

vridniX

The Neta-Vark è in pericolo e solo un vero eroe può salvarla, ma non sembra poi tanto semplice. **vridniX** è un mostriciattolo creato dalle menti di soli **due ragazzi francesi**, che hanno fondato lo studio di sviluppo **Uncanaut**.

vridniX è un singolare **platform story-driven in 2D**, che prende il nome dall'omonimo protagonista, un simpatico, quanto distruttivo, alieno che cerca di salvare il mondo dall'invasione dei **Troggluxes**, una razza aliena che tormenta da generazioni i poveri **Wannis**. **vridniX**, grazie a un forte senso di giustizia e di patriottismo decide di andare alla ricerca dello **Switch of Destiny**, un interruttore capace di annientare ogni pericolo. Purtroppo, nel farlo causa non pochi danni, mettendo sottosopra letteralmente l'intero pianeta.

La peculiarità del titolo non sta tanto nella storia, che passa facilmente in sordina, ma il **gameplay**, freneticamente snervante: il protagonista non smetterà mai di correre e questo, insieme ai nemici e agli ostacoli, complicherà il tutto.

Per superare i vari livelli si dovranno attraversare dei **portali** che ci catapulteranno allo stage successivo, stando attenti a non toccare i nemici e soprattutto a non atterrare sull'erba, che ci manderà immediatamente game over. Raggiungere questi strani portali non è un compito semplice: durante i primi livelli sembrerà quasi una passeggiata attraversarli, ma man mano che si arriverà a quelli intermedi, **la difficoltà e la sfida cresceranno a dismisura**. Il fatto di non potersi fermare e studiare bene gli ostacoli e le varie vie di fuga porta il giocatore a scegliere rapidamente una soluzione, quasi sempre perdendo almeno una decina di volte. Ovviamente questo **non giova al divertimento che il titolo cerca di offrire**, rendendolo quasi opprimente e frustrante, rendendo più facile l'abbandono da parte del giocatore.

Durante la nostra avventura per i vari stage incontreremo gli **abitanti di The Neta-Vark**, che non ci forniranno delle indicazioni utili, ma riescono comunque a rendere più vivace il contesto di gioco. Oltre alla gente del luogo, in ogni livello, si troveranno una o più sfere che permetteranno al piccolo e innocente **vridniX** di cambiare la gravità del livello, riuscendo a raggiungere il tanto agognato portale. Questa feature poteva essere sfruttata meglio, rendendo il gioco un po' più simpatico e meno macchinoso; **in ogni livello ci troveremo a ruotare il mondo, saltare e attraversare il portale, delle azioni abbastanza monotone e ripetitive**, contando che i game over saranno molto comuni.

Queste potenti sfere, oltre a raggiungere i portali, serviranno anche a **vridniX** per sconfiggere una serie di boss che si presenteranno alla fine di ogni stage, utilizzando solo gli oggetti presenti nell'ambiente circostante.

La grafica e il sonoro non eccellono, ma riescono comunque a creare una piacevole atmosfera durante le nostre lunghe sessioni per completare un livello. Il background in ogni stage, in totale sei, cambia, riprendendo dei colori tipici di ogni paesaggio: la tendenza al marrone e a colori caldi per la città, mentre colori freddi e metallici per i livelli ambientati nella fabbrica e così via.



La soundtrack, invece, sembra essere stata inserita solo per fare compagnia durante i vari livelli. Chiudendo il gioco non si ricorda alcuna melodia - un punto molto importante a parer mio, indispensabile per qualunque titolo.

vidniX è un gioco che ha un progetto di fondo intelligente e divertente, ma che non è stato sfruttato e valorizzato al 100%. **Un gameplay semplice** per quanto riguarda i comandi e le azioni da compiere, **ma allo stesso tempo complesso**, che premia la reattività del giocatore e non tanto la singola skill del comandare il nostro mostriciattolo arancione. *vidniX* offre comunque una buona serie di puzzle che metteranno a dura prova le nostre abilità nel saltare e prevedere i nemici e, in un certo senso allenerà i nostri riflessi.

[Intellivision Amico: impressioni a caldo](#)

In questa rubrica abbiamo già visto il [Polymega](#), una console di prossima uscita dedicata esclusivamente al retrogaming e al recupero dei vecchi giochi, sia tramite cartucce e dischi (la cui macchina estrarrà le immagini) sia tramite uno store online da lanciare nel tardo 2019. A percorrere quasi gli stessi binari della nostalgia, **Tommy Tallarico**, famoso compositore che per ha lavorato nell'industria videoludica per titoli come *Aladdin* per **Sega Genesis**, *Terminator* per **Sega CD**, *Cool Spot* e *Metroid Prime*, ha comprato nel Maggio 2018 gli asset di **Intellivision Production** di **Keith Robinson**, precedente detentore venuto a mancare l'anno scorso, fondando la nuova **Intellivision Entertainment** e, giusto qualche giorno fa (22 Ottobre) è stato lanciato un trailer per l'**Intellivision Amico**, una console, a detta del suo nuovo CEO, rivolta a tutta la famiglia, una macchina che propone giochi per ogni tipo di giocatore e non solo gli hardcore gamer. Sul nuovo sito di **Intellivision Entertainment** è possibile vedere tutti i dettagli della macchina (che a breve discuteremo); ma prima di buttarci a capofitto sulle novità, diamo prima uno sguardo alla

precedente console di seconda generazione, giusto per ripercorrere la storia di questo marchio spesso dimenticato ma molto importante.



Meravigliosa creatura

L'originale **Intellivision**, prodotto da **Mattel Electronics**, fu lanciato nel 1980, previo test market a Fresno, in California nel 1979, introducendo sul mercato una marea di innovazioni all'avanguardia (forse anche troppo) per i suoi tempi, feature e capacità che avremmo visto anni o addirittura decenni, più tardi: per prima cosa, **Intellivision** è stata la prima console con processore 16bit in grado di dare alla macchina, sul piano grafico e sull'azione, un vantaggio decisivo contro la concorrenza, sottolineato tramite un'aggressiva campagna marketing, che poteva permettere l'inserimento dell'**Intellivoice Voice Synthesis Module**, un add-on esterno in grado di poter dare ad alcuni giochi delle vere e proprie tracce vocali digitali da ascoltare durante il gameplay; **Intellivision** è stata la prima macchina a puntare direttamente agli appassionati sportivi, proponendo all'interno della sua ottima libreria, che offriva titoli innovativi come **Utopia** e **Advanced Dungeon and Dragons: Cloudy Mountain** che gettarono le basi, rispettivamente, per i generi **god simulator** e avventura, **i primi giochi su licenza** delle varie federazioni sportive americane, come **MLB, NFL, NBA, NHL**, ect.; inoltre (e questo è veramente una feature più volte ripresa nel tempo ma decollata soltanto negli anni 2000) è stata **la prima macchina a fornire una distribuzione digitale**, tramite cavo televisivo, con il suo add-on **Playcable**, una qualità, ad oggi, immancabile nelle console moderne. Unico suo punto a sfavore era forse il poco intuitivo controller, direttamente saldato all'interno della console e dunque non sostituibile, che presentava un dischetto metallico, simile ma non uguale a una croce direzionale, che si sostituiva al joystick e che dava al giocatore ben 16 (eccessive) direzioni, quattro tasti principali sui lati e una tastiera numerica, simile a quella di un telefono, sulla quale era possibile attaccare degli overlay di cartone sulla quale erano spiegate le funzionalità di ogni singolo tasto per un determinato giochi; dunque, tenendo anche conto del fatto che il dischetto direzionale funziona anche come tasto se premuto al centro, ci sono

ben 17 tasti, veramente troppi per una console di questa generazione. Fra pregi e difetti, possiamo senza dubbio dire che è stata una console veramente all'avanguardia, sia sul piano tecnico che sul piano marketing, ma fra **Colecovision**, **Magnavox Odyssey²**, **Atari 5200** (che si dava battaglia da sola per rimpiazzare l'obsoleta **Atari 2600** che, paradossalmente, era ancora la console che vendeva di più) e i nuovi **PC casalinghi**, l'**Intellivision** era una goccia d'acqua nell'oceano della competizione.

Successivamente, nel 1984, per limitare le perdite, **Mattel** fondò **Intellivision Inc.**, tramutata in seguito in **INTV Corporation**, che continuò la distribuzione della console, adesso chiamata appunto **INTV** e la produzione di giochi e console, il tutto distribuito esclusivamente via posta ed esente dal marchio **Mattel**, fino al 1990, anno in cui **Nintendo** e **Sega** approcciarono i loro uffici per fermarne la produzione. Anche se meritava molto di più, **Intellivision** se ne uscì con oltre 3 milioni di console vendute in tutto il mondo e più in là, a testimonianza dell'amore e dell'innovazione portata da questa macchina, sotto la nuova **Intellivision Production** fondata da **Keith Robinson** nel 1997 furono licenziate diverse collection, fra PC Windows e console e addirittura l'**Intellivision Flashback** di **AtGames**, una retro-console *plug and play* per poter riscoprire una buona manciata di giochi. **Intellivision** è stata senza dubbio una console che ha saputo farsi spazio nei cuori della community.



Un nuovo Amico

Il marchio e il prestigio di **Intellivision** è sopravvissuto fino a oggi, anno in cui **Tommy Tallarico** ha comprato le possessioni di **Keith Robinson** e ha rilanciato l'intera azienda sotto il nome di **Intellivision Entertainment** mettendosi al capo. Ed è così, come un fulmine a ciel sereno, appare **Amico**, la nuova console **Intellivision** che verrà lanciata il 10 Ottobre 2020 (fate caso a 1010 2020! Piccoli stratagemmi per ricordare certe date, un po' come [Sega Dreamcast](#) fece per il suo 09/09/1999) per un prezzo di lancio fra i 149 ai 179\$. Vediamo un po' cosa offre questa nuova console che propone caratteristiche veramente fuori dal comune.

Innanzitutto la macchina detta una regola tanto interessante quanto rigida, ovvero "**2D only**":

ebbene sì, la macchina conterrà un avanzatissimo chip in grado di offrire la migliore grafica 2D sul mercato. La macchina sarà ovviamente in grado di connettersi a internet via **wi-fi**, dove potremo accedere allo **store online** per acquistare i software aggiuntivi, che saranno **esclusivamente digitali**, giocare online, vedere le classifiche all'interno dei singoli giochi e partecipare a tornei. Per il resto, nella console, ci saranno delle **porte USB, uscita HDMI**, delle **luci al led** che cambieranno colore con le interazioni con i giochi e il sito **Intellivision Entertainment** parla anche di un "System Expansion Interface", forse un qualche futuro add-on, chissà. I **controller wireless** presentati **ricalcano la forma di quelli originali**, dunque ci sarà un **dischetto** (che però stavolta sembra funzionare di più come un d-pad), i **quattro tasti** sui lati del controller e verranno aggiunti inoltre **microfono, speaker, vibrazione, sensori giroscopici** e sarà possibile ricaricarli sulla base della console; la più grande innovazione, però, è senza dubbio il **touchscreen integrato** che sostituirà il tastierino numerico, e magari riuscirà a restituire, forse, quel concetto pensato originariamente per l'**Intellivision** che ai tempi non funzionò benissimo per via della tecnologia poco avanzata. Sarà possibile inoltre collegare alla console i propri **smartphone** via app dedicata in assenza di controller originali **Amico** (fino a otto giocatori). Per ciò che riguarda i software, che non andranno oltre la classificazione **ESRB 10+**, non solo saranno esclusivamente in 2D ma saranno tutti esclusive **Amico**, sottolineando anche che la console **non ospiterà porting, DLC o microtransazioni** e che i prezzi varieranno da un **minimo di 2,99\$** a un **massimo di 8,99\$**. Momentaneamente, sempre sul lato software, si parla di classici **re-immaginati**, dunque vecchi titoli che vedranno un upgrade grafico, sonoro, nuovi livelli, modalità multiplayer locale, online e molto più: questi verranno presi dalla libreria **Intellivision, Atari, iMagic**, famoso third party dei tempi e altri titoli arcade come **Super Burger Time, Moon Patrol, R-Type, Toejam & Earl** e molti altri. La console, al momento dell'acquisto, avrà alcuni classici inclusi ma sono stati promessi oltre 20 nuovi titoli per il lancio.

Amico o Nemico?

Il team di **Intellivision Amico** è composto da gente veramente competente: come abbiamo già detto, **Tommy Tallarico** sarà il CEO di **Intellivision Entertainment**, mentre al suo fianco troveremo il produttore **Jason Enos**, veterano dell'industria che ha lavorato in ben oltre 100 progetti fra **Sega, Konami, E.A. e Namco, Phil Adam, Mike Mika, Perrin Kaplan**, altra veterana che si occupò dei lanci di **Super Nintendo, Nintendo DS, Wii, Gamecube e N64** (e che ovviamente si occuperà del lancio di **Amico**), **Beth Llewelyn** alle pubbliche relazioni, altra veterana **Nintendo** con ben 12 anni di carriera alle spalle, **David Perry** e **Scott Tsumura** come special advisor, il co-fondatore di **Intellivision Steve Roney, Bill Fisher**, altro programmatore dipendente dell'originale **Intellivision, André Lamothe**, specialista hardware che ha persino avuto esperienza alla NASA, **Emily Rosenthal** per ciò che riguarderà le comunicazioni e gli eventi e **Paul Nurminen**, attualmente l'host del [Intellivisionaries podcast](#).

Come possiamo ben vedere, la nuova **Intellivision Entertainment** sta tracciando delle chiarissime linee direttive, a ben due anni di distanza dal lancio, con chiarissime idee su ciò che saranno i loro giochi, come verranno giocati, che aspetto avranno e persino quanto dovranno costare. **Tommy Tallarico** ha espressamente detto:

«Vogliamo creare una console che i genitori vorranno comprare, che non gli venga indicata dai figli».

Ha anche rivendicato come l'industria, oggi, si concentri solo sugli **hardcore gamer**, tenendo fuori tutta quella fetta di pubblico che non gioca regolarmente coi videogiochi o, semplicemente, non ne sono attratti; **Intellivision Amico** dovrà essere una console rivolta a tutti, uno di quei dispositivi da accendere durante le feste a casa con amici e parenti per passare delle sane ore di gaming accessibile a tutti, un po' come avvenne per **Nintendo Wii** - se è per questo, riflettendo, il nome di questa console rimanda proprio al suo significato italiano, amico, una console simpatica che può entrare nel cuore di tutti -. Sebbene ci sia un solidissimo team esperiente alle spalle dell'**Intellivision Amico**, ci sono alcune qualità che non ci entusiasmano, anzi, ci sembrano dei veri e propri *diktat*: per quanto interessante e audace possa sembrare una console che proporrà esclusivamente giochi in 2D ciò escluderà a priori tutti quei produttori che potrebbero realizzare titoli in 3D, anche con un forte richiamo nostalgico; in poche parole, non vediamo il motivo per cui il 3D, moderno o retrò che sia, debba essere bandito dalla libreria a priori; avere una console che si distingua nel mercato, esattamente come succedeva fra **Super Nintendo** e **Sega Mega Drive** nella quarta generazione di console, è sicuramente un fattore positivo ma bisogna anche trovare delle vie di mezzo, dei compromessi vitali per una buona immissione nel mercato. La scelta di creare giochi esclusivi per **Intellivision** è certamente interessante ma può comunque essere una lama a doppio taglio. L'industria vive di porting e di titoli multiplatforma e, se è per questo, alcuni di questi titoli hanno contribuito a lanciare alcune console di nuova generazione. Pensiamo proprio a **Shovel Knight**, uno dei titoli più solidi per il lancio di **Nintendo Switch** (aiutato, ovviamente, al rilascio della campagna interna **Specter of Torment**) e che potrebbe essere assente dal parco titoli di **Intellivision Amico**, una console che al meglio potrebbe valorizzare un gioco dai toni retrò come questo. Il concetto di esclusiva è ancora vivo e funzionante ma i porting e i titoli multiplatforma sono decisamente vitali per la sopravvivenza di una console, anche in una visione di cross-play, caratteristica che a oggi diventa sempre più un must per alcuni titoli che offrono un multiplayer online. Come potranno mai approcciare le third party verso un sistema così esclusivo? Prendendo il caso di **Shovel Knight: Yacht Club Games** dovrà produrre da capo un nuovo titolo della saga oppure rimappare la grafica con una più moderna, per sfruttare al meglio le specifiche di questo nuovo chip 2D rendendolo esclusivo per l'**Intellivision Amico** senza poterlo rendere disponibile per **PC** o le restanti console?

Tommy Tallarico ha sottolineato che l'obiettivo della console sarà considerare ogni persona, far sì che le persone approccino ai videogiochi ma è molto difficile attuare un piano simile senza almeno far salire a bordo anche i giocatori più assidui che compongono la più grossa fetta del mercato, anche in una prospettiva di marketing in cui, gli ormai decisivi, "influencer" di **YouTube** o **Twitch** non si troveranno invogliati a giocare con **Intellivision Amico**, oppure potrebbero produrre una sorta di "product placement forzato". Neppure **Nintendo**, ai tempi dell'accessibilissimo **Wii**, ha escluso i giocatori più assidui, tanto è vero che quella console, insieme ai tantissimi party game per i giocatori più casuali, ha anche tanti altri titoli per gli hardcore gamer: basti citare i diversi titoli di **Resident Evil** su **Wii**, **MadWorld**, **House of the Dead: Overkill**, **No More Heroes** e molti altri poco "family friendly".

Attrarre i giusti developer e avere una buona linea di lancio è spesso la chiave per il successo di una console ed è difficile che potranno costruire la loro fortuna su un parco titoli per console di seconda generazione; tutto si giocherà su quei 20 titoli esclusivi brand new non ancora annunciati. Non dimentichiamo poi i prezzi accessibili del software: quali saranno gli accordi dietro alla vendita di un gioco così a buon mercato? Quali saranno i vantaggi dei developer che intenderanno investire nel sistema e quali quelli di **Intellivision Entertainment**? Dietro al team di **Amico** c'è un team veramente competente e pertanto crediamo che ci sia ancora molto che non è stato ancora detto; tuttavia la politica sulle esclusive è probabilmente da rivedere e se **Amico** ospiterà solamente giochi esclusivi e allora bene che questi siano veramente eccellenti e che possano essere in grado di fronteggiare i modernissimi giochi proposti da **Sony**, **Microsoft** e **Nintendo**. Sperando che il tutto non sia un "Davide contro Golia", speriamo che **Intellivision Entertainment** offrirà in futuro più dettagli riguardo ai giochi di lancio, sulla politica delle esclusive, che a noi sembra fin troppo

restrittiva e sulle potenzialità di **Amico**. Non possiamo fare altro che seguire la pagina di **Intellivision Entertainment** su [Facebook](#) e iscriverci al canale [YouTube](#). E voi farete entrare questo nuovo **Amico** a casa vostra?



[Russian Subway Dogs](#)

Chi non ha mai sognato di correre per la stazione metro di Mosca, abbaiando e mangiando cibo che cade dalle mani dei passanti? **Russian Subway Dogs** esaudisce i nostri più oscuri desideri e ci permette di fare tutto questo.

Sviluppato e pubblicato da **Spooky Squid Games Inc.** lo scorso 2 agosto, *Russian Subway Dogs* si presenta come un semplice **gioco arcade in grafica 2D** ambientato nella fredda e lontana **Russia**, a **Mosca**, patria di cani randagi che cercano in tutti i modi di recuperare un pezzo di pane dai passanti per evitare la morte. **Il nostro compito sarà quello di aiutare un povero cane a sopravvivere**, mangiando il più possibile per non rimanere a corto di energie e cadere a terra sfinito.

Per evitare la sciagurata fine del nostro amico a quattro zampe **dovremo spaventare i malcapitati pendolari** della metro di Mosca per far sì che il cibo cada loro dalle mani e poterlo ingerire e contrastare l'abbassamento graduale del livello della **stamina**.

Abbiamo solamente due azioni a disposizione: **abbaiare e saltare**. Ogni volta che mangeremo qualcosa ci verranno assegnati dei punti che influiranno sul completamento del livello e sulla quantità di stamina recuperata. Per aumentare i punti ottenuti si dovranno fare delle acrobazie

aeree con delle bottiglie di **vodka** che i passeggeri lasceranno cadere dopo ogni nostro abbaio. Per moltiplicare i punti ottenuti dal cibo **si potrà mantenerle a mezz'aria** grazie alle nostre capacità canine, quindi sempre abbaiano. Ogni volta che queste rimbalzeranno **aumenterà un counter** che renderà il cibo più efficace e farà più danno anche agli altri animali che si trovano sullo scenario. Perché non saremo i soli a cercare qualcosa da mettere sotto i denti: insieme a noi ci saranno altri cani, all'inizio, e più in là con i livelli, incontreremo ogni tipo di animale, dagli orsi ai cervi, fino ad arrivare ai piccioni. Ognuno di loro renderà più difficile ottenere cibo o ci colpirà, facendo calare di molto la stamina. L'unico modo per sopravvivere ai pericoli della metro sarà quello di lanciare bottiglie di vodka addosso agli avversari, facendo attenzione ai cibi che ingeriremo, perché **ci potrebbero avvelenare** o permettere al nostro cagnolino di **sparare palle di fuoco**, incenerendo i nemici e abbrustolendo pesce e carne.

In *Russian Subway Dogs* abbiamo **due modalità disponibili: Campagna ed Endless**. La modalità "Campagna" è strutturata in livelli, ognuno dei quali si sbloccherà solo se avremo raggiunto un certo numero di **ossa**, ottenibili al completamento di ognuna delle tre missioni di ogni stage, per un massimo di tre ossa per livello. A ogni scenario **si aggiungeranno sempre più cibi e nemici**, rendendo la sfida molto più avvincente; riuscire a completare uno degli ultimi livelli sarà molto arduo.

Nella modalità Campagna si possono anche sbloccare altri personaggi giocabili, che sostituiranno il cagnolino iniziale. I nuovi animali non avranno delle caratteristiche differenti dal personaggio principale, ma **rendono il gameplay più vario**, lasciando al giocatore la scelta del personaggio da dover controllare.

La modalità Endless consisterà come è classico in un singolo livello potenzialmente infinito che ci permetterà di guadagnare più punti possibili fino al game over. Il punteggio ottenuto verrà, poi, aggiunto alla classifica mondiale, permettendoci di migliorare sempre di più e battere ogni record. Purtroppo dopo aver finito la campagna e aver terminato tutte le missioni, *Russian Subway Dogs* **non si presta granché a essere rigiocato**, se non fosse per la modalità **Endless** che regala qualche ora in più a un titolo che non eccelle per longevità.

La grafica è stata realizzata con l'ormai usatissima **pixel art** da **Miguel Sternberg**, che ha optato per sagome spigolose e poco dettagliate, ma in linea con l'ambientazione e il gioco in sé. Ogni background è **ispirato alle reali stazioni metropolitane di Mosca**, anche se non si distingue per varietà, come del resto il **comparto sonoro**, buono giusto a tenere compagnia durante le partite, senza stancare o cadere nella ripetitività.

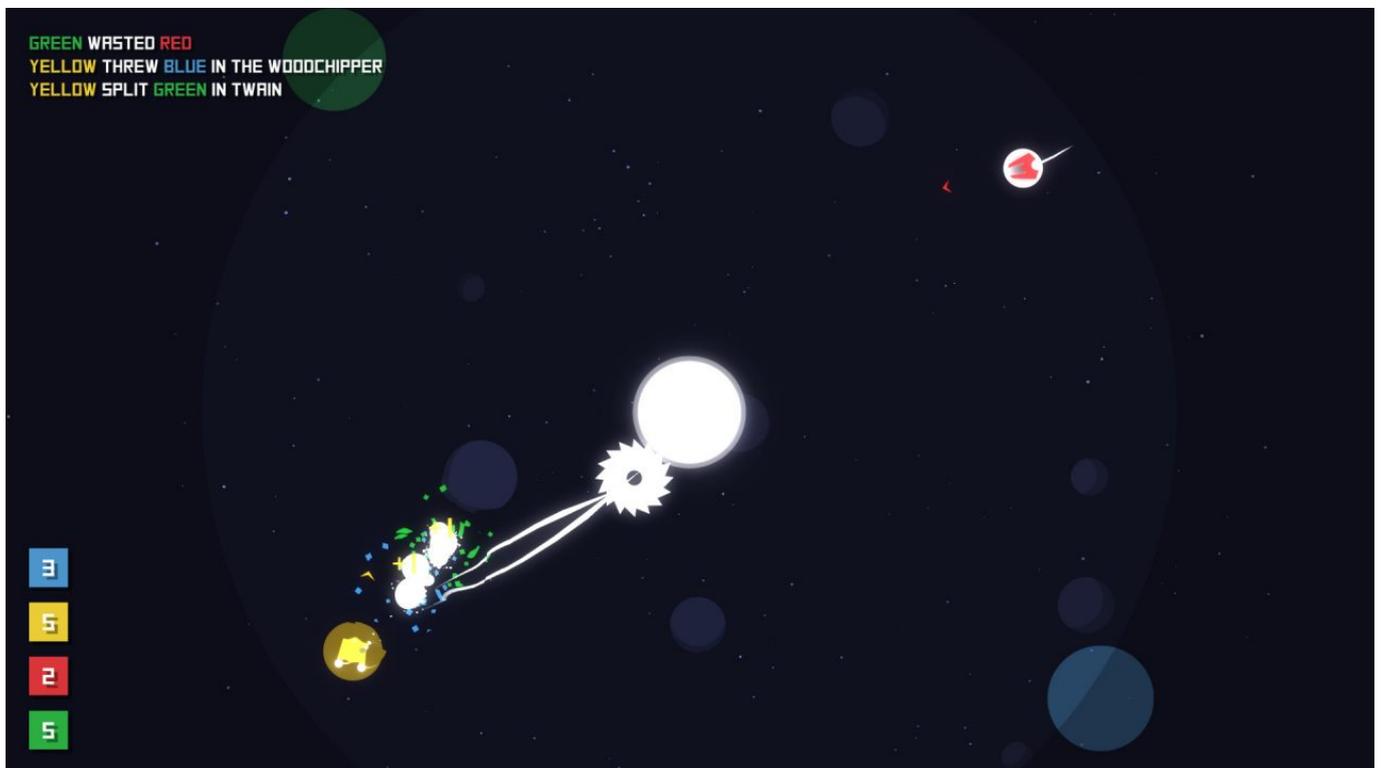
Per il poco che offre, *Russian Subway Dogs* riesce a intrattenere per qualche ora, senza molte pretese. Un gioco con un gameplay solido e ben fatto, ma soprattutto divertente. Consigliato a chi voglia farsi due risate insieme agli **stereotipi e ai luoghi comuni russi** e chi non cerca un particolare livello di grafica né di complessità nel gameplay.

Rocket Wars

Rocket Wars è un titolo indie action in 2D, sviluppato da **Archon Interactive** e pubblicato da **Rooftop Panda** su [Steam](#). Armati della nostra navicella spaziale, dovremo fronteggiare all'interno di un'arena altre navicelle per riuscire infine a completare l'obiettivo prefissato.

Rocket Wars dispone di un gameplay abbastanza semplificato: per riuscire a contrastare i nemici dovremo disporre di un'elevata capacità nell'usare le armi che abbiamo a disposizione. Ogni navicella disporrà di un'arma base, alla quale potremo affiancare anche un'arma speciale che si potrà acquisire tramite **power-up** all'interno dell'area di gioco. Potremo quindi disporre di cannoni, mine, bombe nucleari e così via. Questo titolo è stato creato principalmente come **shooter-arena con pvp locale**, ed è infatti possibile giocare con altri utenti (fino a un massimo di 4).

Il titolo però è tutta via privo di pvp multiplayer, e questo è un difetto non da poco, che rende il gioco noioso se non si hanno amici con cui giocarlo.



Nel corso del gioco sarà possibile affidarsi alla coppia tastiera-mouse oppure utilizzare il joypad. Vi consiglio vivamente di usufruire di un joypad, se possibile, la precisione al contrario ne risente molto.

Il gioco possiede un numero sufficiente di modalità di gioco, da scegliere tra sette differenti: **Deathmatch** (free for all), **Survivor** (nella quale ogni giocatore avrà a disposizione 5 vite e dovrà riuscire a tenerselo strette il più possibile), **Nuke King** (dove vince chi ottiene il punteggio più alto), **Team Deathmatch** (dove vince il team che ottiene il maggior numero di uccisioni), **Team Survivor** (ogni team ha 10 vite a disposizione e l'obiettivo è quello di non terminarle prima del team nemico), **Team Nuke King** (dove per vincere, bisogna far conseguire al proprio team il maggior numero di punti) e **Free Play** (dove il giocatore può giocare all'infinito senza alcun obiettivo).

Rocket Wars dispone soprattutto di un'intelligenza artificiale davvero ben fatta che riuscirà a metterci sempre in difficoltà. La grande intelligenza dei bot rende le partite molto combattute e

intriganti.

All'interno del titolo sono presenti ben **12 navicelle** completamente diverse l'una dall'altra. Sarà possibile sbloccarle con l'avanzare dei livelli. Ogni navicella che sbloccheremo avrà un vantaggio e uno svantaggio: ad esempio, alcune avranno una cadenza di tiro maggiore ma avranno una vita minore, altre avranno una velocità superiore a scapito della maneggevolezza. Sbloccare una skin sarà inutile, cambierà l'aspetto della nostra navicella ma non avremo nessun vantaggio in battaglia. In sé, **Rocket Wars** ha una grafica molto scarna e una colonna sonora abbastanza rilassante e piacevole, che riesce a rendere il gameplay in singolo di certo più avvincente. La mancanza del **multiplayer** penalizza però non poco un titolo che sarebbe potuto risultare molto più interessante, e la presenza della cooperativa locale colma solo in parte questo vuoto che lascia il gioco globalmente monco.



[Fez su iOS](#)

La storia di *Fez* è una storia travagliata, come quella del suo creatore **Phil Fish**, che già nel 2013 ne aveva dato per "altamente probabile" il porting per il famoso sistema operativo mobile. Verso la fine dello stesso anno lo sviluppatore minacciò di lasciare il mondo della programmazione ma **Polytron** confermò che l'idea non era stata abbandonata. Quattro anni dopo, ovvero poche ore fa, il seguente trailer spunta su Vimeo:

Che sia davvero questa la volta buona?

Non ci resta che aspettare, anche se il 2017 è ancora lungo.

