

Dead Cells

Sarebbe uno sbaglio definire **Dead Cells** come “l’ennesimo metroidvania con grafica **retro 2D**”. Il titolo dei francesi **Motion Twin** ha qualcosa di diverso dagli altri: **Dead Cells** è, infatti, il padre fondatore di un nuovo genere, che molte voci autorevoli del settore non hanno esitato a definire “**roguevania**”, un felice incontro tra uno dei generi più inflazionati degli ultimi anni (il metroidvania, appunto) e il **roguelike** (dinamico): dopo ogni morte del nostro personaggio, ricominceremo il gioco da capo conservando solamente le abilità che siamo riusciti a sbloccare nel corso delle nostre partite, ma perdendo ogni accessorio, arma o potenziamento trovati in giro per la mappa durante l’avventura, aspetto che personalmente non ho apprezzato affatto, probabilmente perché sono troppo legato alla modalità più classica, ma che effettivamente, per i giocatori più pazienti e caparbi, potrebbe diventare un espediente per non stancarsi di giocare.



Tutto inizia sempre dalla cellula

Come i primi esseri viventi immersi nel brodo primordiale, anche noi all’inizio del gioco saremo solo un ammasso di cellule, con la sottile differenza che le nostre saranno putride. Dopo una brevissimo intro in cui vedremo l’ammasso di cellule impossessarsi del povero cadavere di un soldato senza testa, saremo pronti per iniziare il nostro cammino e sbrogliare finalmente la matassa che cela il mistero della nostra esistenza: chi siamo, dove siamo e perché. La storia sarà una sorta di **puzzle da comporre man mano**, scopriremo andando qualche porzione, trovando pergamene o altri indizi qua e là nel corso del gioco. La narrativa **non è da premio Pulitzer**, ed è parecchio marginale: ma poco male, **sarete più impegnati a godervi il gameplay che a seguire la storia**.



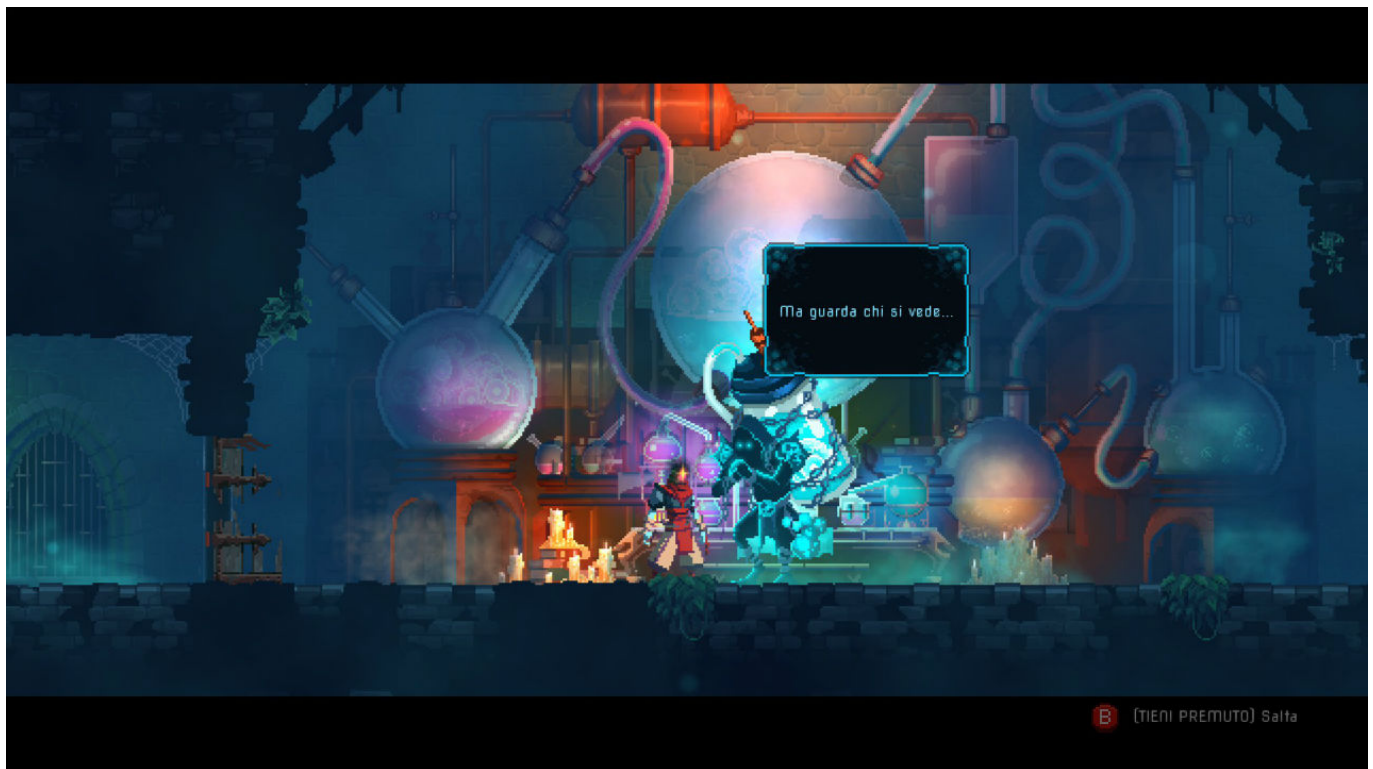
Taglia lì, squarcia qui

Dopo la prima partita, che sarà quasi un tutorial, rinasceremo all'interno di una stanza (**stanza che sarà differente ogni volta che ricominceremo la partita**), gremita di strane ampolle e vasi pendenti; ogni volta che riusciremo a sbloccare una nuova abilità o arma, verrà inserita in uno di questi contenitori.

Lo scopo del gioco è quello di **scoprire la nostra provenienza** passando attraverso diversi livelli (**13 in tutto**, ma per completare il gioco non sarà necessario visitarli tutti). Non mancano le **bossfight** al termine delle quali potremmo ricevere importanti "drop" dal boss in questione, come armi rare o progetti per la creazione delle stesse. I boss non tantissimi, ma gli scontri sono congegnati in modo da regalare attimi di pura adrenalina, anche perché sappiamo già che essere sconfitti durante un combattimento segnerà la fine della partita in corso.

È interessante il sistema di livellamento delle abilità, acquisibili o potenziabili scambiando con uno strano essere chiamato "**Il Collezionista**" (che incontreremo in alcuni punti random della mappa) tutte le anime raccolte dai precedenti scontri con i mostri (sì, il discorso della raccolta di anime è un po' un cliché, ma che volete farci?).

Per quanto riguarda le armi invece, più avanti nel gioco si sbloccherà anche il **Fabbro**, tramite il quale potremo migliorare quelle che abbiamo in dotazione ma non siate troppo entusiasti, perché non importa quale potentissima spada o arco abbiate trovato o creato: dopo la morte ogni vostra conquista andrà perduta e, volta per volta, quando ricominceremo il livello, potremo scegliere solo le armi base, costringendoci quindi a una sfrenata ricerca di armi più potenti in giro per il livello. Esiste un altro modo per trovare dell'ottimo equipaggiamento, ed è possibile **grazie all'acquisto di armi o accessori presso i "mercanti"**, presenti in punti sempre diversi della mappa: in questo caso lo scambio avviene tramite il denaro o le gemme preziose raccolte durante la partita. Può risultare frustrante a volte perdere denaro e anime dopo una morte inaspettata, quindi, una volta raggiunta una ingente quantità di materiali preziosi, grazie ai portali che man mano si andranno a sbloccare in giro per il livello, diventerà opportuno **teletrasportarsi nei pressi di un mercante o di un "Collezionista"**, in modo da poter investire quello che abbiamo faticosamente accumulato prima che sia troppo tardi.



Il Design è tutto

Per il titolo di **Motion Twin** non si parla di comparto grafico come qualcosa a sé stante, ma di qualcosa che risulta un tuttuno con **game e level design**.

L'utilizzo degli sprite, che rievoca uno stile retro molto in voga, sembra ormai esser diventato uno degli aspetti più comuni tra le etichette indipendenti, tanto che la medesima scelta è stata fatta anche per giochi come *Slain! Back from Hell*, *Axiom Verge* o ancora l'acclamato [*Bloodstained: Curse of the Moon*](#).

La vera differenza del "**moderno**" **modello retro** di *Dead Cells* sta nelle **animazioni** degli sprite, **fluide e ben dettagliate**. I livelli sono molto caratteristici, e ognuno diverso dall'altro, e ci porteranno dalle fetide fogne a dungeon intricati e cupi. **La grande varietà e quantità di elementi** su schermo lascia intravedere un profondo studio e una cura del dettaglio da parte degli sviluppatori, caratteristica che fa ancor più apprezzare il lavoro svolto dagli sviluppatori.

Il **comparto audio** è globalmente buono, con una soundtrack abbastanza coinvolgente, anche se alla lunga potrebbe risultare leggermente ripetitiva in alcuni leitmotiv, **SFX** di armi effetti video ed esplosioni **riprodotti in maniera eccezionale**, che riescono a rendere bene l'idea della potenza sprigionata dalle azioni del nostro personaggio.



A conti fatti

Dead Cells è risultato essere uno dei migliori **metroidvania/roguevania** mai sviluppati, niente e nessuno dovrebbe impedirvi di far vostro questo piccolo grande **capolavoro videoludico**. Abbiamo testato questo titolo su PC (Steam), ma sono fermamente convinto che un gioco del genere veda un'ottima espressione del proprio potenziale su **Nintendo Switch**, console sulla quale è presente insieme a PS4 e Xbox One.