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 la giusto per raccogliere le gocce, non ho assolutamente sentito la necessità di trovare altre strategie di attacco. Le mie partite si posso 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 li 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 consiglierei 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.

