

I roguelike e ogni loro derivazione sono, per il sottoscritto, una droga. Non sono mai riuscito a capire cosa mi affascini dal morire e rimorire centinaia di volte senza mai riuscire a terminare uno dei suddetti, eppure appena ne viene pubblicato uno nuovo mi ci fiondo sopra alla velocità della luce. Per puro masochismo ho una predilezione per quelli complicati, pieni di variabili, oggetti da identificare in grado di ucciderti al primo utilizzo scorretto e che riescono a mandarti all'aria una partita perfetta durata tre ore in appena otto turni; eppure, non disdegno affatto quelli più semplici o, per meglio dire, immediati. Ebbene, **Loot Rascals**, l'ultima opera del piccolo team **Hollow Ponds**, rientra proprio in **quest'ultima categoria**: nonostante la grafica originalissima e cartoonesca, meccaniche di facile apprendimento e i relativamente pochi livelli da esplorare, ha seriamente rischiato di farmi scomunicare.

## YET ANOTHER STUPID DEATH

Nonostante le apparenze, **Loot Rascals** è un roguelike (o roguelite, qui è difficile scorgere la differenza) a turni che fa, appunto, dell'immediatezza il suo asso nella manica. Nei panni di un astronauta abbastanza sfortunato, veniamo inviati in una specie di villaggio turistico spaziale a indagare su probabili malfunzionamenti del complesso. Nemmeno a dirlo, troviamo una specie di forma aliena-divina onnidimensionale a presidiare il corpo celeste, e in pochi attimi diventiamo a tutti gli effetti sue pedine: con lo scopo di liberare la superficie del pianeta dalle moleste forme di vita, ci viene concessa la possibilità di "rinascere" ogni volta che tireremo le cuoia, finendo così in un incubo senza fine.

Lo scopo finale dell'avventura è fuggire a gambe levate, lasciandosi alle spalle la minaccia spaziale e tornando felici a casuccia; cosa più difficile a farsi che a dirsi, ovviamente.

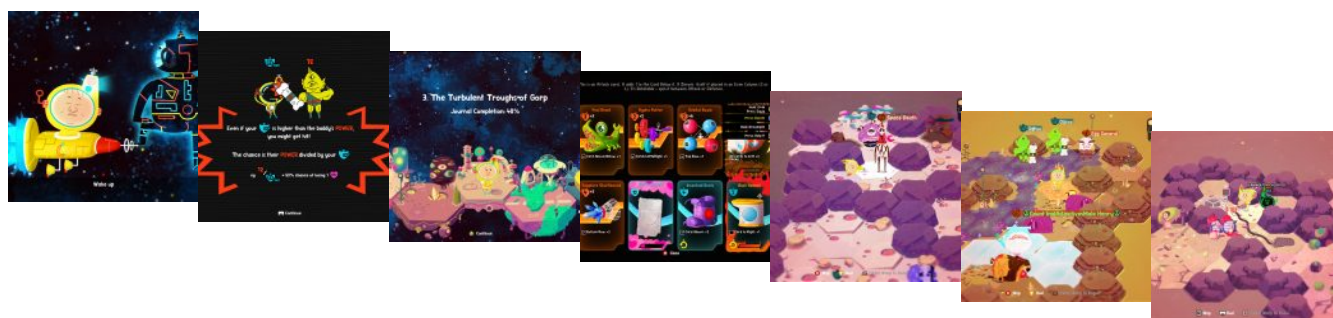
**Nonostante siano previsti “solo” cinque livelli di gioco, raggiungere la fine non è affatto facile**, sia per il tasso di sfida che s'impenna ogni volta che ci avviciniamo alla meta, sia per il tempo che, a conti fatti, è uno dei nostri più acerrimi nemici.

## DAL TRAMONTO ALL'ALBA

Il combattimento, in **Loot Rascals**, è facilissimo da comprendere. Ogni volta che si condivide la stessa casella con un nemico cominciano gli schiaffoni, e durano fino alla morte di uno dei due sfidanti. I mostri brutti e cattivi sono caratterizzati solo dal valore della loro potenza, che corrisponde sia ai punti vita, sia ai danni che ci faranno in uno scontro, e qui arriva la genialata: a seconda se sarà giorno o notte gli avversari attaccheranno o subiranno per primi. **Da questa semplice meccanica nasce il vero cuore di Loot Rascals**: sapere quando agire, ammazzando al primo colpo o almeno indebolendo il nemico, o quando ritirarsi, aspettando un momento migliore per tornare all'attacco.

## LOOT RASCALS È UN ROGUELIKE A TURNI CHE FA DELL'IMMEDIATEZZA IL SUO ASSO NELLA MANICA

Lasciarsi pile di cadaveri alle spalle non serve comunque a molto, tranne a trovare di tanto in tanto qualche pezzo d'equipaggiamento, laddove troviamo un'altra componente fondamentale: l'inventario è composto da carte che, oltre a fornire punti in attacco e in difesa, interagiscono tra loro in moltissimi modi. Sapere come disporre i propri averi è fondamentale per non prendere più schiaffi del dovuto, e come spesso accade in titoli del genere, il fattore "C" la fa decisamente da padrone. Magie da abbinare a varie carte, artefatti magici, trappole e piccole quest condiscono il tutto, **offrendo un titolo davvero godibile, ma che dubito riesca ad appassionare per più di qualche giorno**. Va comunque lodata (e tanto) una simpatica componente "multiplayer", che consiste nel trovare di tanto in tanto, uccidendo un boss, una carta appartenente ad un altro giocatore: starà a noi decidere se tenerla per noi o se restituirla al legittimo proprietario, facendo così una buona azione e dandoci la possibilità di trovare l'ologramma del suddetto - guidato dall'Intelligenza Artificiale - pronto a correroci in soccorso.



Infine, per chi adora le sfide, **Loot Rascals prevede anche una "run del giorno"**, uguale per tutti i giocatori e limitata a un solo tentativo quotidiano, in modo da dimostrare al

mondo intero - grazie a un'apposita classifica - le nostre capacità o la nostra triste  
scarsità. Se adorare i roguelike ma ritenete i "classici del genere" troppo ostici fateci un  
pensiero, perché accumulare morti stupide fa parte del nostro DNA.

Loot Rascals è un roguelike semplice da comprendere ma non affatto facile da terminare, nonostante i soli cinque livelli presenti. Almeno i primi giorni di gioco è un piacere provare a scappare dal pianeta "maledetto", ma ammetto che il mordente rischia di scemare abbastanza in fretta. Tra una curiosa e limitata componente multigiocatore e classifiche dedicate alla "run del giorno", Loot Rascals potrebbe comunque rivelarsi un buon passatempo da lasciare decantare e rispolverare di tanto in tanto.

