

Fjong

Dallo studio svedese **VaragtP**, che ha già lanciato su **Steam** e su mobile giochi come **Cooking Witch**, (del quale trovate [qui la nostra recensione](#)), **Plantera** e **Loot Heroes DX**, arriva il super colorato e zuccherosissimo puzzle game **Fjong**. Come ogni buon indie che si rispetti, **Fjong** è stato sviluppato da una sola testa, quella di **Daniel Hjelm**, e ci ha voluto regalare un'esperienza semplice, rilassante ma allo stesso tempo stimolante e intricata.



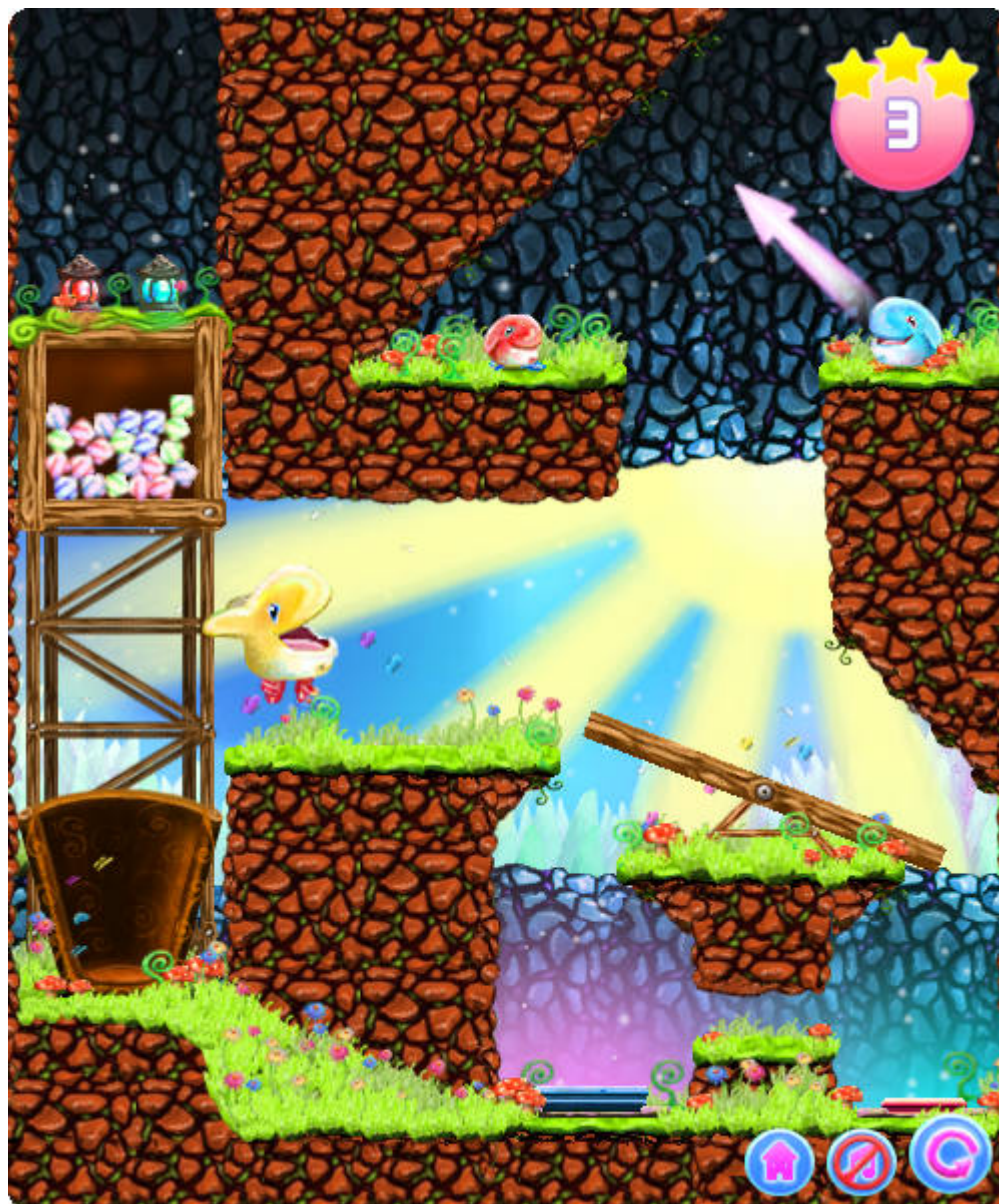
CLICK MOUSE TO SKIP

Impariamo a volare

I **Fjong** sono delle buffe creaturine con delle piccole ali, che vorrebbero tanto volare ma non ci riescono; tuttavia, nel loro mondo esistono delle caramelle che, una volta ingerite, permettono loro

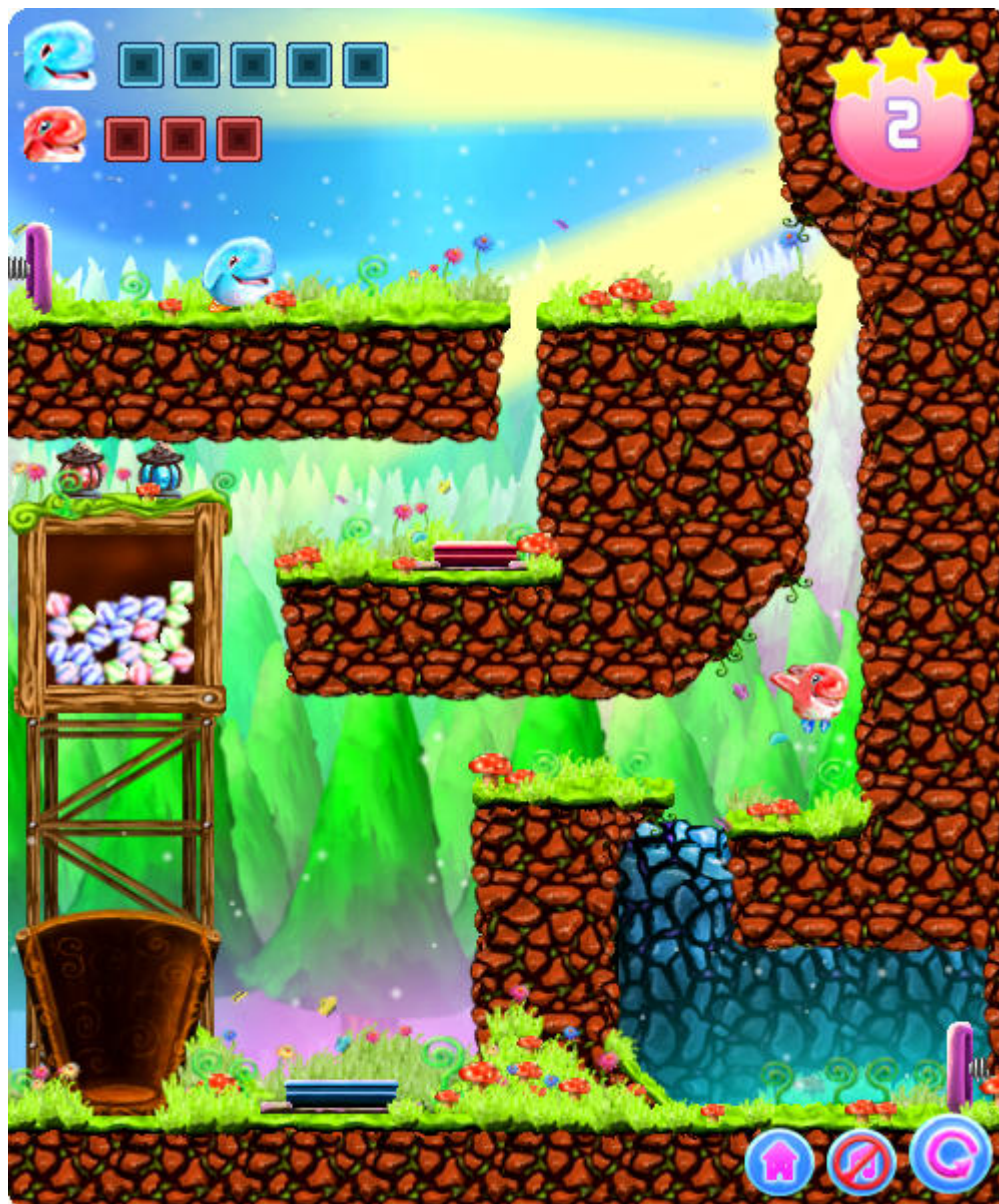
di gonfiarsi come dei palloncini e fluttuare nel cielo insieme agli uccelli! Una volta conosciuta la premessa del gioco ci toccherà dunque impugnare il mouse e far saltare, tramite dei semplici controlli, i nostri piccoli esserini fino al cesto delle caramelle. Col solo mouse controlleremo la direzione e la potenza dei nostri salti e, con molta attenzione, dobbiamo trovare dei modi per indirizzarli nel cesto dei dolcetti; a questo punto, a seconda di quanti salti abbiamo fatto, otterremo delle **stelle**, tre se riusciamo a completare il livello con meno salti possibili. Arrivare al cesto non è mai troppo semplice infatti spesso dovremo premere dei pulsanti, avere a che fare con travi mobili, molle e adoperare al meglio il terreno per fare dei *wall jump* o cadere in una fossa specifica. Nel corso dei 20 livelli avremo l'opportunità di liberare altri due **Fjong** che avranno delle caratteristiche diverse da quello base (cioè quello blu): il rosso sarà leggero e farà dei salti altissimi, mentre quello giallo sarà pesante e salta con molta difficoltà.

Il gioco offre dunque una **learning curve** molto coerente e piacevole: impareremo col tempo a capire la fisica del gioco, dosare la giusta potenza e a mirare correttamente in modo da gestire al meglio qualsiasi situazione che ci viene proposta. I livelli purtroppo offrono più o meno sempre la stessa soluzione e, se siete in cerca di un gioco particolarmente difficile, **Fjong** non è certamente quello che fa per voi; anche se saremo in grado di resettare il livello quante volte vogliamo, riusciremo non solo a completare ogni volta il livello senza troppe difficoltà ma anche a ottenere spesso le tre stelle al primo tentativo o senza mai impegnarci più di tanto e perciò, senza quasi neanche accorgercene, completeremo tutto il gioco nel giro di mezz'ora o addirittura meno! Una volta ottenute tutte le 60 **stelle** potremmo iniziare a concorrere per le **20 stelle viola**, ottenibili completando il livello con il numero di salti indicato in alto a destra (ovviamente il numero di salti di una run perfetta) ma saremo decisamente poco incentivati a giocare una seconda volta, visto che i livelli sono pochi e che, in fondo, **Fjong** non offre tutta questa rigiocabilità.



Dolce come una caramella

Il gioco mostra una grafica 2D molto colorata, che ricorda molto il disegno a pastelli di un bambino. Le animazioni, sia dei **Fjong** che delle farfalle in background, sono buone e non c'è molto da commentare; unico difetto del comparto grafico è il taglio del gioco sullo schermo. In molti, proprio per questo particolare taglio dello schermo, potrebbero pensare che **Fjong** sia uscito prima sugli **smartphone** ma in realtà, al momento, questo titolo è solamente disponibile per **PC**; probabilmente **VaragtP** ha in mente di portare il gioco nel mercato mobile prima o poi e perciò avranno voluto alleggerirsi il carico di lavoro semplicemente evitando di rimodellare la schermata gioco per gli schermi dei **PC**, tanto è vero che la grafica, in fondo, non ha tutta questa gran risoluzione (così che anche il computer più debole possa fare girare il gioco senza alcun problema). La musica, composta da **Marky Spark**, ammicca a un **jazz/r&b**, molto soft e rilassante, ideale per mettere i giocatori a loro agio e per non arrabbiarsi troppo quando si sbaglia qualche salto; tuttavia sono presenti solo pochi brani e, anche se il gioco è abbastanza corto, questi si ripeteranno più e più volte e in poco tempo desidereremo ascoltare qualcosa di diverso.



A chi può interessare questo gioco?

Insomma, **Fjong** non è certamente un gioco per gli amanti dei puzzle game complessi e probabilmente non lo è nemmeno per gli amanti di giochi mobile come **Angry Birds** o **Candy Crush Saga** in quanto certi titoli, per quanto casual, offrono non solo una presentazione più bella ma soprattutto possono rivelarsi ottimi compagni per viaggi e code interminabili alle poste grazie alla loro portatilità e ai loro diversissimi livelli. **Fjong** purtroppo sembra un gioco sviluppato un po' a caso e senza troppe attenzioni, specialmente in termini di gameplay e, per quanto piacevole, è difficile trovare un elemento che valga l'acquisto del gioco. Tuttavia il costo di 1,99€ (che durante i vari saldi di **Steam** scende spaventosamente) di certo può essere un buon incentivo per l'acquisto. **Fjong** potrebbe essere un bel gioco da regalare a un bambino entro i 6 anni d'età e che comincia a muovere i primi passi verso il mondo dei videogiochi; un gioco semplice, facile, corto e libero da pubblicità che potrebbe introdurlo con levità e spensieratezza all'universo videoludica, un'esperienza gradevole anche se molto, molto corta.

GameCompass #13 - Season Finale

Con questa puntata termina la prima stagione televisiva di GameCompass e si inaugura una serie di mini puntate settimanali estive fino al rientro a fine agosto in occasione della **Gamescom** di Colonia!

Cooking Witch

Ingredienti di **Cooking Witch**: una scopa volante, un calderone gigante, e vari bambini da cuocervi dentro.

I ragazzi di **VaragtP** (team di sviluppo del gioco) credo abbiano centrato l'obiettivo fornendo al pubblico un titolo divertente e al contempo super economico: si trova in vendita a circa 1,50 €. Certo non ci si aspetta un tripla A, ma in realtà - utilizzato per brevi periodi - risulta essere un ottimo **passatempo**. Proprio per questo motivo mi chiedo se la scelta di sviluppare il gioco esclusivamente su piattaforma **Steam** - non optando direttamente per i dispositivi mobili - sia stata la più azzeccata.



Breve ma intenso

L'endgame di *Cooking Witch* si raggiunge praticamente in meno di 2 ore: una volta sviluppata una certa manualità con i movimenti della strega - praticamente si gioca solamente con il mouse - tutto viene molto più semplice e, inoltre, acquistando i potenziamenti nel giusto ordine, la durata del gioco verrà ulteriormente penalizzata.



Cosa bolle in pentola?

Cooking Witch si limita a farci svolazzare a cavallo della nostra scopa al di sopra di un parco in cui degli innocenti bambini stanno allegramente festeggiando **Halloween**: rapire i pargoli e gettarli nel calderone sarà la nostra missione. A metterci i bastoni tra le ruote ci penseranno i “daddy” (i papà), che cercheranno di fermarci con dei colpi di fucile a pallettoni che dovremo abilmente evitare. Per ovviare al problema, si potrà lanciare un bambino sulla testa di uno dei daddy che, una volta stordito, potremo gettare a sua volta nel nostro calderone. Una volta completati tutti i potenziamenti avrete terminato il gioco, che difficilmente riavvierete senza uno scopo.



In conclusione

Ribadendo che è davvero un peccato che non sia ancora presente una versione per device mobili, **Cooking Witch** rimane un simpatico giochino che ci farà trascorrere un paio d'ore di spensieratezza senza grosse pretese ma sicuramente prive di noia.



Videorecensione