

Imbarcarsi in un'epica avventura per permettere al tuo pronipote di avere quella spada che ti piace tanto

di Paolo Campanelli

Rogue Legacy usa una struttura platform con elementi roguelike, il che significa che la morte di ogni personaggio porterà a dover ricominciare da capo; è tuttavia presente un sistema di crescita dei personaggi basata sul denaro raccolto in ogni vita, avendo effetti istantanei, seppur limitati, su ogni nuovo personaggio.

Il gioco prende ispirazione dalla famosa serie di *Castlevania* per l'ambientazione e l'aspetto dei nemici, adattati con un aspetto cartonesco e colorato, e spesso cita altri giochi classici e film; spesso durante il gioco sono visibili sullo sfondo sagome che passano fra cui fogliame, persone e Babbo Natale.

Il giocatore deve prendere il controllo dei cavalieri di una stirpe discendente da uno dei figli del re pretendente al trono. Ogni discendente, selezionabile tra 3 possibilità, possiederà caratteristiche, magie e tratti caratteristici di volta in volta differenti, che forniranno ad ogni "vita" un differente stile di gioco.

Il castello nel quale i cavalieri si inoltreranno, dopo aver pagato Caronte per l'ingresso con tutti i loro averi, viene autogenerato in una differente configurazione in ogni partita, rendendo casuale la posizione di tesori, mostri, boss e sale speciali.

L'obiettivo principale del gioco, oltre ovviamente a sconfiggere il boss finale, è raccogliere bonus e fondi, sotto forma di istruzioni per rune magiche ed equipaggiamenti, monete d'oro e statuette, per poter potenziare le caratteristiche dei successivi discendenti, rappresentate dalla Magione, potenziabile all'inizio di ogni partita. Una delle funzioni principali della Magione stessa è la possibilità di sbloccare differenti "classi" e di potenziarle, rendendo così gli eroi fra le altre cose maghi specializzati nell'uso della magia, barbari dalla molta energia, ninja in grado di schivare i colpi nemici all'ultimo momento e minatori in grado di individuare i tesori sulla mappa in qualsiasi momento. La magione dà anche accesso ai negozi del fabbro, che crea le corazze e le spade, della maga in grado di dare

AMO MAI SMESSO DI DARE RISPOSTE AI TUOI

abilità speciali al giocatore attraverso le rune magiche, e all'architetto, in grado di mantenere la configurazione precedente del castello in cambio di parte dei tesori trovati.

Le caratteristiche di ogni figlio possono avere effetti minori o invisibili sul gioco, ad esempio le **calvizie** del personaggio che non influiscono sulla partita o la **presbiopia** che rende lo schermo, vicino al personaggio, sfocato, o possono avere grande impatto, come l'**iperattività** che fa muovere il personaggio a velocità molto più elevate del normale o **nanismo** che riduce le dimensioni del personaggio fino a dimezzarne l'altezza e il raggio d'azione della spada.

Le ambientazioni sono il sopracitato *castello*, punto di inizio e in cui si trova il boss finale, *la foresta* sulla quale brilla una gigantesca luna, l'alta torre de *il Maya* e le segrete de *l'Oscurezza*, ben distinte l'una dall'altra per presenza e potenza dei nemici e dalla colonna sonora ben differenziata. Si aggiungono ad esse alcune stanze speciali, contenenti mini-sfide in cui viene messo dell'oro in palio, stanze fra cui ci si può teletrasportare, stanze contenenti un jukebox che modifica la musica nell'area con un'altra a scelta, stanze con boss speciali e grandi ricompense, stanze con altari che forniscono oggetti speciali e stanze in cui sono presenti dipinti che rappresentano i giochi precedentemente prodotti dalla **Cellar Door Games**.

Il gioco ha riscosso un buon successo, soprattutto fra i fan della "vecchia scuola", ma non supporta alcun tipo di modifica da parte dell'utente. Il gioco può risultare difficile al giocatore impreparato, e la difficoltà cresce esponenzialmente da un'area all'altra, rendendolo sconsigliato per i giocatori inesperti. E' acquistabile su **Steam** e sul **PlayStationStore** a 15 euro . Fortemente consigliato l'uso di un controller