel quale l'ex detective Kelly farà la conoscenza dei **colleghi** che, tanto per cambiare, mostreranno quel particolare carattere pungente e quel linguaggio irriverente e sboccato di ogni film poliziesco che si rispetti.
Ogni giorno dovremo scrivere sul nostro taccuino i comandi del sergente e successivamente scendere in strada a svolgere il nostro lavoro che si evolverà in relazione alle azioni compiute. Potremo far crescere, o decrescere, infatti, la nostra fama fino a 100 punti tra 3 diverse fazioni: **polizia**, **mafia** o **crew** (che rappresenterebbe il **cartello della droga** della città di Brooklyn). Una volta raggiunto il massimale in **positivo** si avranno dei bonus economici o investigativi, mentre raggiunta la soglia limite **minima**, nella maggior parte dei casi verrete "fatti fuori" e il gioco si concluderà con un bel **Game Over**, facendoci ricominciare dall'ultimo giorno lavorativo.
In ***Beat Cop*** le giornate saranno scandite da un orologio: allo scoccare delle **18:00** ritorneremo infatti al quartier generale per fare rapporto e raccogliere quello che abbiamo seminato in bene o in male. Durante le nostre ronde quotidiane, in parallelo allo sviluppo della storia principale, potremo decidere liberamente il da farsi: saremo liberi, infatti, di seguire tutte le missioni secondarie che vogliamo, ma si dovrà sempre tenere in considerazione il tempo a nostra disposizione, che scorrerà inesorabile. Qualora la giornata dovesse concludersi senza aver completato tutte le mansioni, riceveremo dei punti di penalità per ogni missione incompiuta.
Multe alle automobili in sosta vietata, con fari rotti o pneumatici consumati, oppure arrestare ladri, spacciatori e mafiosi, sventare suicidi, omicidi e rapine: tutti le mansioni del poliziotto "buono" con molteplici possibilità di interpretare anche il ruolo del cattivo, così tante che potrebbero non annoiare mai, se non fosse che a volte il gioco può diventare frustrante perché a causa di un errore si potrebbe dover ripetere l'intera giornata lavorativa, soprattutto se siete molto esigenti nei vostri confronti e pretendete di svolgere tutto come si deve.
Il gioco, per essere un indie, è discretamente longevo, specie considerando il fatto che ***Beat Cop*** ha diversi finali.

A suon di synth

La colonna sonora è semplicemente eccezionale. Sotto questo aspetto il team di *Pixel Crow* ha studiato una **OST** magnifica, perfettamente attinente ai suoni **sintetizzati 8-bit** e all'epoca in cui è ambientato il gioco. Sembrava di essere **Axel Foley** in *Beverly Hills Cop* e tutto ciò mi esaltava non poco, verrà probabilmente voglia anche a voi di farne la colonna sonora delle vostre giornate.

Tirando le somme

Beat Cop è, al momento, uno degli *indie* più divertenti e ben sviluppati che io abbia mai giocato. Non sono davvero riuscito a trovare dei difetti nel gioco, probabilmente anche grazie alla sua semplicità, ma soprattutto perché i ragazzi di **Pixel Crow** hanno davvero svolto un ottimo lavoro. Unico neo potrebbe essere la mancata localizzazione in italiano che per, chi non mastica molto la lingua inglese, potrebbe risultare un problema non da poco, anche perché il linguaggio utilizzato e ricco di abbreviazioni e slang che rendono difficile la lettura per i meno ferrati in materia.
Ad ogni modo ***Beat Cop*** è un gioco validissimo e che consiglio assolutamente di giocare: saranno soldi ben spesi che vi regaleranno ore di "**pixeloso**" divertimento.