

Robbotto

Ultimamente mi sono dato alla macchia con i **tripla A**, per dedicarmi anima e corpo a quella tonnellata di **titoli indie** tra i quali, a volte, è possibile anche trovare delle perle di non poco interesse. Oggi è la volta di **Robbotto**, sviluppato da **JMJ interactive**; è un simpatico - e allo stesso tempo odioso - **arcade-platform** chiaramente ispirato a quel vecchio gioco arcade dei due draghetti sparabolle, chi di voi lo ricorda? Infatti personalmente, definirei **Robbotto** quasi la versione "**Dark Souls**" di **Bubble Bobble**: ovviamente non mi riferisco al genere "souls" in sé, bensì al fatto che sia davvero impegnativo riuscire a proseguire oltre un certo livello.

Dopo questa piccola premessa, andiamo a vedere più da vicino di cosa si tratta.



Cos'è Robbotto?

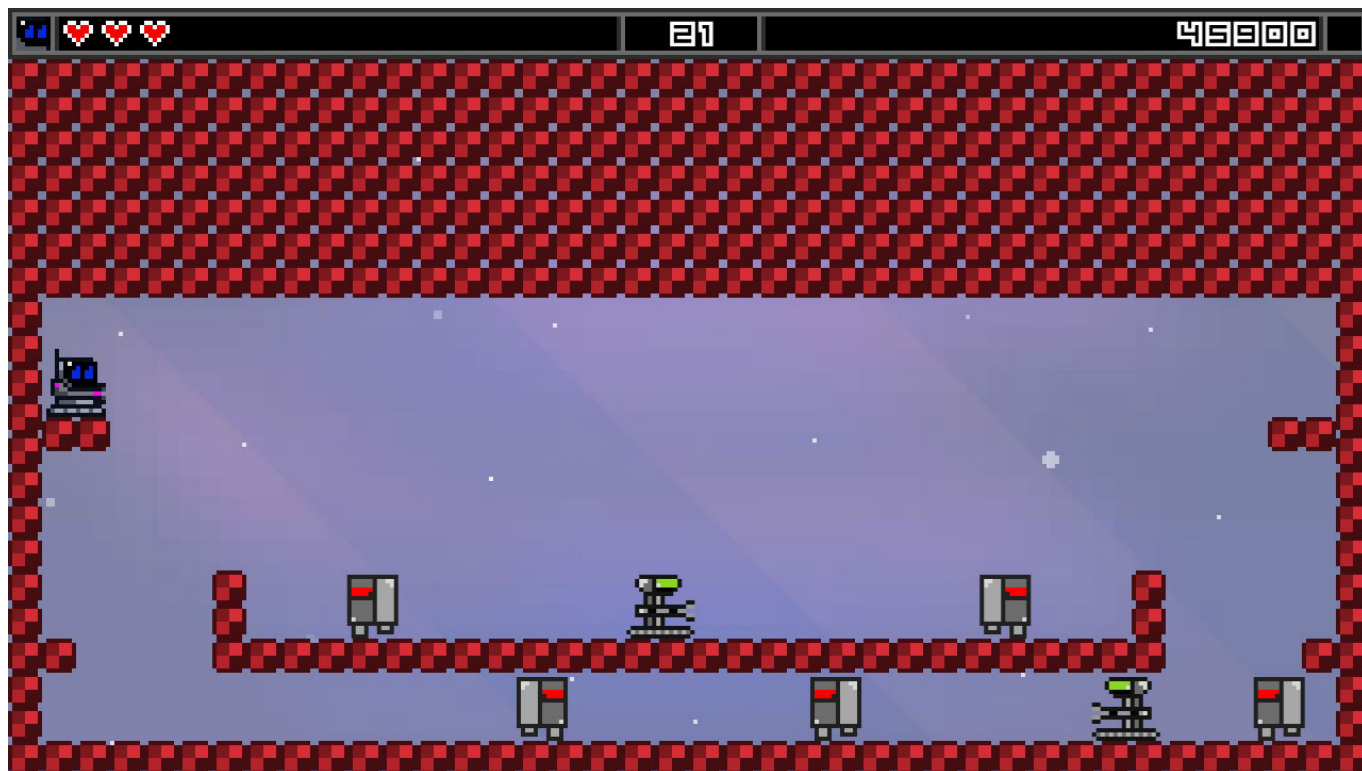
Partiamo dal fatto che il titolo del gioco, nasce semplicemente dall'unione dei nomi dei due robot che possiamo utilizzare: **Robb** e **Otto** - ... già, non ditelo a me -.

Robbotto è, come già scritto, un **arcade-platform** con grafica in stile **8-bit** con livelli procedurali, sempre più complessi andando avanti nel gioco. È possibile giocarlo in singolo o in coppia in modalità **co-operativa (online o locale)**.

I comandi sono molto semplici: in definitiva c'è un tasto per saltare, uno per sparare un dardo elettrico e un'altro per spruzzare acqua una volta elettrizzato il nemico, in maniera da metterlo completamente fuori gioco. Attraverso i **100 livelli** di gioco, si incontreranno **venti diversi nemici** da affrontare, ognuno con le proprie caratteristiche, offensive e non. **Robbotto** è uno di quei giochi che lascia illudere i propri avventori: diciamo che i primi dieci livelli alimenteranno semplicemente la vostra autostima come arcade player, i successivi faranno un po' vacillare la vostra autostima da pro-player, per poi arrivare a maledire il giorno in cui avete deciso di iniziare a videogiocare!

Oltretutto questo, è un gioco che spinge l'utente a continuare a oltranza la propria partita, anche una volta perse le tre vite a disposizione: infatti al "gameover", si potrà continuare perdendo solo il punteggio accumulato e i progressi dell'ultimo livello in corso; in pratica senza rendervene conto potreste giocare e rigiocare lo stesso livello anche per venti, quindi, "chapeau" agli sviluppatori per la vincente strategia applicata.

Al decimo livello e poi per ogni suo multiplo, si affronterà una boss-fight, più o meno semplice (personalmente ho spesso trovato più difficoltosi i livelli di intermezzo che non le boss-fight).



Oldstyle in tutto e per tutto

Che dire, uno stile **retro**, mantenuto e rispettato in ogni suo canone: la colonna sonora, peraltro acquistabile anche separatamente su **Steam**, è composta da suoni sintetizzati, che accompagnano perfettamente il ritmo di gioco che, con i suoi colori sgargianti e quello stile **8-bit**, in qualche modo, esplicitano ulteriormente la natura "arcade" di **Robbotto**.

In definitiva, ritengo che il titolo proposto da **JMJ Interactive**, sia un ottimo arcade, divertente, immediato e che può dare il meglio in **co-op locale**, ma credo anche che possa esserci un "gap" tra il prodotto offerto e il prezzo suggerito, forse troppo alto. **Robbotto** viene venduto a circa **10 euro sull'eshop di Nintendo Switch** e **8 euro su Steam**.