

Coffence

Ma è un picchiaduro? No! Ma allora cos'è?

Dovremmo chiederlo direttamente agli sviluppatori di **Sweet Bandits Studio**, perché noi, vi giuro, non lo sappiamo davvero.

Adesso chiudete gli occhi, inspirate con il naso lentamente e buttate fuori con la bocca; ripetete il processo un paio di volte, chiudete gli occhi e provate a immaginare: pessima giocabilità, grafica da far accapponare la pelle ai modelli poligonali dei calciatori di **Actua Soccer**, longevità che neanche fai in tempo a dire «oh ma sto gioco è proprio una...» che, toh, lo hai già completato con tutti e 5 i personaggi, altrettanto bruttini a dirla tutta. Magari sei stato così veloce che hai anche provato a giocarlo online, senza successo (fino al momento della scrittura di questa recensione ho cercato ripetutamente giocatori online senza mai trovarne uno).

Insomma, **Coffence** è tutto quello che di peggio potevo aspettarmi da un videogioco.

Il gioco

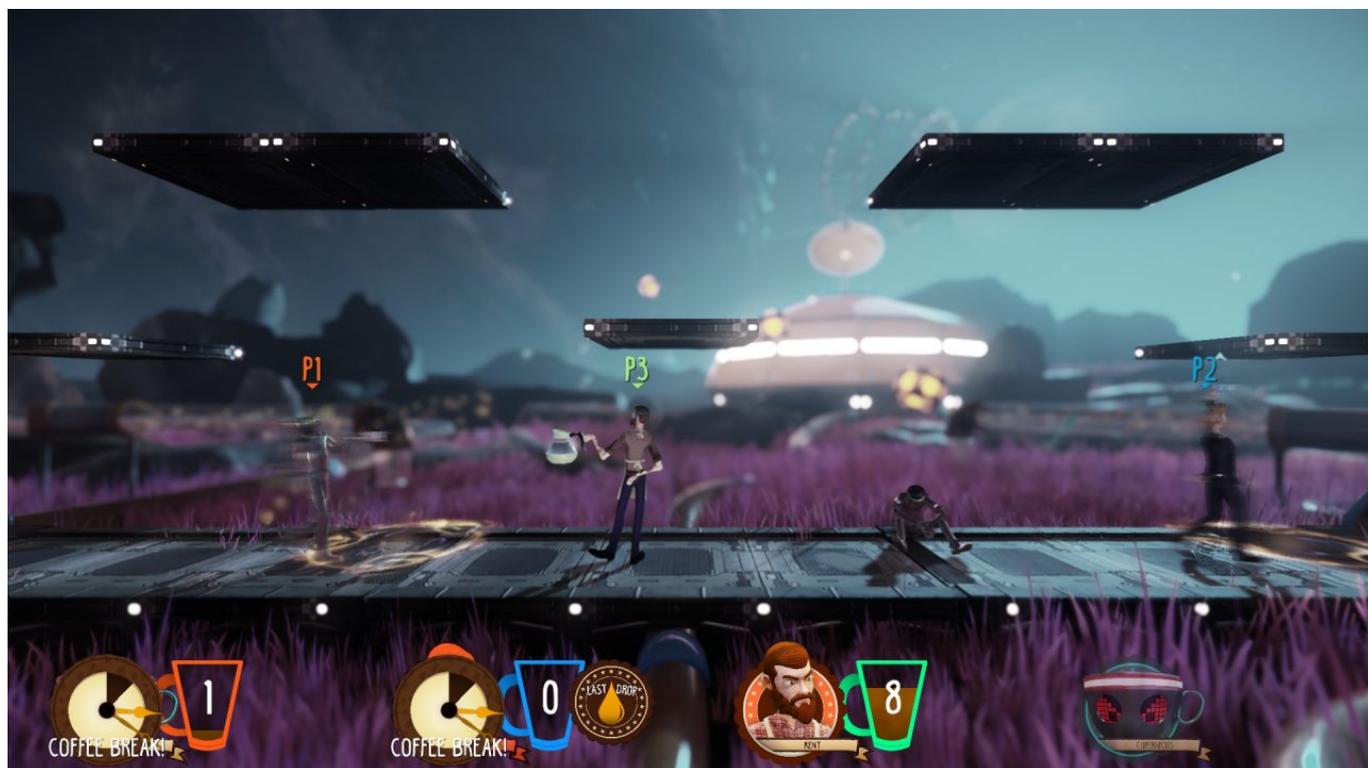
Andiamo per gradi, partendo però dal presupposto che del "cos'è **Coffence**", io non lo so davvero. Una storia asettica e insensata nella sua completezza, ci narra di 5 baristi - di cui uno, attenzione, è un cane - che sono alla ricerca del chicco di caffè perfetto per la loro miscela. I fantastici 5 quindi, arriveranno perfino a scontrarsi nello spazio (suppongo sulla luna, ma mi raccomando, che non vi venga in mente di chiedervi COME siano riusciti ad arrivarci) e successivamente, all'interno dell'astronave di **CUPernicus** (il ridicolo boss finale che si rigenera, senza alcun motivo, per ben 3 volte; in effetti, visto che il gioco è così divertente, questo aiuta sicuramente!). La durata del completamento dell'intero roster di personaggi e quindi del gioco, è di circa **15 minuti**.



La Giocabilità

In **Coffence**, ci dovremo scontrare a suon di “tazzate” – attenzione amici, perché questo termine si avvicina molto a quello che penso di questo gioco – cercando di colpire la tazza del nostro avversario per fargli cadere o far volare per aria le gocce di caffè al suo interno, vincendo in questo modo il match. Il gioco prevede diversi tasti funzione sul joypad, personalmente ho giocato per tutto il tempo utilizzando sempre 2 tasti e saltellando qui e là giusto per raccogliere le gocce, non ho assolutamente sentito la necessità di trovare altre strategie di attacco. Le mie partite si possono descrivere così: scivolata, tazza rotante, salto e goccia (la felicità...).

Se proprio devo spendere 2 parole a favore del gioco, credo che ci si possano passare **dei bei secondi** di divertimento nella modalità **multiplayer** in 4 giocatori, una sorta di “brawl” tutti contro tutti. Ricordando però, che nei server non c’è nessuno a giocare, e dovrete quindi trovare altri 3 amici per giocare in locale, o altri online, su invito, sempre che siano disposti ad acquistare il gioco.



Graficamente?

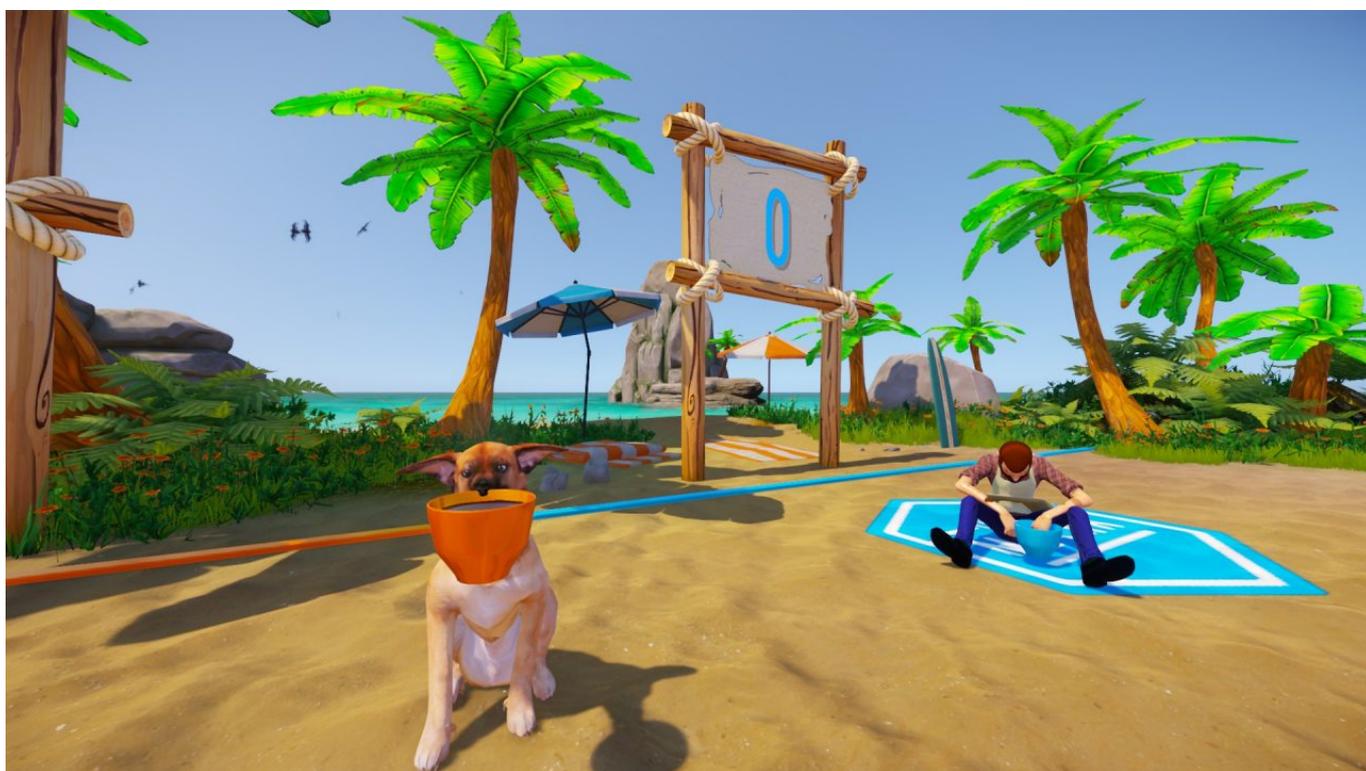
Per me va bene tutto, ma sono fermamente convinto che concepire un gioco **nel 2018**, deve sottintendere anche il rispetto di un certo standard qualitativo. Modelli poligonali, texture e animazioni lasciano l’amaro in bocca sotto ogni punto di vista. Anche artisticamente, la caratterizzazione dei personaggi non ha alcun senso, un cane, la donna pirata, il tipo affarista, un boscaiolo e un nerd: prendiamo un po’ di qui, un po’ di là e frulliamo per benino. Ma cos’è, la sagra del minipimer?

Almeno l'audio

Quantomeno il sonoro del gioco, purché sia molto ordinario, accompagna bene il ritmo dei combattimenti. Gli FX purtroppo invece, non splendono certo per la loro bellezza: dopo diversi minuti di gioco infatti, avrete in testa solo il rumore delle gocce di caffè all'interno delle tazze o per terra (riproducendo praticamente lo stesso suono).

Concludendo

Mi sento di dire che in tutta onestà, non consiglieri mai l'acquisto di **Coffence**. Un videogioco che costa davvero troppo (**12,99 € su Steam**) per la pochezza che trasmette al giocatore. Potrebbe trovare la sua vera dimensione nel multiplayer in 4 giocatori, ma non credo che in ogni caso ne possa valere la spesa.



[ARMS - Global Testpunch](#)

Durante lo scorso weekend (precisamente sabato 27 maggio e domenica 28 maggio) si è tenuto il primo **Global Testpunch** di **ARMS**, nuovissima IP di casa **Nintendo** dedicata a rocamboleschi combattimenti guidati dai **Joy-Con**. **ARMS** è un picchiaduro nel quale, classicamente, ogni giocatore dovrà scegliere il proprio "campione" per poter abbattere il nemico. Nel testpunch sono presenti ben **7 dei 10 personaggi del gioco completo**, ognuno con abilità e armi diverse:

1. **Ribbon Girl**: riesce a eseguire più salti mentre si trova a mezz'aria e può anche lanciarsi in picchiata contro l'avversario.

2. **Spring man:** quando la sua energia è poca, i suoi pugni rimangono sempre carichi.
3. **Ninjara:** se scatta durante un salto si teletrasporta, se quest'ultimo para un colpo si teletrasporta automaticamente.
4. **Master Mummy:** è immune agli stordimenti anche se incassa dei colpi, quando para ripristina la sua energia.
5. **Min Min:** se scatta in aria può eseguire un calcio che respinge tutti i tipi di attacchi, quando accumula energia il suo braccio diventa un drago.
6. **Mechanica:** se si tengono premuti i pulsanti per il salto e per lo scatto, quest'ultima riesce a "galleggiare" in aria. La sua tuta le permette di non essere stordita.
7. **Twintelle:** mentre carica la sua energia Twintelle può rallentare i colpi in arrivo, può anche effettuare un attacco mentre si trova a mezz'aria.
8. **Byte & Barq:** quando byte usa barq per saltare, può respingere pugni e saltare più in alto.
9. **Kid Cobra:** se scatta mentre è caricato, quest'ultimo effettua una scivolata, ha uno scatto davvero lento ma ha un salto fuori dalla norma.
10. **Helix:** può estendere o appiattire il suo corpo tenendo premuto rispettivamente i pulsanti salto o scatto.



Il gioco presenta diversi tipi di modalità:

- **Modalità classificata** (non presente nel Testpunch)
- **Scontro 1vs1**
- **Scontro 2vs2**
- **Tutti Contro Tutti** (in questa modalità i giocatori potranno essere 3/4).
- **Pallavolo** (1VS1, 2VS2), nella quale si dovrà evitare di far cadere la palla nella propria metà campo.
- **Basket** (non presente nel Testpunch): obiettivo di questa modalità è quello di mandare all'interno del canestro l'avversario. Si possono ottenere dai 2 ai 3 punti (dipende dalla distanza), il primo che arriva a 10 punti vince.
- **Tiro al bersaglio** (non presente nel Testpunch): quest'ultimo consiste nel colpire i bersagli e accumulare più punti dell'avversario entro lo scadere del tempo.
- **La sfida dei 100** (non presente nel testpunch)

Durante gli scontri verranno droppati degli **oggetti** che possono aiutarci o metterci in difficoltà, da una bomba incendiaria o un ordigno elettrizzante, una bibita d'assalto che riempie l'indicatore della mossa speciale, una bibita curativa, etc...

Il gioco si preannuncia abbastanza competitivo, inoltre supporta vari utilizzi dei joy-con/pad. Si consiglia vivamente di giocarlo con i joy-con usando l'impugnatura da "box" così da poter ottenere una maggiore immersività.

I personaggi sono abbastanza equilibrati tra di loro: ognuno è dotato di 3 tipi di armi iniziali, ognuna delle quali usufruisce di un elemento di stato (elettrico/incendiario ecc.) oppure armi più veloci con danno ridotto o viceversa, accumulando le monete però sarà possibile acquistarne di altri tipi. Si possono accumulare dalle tre all'una moneta, si ottengono 3 monete in caso di vittoria, 2 in caso di pareggio e 1 in caso di sconfitta. Al termine di ogni partita ci sarà una "kill cam" che ci farà vedere l'ultimo colpo inflitto all'avversario.



Tirando le somme, già dalla prima prova si preannuncia un picchiaduro di tutto rispetto, atipico, variegato, probabilmente unico nel suo genere.

Il **secondo testpunch** sarà disponibile **sabato 3 e domenica 4 Giugno** ai seguenti orari: dalle 2:00 alle 2:59, dalle 14:00 alle 14:59 e dalle 20:00 alle 20:59.

Il gioco uscirà **il 16 Giugno** in esclusiva su **Nintendo Switch**.