

GIOCHI: IMPAZZA LA FEBBRE DI 'RUZZLE'

23 Gennaio 2013



L'AQUILA - Tutti ne parlano, tutti lo vogliono, tutti ci giocano. A lavoro, a casa o a scuola, ormai la mania del momento si chiama Ruzzle, il nuovo social game che impazza tra bambini e adulti di tutto il mondo.

Nato qualche mese fa dalle menti geniali della società svedese Mag Interactive, il gioco gratuito per gli smartphone Ios e Android, conta già oltre 18 milioni di download e tre miliardi di partite.

Il 'contagio' di quella che sembra essere diventata una vera e propria malattia virtuale, avviene via internet e sembra che una volta caduti nella rete, non si riesca più a smettere.

La forza d'attrazione di Ruzzle è la sua estrema semplicità. Un insieme di lettere, sparse a caso in un riquadro, da comporre per formare parole finite, nel tempo massimo di due minuti. Una sorta di Scarabeo di ultima generazione, nel quale ci si sfida sempre in due giocatori.

Ed è proprio la sfida a due il colpo di genio: si può giocare, infatti, con persone sconosciute sparse nella rete o amici come quelli di Facebook, dal momento che Ruzzle è integrato anche con i vari social network. Durante le partite è possibile chattare e interagire con altri giocatori, fare conoscenze e ampliare la propria cerchia di amicizie.

Semplicità e socialità sono le due componenti che hanno lanciato Ruzzle in cima alle classifiche dei giochi più amati di sempre, ancor di più del vecchio Tetris degli anni '80 o del Tamagotchi, il piccolo animaletto portatile degli anni '90, che si portava in tasca e si accudiva come un bambino.

La febbre impazza sugli smartphone e sui social network: chi non lo utilizza, rischia di essere terribilmente 'out'!