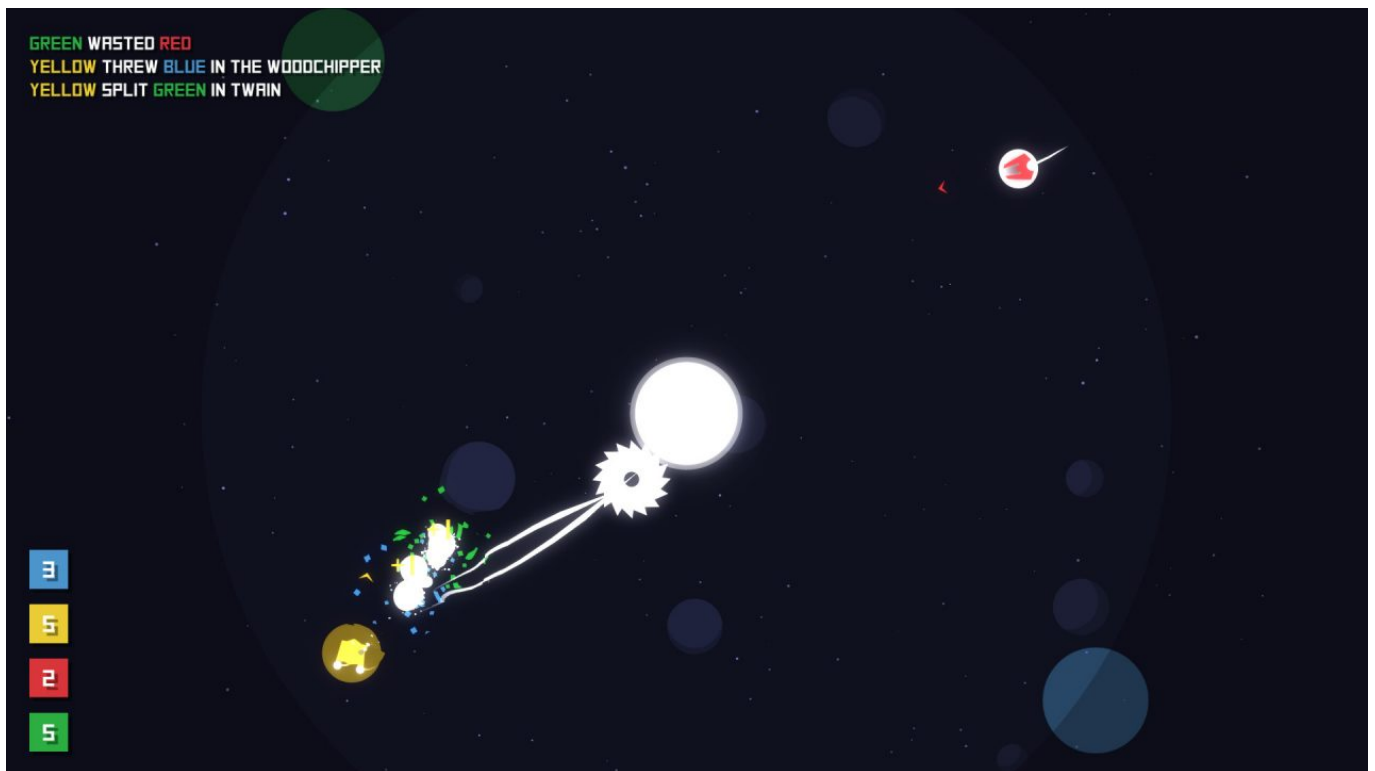


# Rocket Wars

*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 tuttora 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.



## [GameCompass - Summerplay #3](#)

La terza puntata di **GameCompass SummerPlay**, con le videorecensioni di [Perception](#) e \_\_\_\_\_ e una top 5 dei migliori film tratti dai videogame e poi news, speciali e chiacchiere in studio con i nostri **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Vincenzo Zambuto**.