

Un recente tweet di Kojima apre un nuovo interrogativo su Death Stranding

Molti dubbi girano ancora intorno a *Death Stranding*, titolo pioniere della neonata **Kojima Productions** e tutt'ora in sviluppo. Nonostante questo l'ex vicepresidente di Konami ha deciso di mettere ancora più carne sul fuoco, pubblicando un tweet apparentemente innocuo, ma che ha scatenato la nascita di teorie su teorie da parte dei fan.

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGETbGFuZyUzR
CUyMml0JTIyJTNFJTNDcCUyMGxhbmc1M0QlMjJlbiUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRVRoZS
UyMCUyNnF1b3QlM0J0aGluZyUyNnF1b3QlM0IlMjB0aGF0JTIwTm9ybWFuJTIwaXMIlMjB3ZWYyaW
5nJTIwaW4lMjBERUFUSCUyMFNUUkFORElORyUyMGhhcyUyMGJlZW4lMjBjcmVhdGVkZTIwYmFzZ
WQlMjBmcm9tJTIwQ0dJTIwbW9kZWw1MjBkYXRhJTIwJTIwWF0ZXJpYWw1MjBpcyUyMHRpdGFua
XVtLiUyMFRoaXMIlMjBpcyUyMHN0aWxsJTIwc2FtcGxlJTIwJTIwY2hlY2tpbmclMjB0byUyMHNlZSUy
MHdoZXR0ZXIlMjB0byUyMG1lcmNoYW5kaXNlLiUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNFJTIyaHR0cHMlM0El
MkYlMkZ0LmNvJTIwZmRnT3plQ3pXOSUyMiUzRXBpYy50d2l0dGVyLmNvbSUyRmZkZ096ZUN6Vzkl
M0MlMkZlJTNFJTNDJTIwGCUzRSUyNm1kYXNoJTNFJTIwSElERU9fS09KSU1BJTIwJTI4JTIwSElER
U9fS09KSU1BX0VOJTI5JTIwJTNDYSUyMGhyZWYlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXIuY2
9tJTIwSElERU9fS09KSU1BX0VOJTIwGCUzRhdHVzJTIwGOTI5OTc4Nzc2NjU3NzA3MDA4JTNNGcmVmX3N
yYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjIlM0UxMyUyMG5vdmVtYnJlJTIwMjAxNyUzQyUyRmElM0UIM0MlM
kZibG9ja3F1b3RlJTNFJTBBJTNDc2NyaXB0JTIwYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiU
yRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXIuY29tJTIwGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGN0YXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOC
UyMiUzRSUzQyUyRnNjcmlwdCUzRSUwQQ==

Norman Reedus, il protagonista, avrà indosso nel gioco una coppia di targhette, sulle quali è incisa l'equazione del **Raggio di Schwarzschild** o raggio gravitazionale. Questa formula è strettamente legata alla velocità della luce e ai buchi neri (per una definizione precisa potete far riferimento a [Wikipedia](#)). In moltissimi ora teorizzano che il gioco sarà ambientato nello spazio o addirittura oltre l'orizzonte degli eventi.

Certo che quando c'è la mente di **Hideo Kojima** dietro un'opera, l'imprevedibilità fa sempre da padrona.

Rumor: svariati titoli per Switch in sviluppo

Ormai, si sa, **Reddit** è diventato uno dei siti dove i leak riguardo i prodotti delle più grandi case videoludiche spuntano come funghi. Questa volta è toccato a **Nintendo**, e nonostante la notizia sembri davvero bella grossa, va comunque presa con le pinze, non essendo specificate le fonti.

Data questa premessa, secondo l'utente **DasVergeben**, i giochi che usciranno per Nintendo Switch non saranno affatto pochi, e alcuni potrebbero persino entrare sul mercato entro la fine del prossimo anno. Le "fonti" affermerebbero infatti che:

- *Dragon Ball Fighter Z* uscirà anche per Switch all'incirca nel periodo autunno/inverno del 2018.
- *Soul Calibur VI* è in sviluppo sia per la console Nintendo, che per **PS4** e **PC**. Inoltre nella versione per Switch ci sarà **Link** come personaggio esclusivo.
- **Game Freak** avrebbe subito diverse pressioni per far uscire l'ottava generazione *Pokémon* per l'anno prossimo.
- Il tanto misterioso quanto discusso *Pokémon Stars* esiste e sarà (o sarebbe dovuto essere, forse il progetto è stato abbandonato) un porting di ***Pokémon Sole/Luna*** su Switch, ma con un engine diverso.
- Verso l'inizio del 2018 verranno mostrati degli screenshot di *Metroid Prime 4*, con molta probabilità durante il **Direct di gennaio**. **Bandai Namco** starebbe lavorando sul nuovo gioco per la console ibrida, ma non si sa quale studio di sviluppo in particolare.
- Si spera che un nuovo ***Animal Crossing***, sempre nel 2018, possa essere rilasciato.
- Il servizio **Virtual Console** che permette di scaricare le vecchie glorie appartenenti a piattaforme di gioco ormai vecchie diventerà in abbonamento.
- Nintendo avrebbe richiesto a **Square Enix** l'esclusiva per *The World Ends With You 2*.
- **Blizzard** starebbe lavorando a un porting di *Hearthstone* per Switch, ma non si sa quando verrà annunciato.

Non si sa quanto ci sia di vero in tutto ciò, ma chissà quali sarebbero le reazioni dei giocatori se almeno uno di questi rumor venisse confermato. Hype? Non resta che aspettare.

[Sony ricompenserà i cacciatori di trofei](#)

Moltissimi giocatori Playstation hanno come obiettivo quello di raccogliere tutti i trofei relativi ai giochi acquistati fino ad arrivare al tanto agognato **trofeo di platino**, che nella maggior parte dei casi corrisponde al completamento al 100% del titolo in questione o, in determinati casi, porta a doverlo rigiocare e finire più volte. Chiaramente il grado di sfida può arrivare a livelli davvero alti, ed è per questo che Sony ha deciso di incentivare i possessori di **PS3, PS4 e PS Vita** (purtroppo solo quelli americani al momento) che si iscriveranno al programma attraverso un apposito sito offrendo dei crediti per l'acquisto di giochi a chiunque raccoglierà il maggior numero di trofei, che saranno tradotti in punti così assegnati:

- **100 trofei d'argento - 100 punti**
- **25 trofei d'oro - 250 punti**
- **10 trofei di platino - 1000 punti**

Al raggiungimento dei 1000 punti si riceveranno \$10 spendibili liberamente all'interno del **Playstation Store**. Il conteggio dei punti pare non comprenderà i trofei già acquisiti. Il servizio è disponibile da poco e, come già specificato, attualmente solo in America, proprio come **Xbox Quest**, ma c'è comunque da fare una grande distinzione: il servizio di Microsoft non si basa sugli achievement preimpostati dei giochi, bensì su sfide mensili, e i premi non sono stati ancora ben specificati (si sa solo che un fortunato potrà aggiudicarsi un Tv da 55" per questo mese).

Sicuramente entrambi i programmi saranno molto graditi dai giocatori oltreoceano, e si spera che

presto possano essere disponibili anche in Europa e nel resto del mondo.

La fine di Kinect e alcuni esperimenti interessanti

Dopo ormai sette anni di vita e circa 35 milioni di unità vendute, la produzione di **Kinect**, la **telecamera Microsoft** capace di rilevare il movimento, **è stata terminata**. La distribuzione di Kinect iniziò nel 2010 come periferica per Xbox 360, che ebbe finalmente modo di gareggiare insieme a PS3 e Wii per il miglior sistema di motion tracking. Con l'arrivo di Xbox One, il device fu incluso nell'acquisto della console, offrendo, oltre a una serie di giochi creati ad hoc, la possibilità di comandare il gioco in remoto grazie al riconoscimento della voce e dei movimenti del corpo.

Ma la vita di Kinect nella **current gen** è durata poco: solo due anni più tardi, un aggiornamento eliminò questa funzione, poiché l'effettivo utilizzo da parte dei giocatori non giustificava gli investimenti per mantenerla. Il Kinect Team si iniziò quindi a concentrare su prodotti diversi e più innovativi, come **Cortana** e **Windows Hello**.

Durante questi sette anni, però, Kinect non è stato messo in un angolo a prendere polvere: diverse persone hanno cercato usi alternativi all'interno di numerosi campi, alcuni dei quali assolutamente impensabili per una periferica di gioco; **dall'arte alla musica, dall'applicazione militare a quella archeologica**. Questi esperimenti si rivelarono talvolta apparentemente senza senso, altre volte utili e divertenti.

Vasca da bagno touchscreen

Il proiettore **Aquatop**, creato dai ricercatori del Koike Laboratory alla Tokyo University of Electro-Communications, grazie a speciali sali da bagno e a un Kinect, trasformava una vasca da bagno in una **superficie touchscreen colorata**, che dava la possibilità a chiunque vi immergesse le mani dentro di manipolare immagini e giocare ad alcuni giochi semplicemente pizzicando e spostando l'acqua.



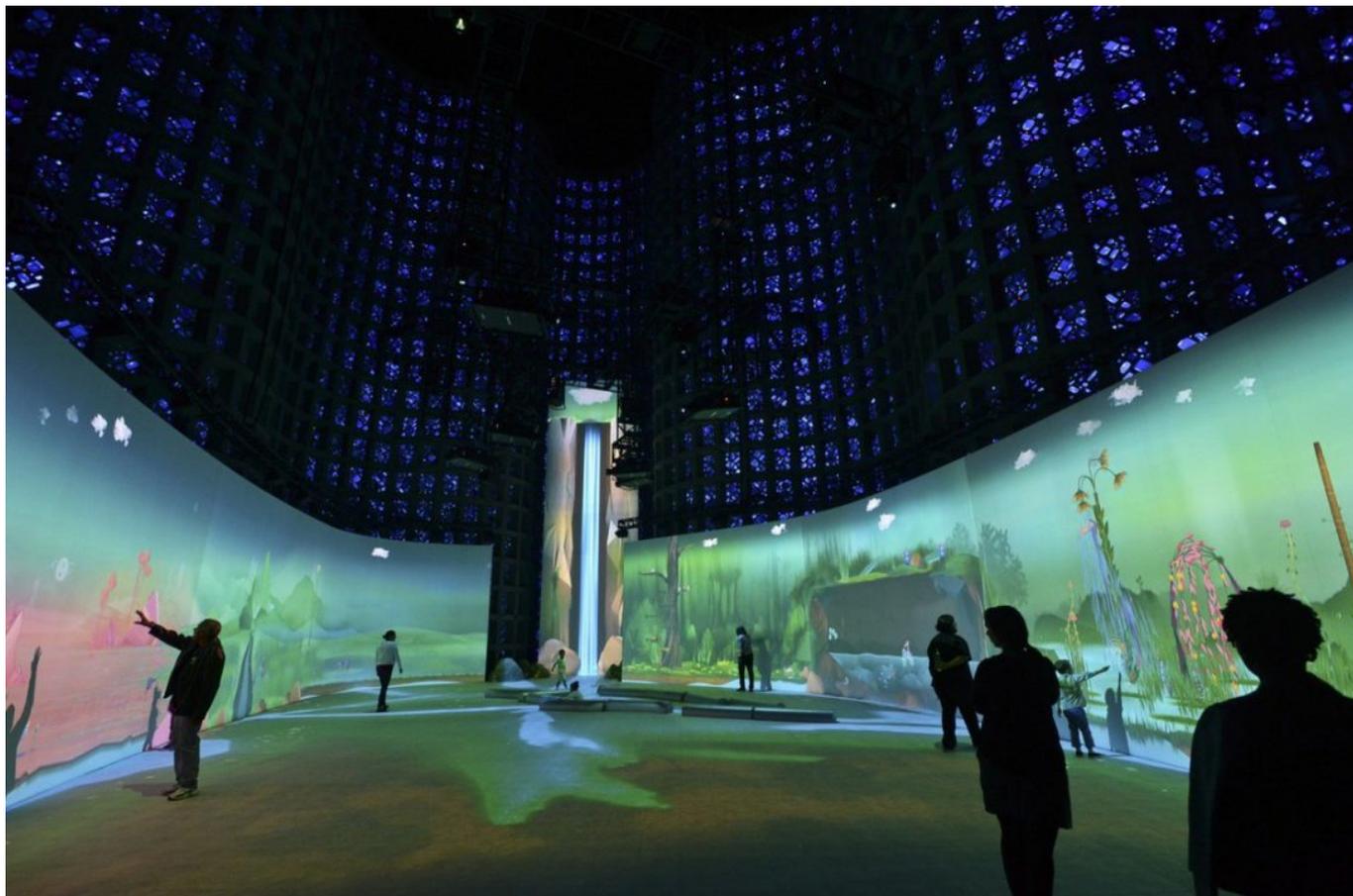
Specchio peloso

Si può ben dire che questo sia il lato artistico del Kinect: l'artista newyorkese **Daniel Rozin** ebbe l'idea di creare uno "specchio" fatto da circa un migliaio di pon pon bianchi e neri e sfruttava il motion tracking del Kinect per catturare i movimenti delle persone.



Il paese del sostenibile

Nel 2015, il **New York Hall of Science** ospitò un evento piuttosto particolare: venne creata al suo interno, grazie all'utilizzo di una dozzina di telecamere, una grande **foresta virtuale**, creata apposta per aiutare i bambini a capire i principi cardini della sostenibilità. L'intero spazio era diviso in sei biomi diversi, tra cui una cascata alta 12 metri e dei tronchi "mobili" sul pavimento.



Suonare un organo a tubo a 4 piani

Quando si dice che il nuovo incontra il vecchio: il compositore **Chris Vik** ebbe l'eccentrica ma anche geniale idea di collegare un Kinect a un organo di più di 80 anni di età, avendo così la possibilità di suonarlo **senza toccare alcun tasto**.

Questo video mostra sia la fase di realizzazione che il progetto vero e proprio in funzione.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGeEVNYmpuVEpDSE0lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Scannerizzare ossa di dinosauro

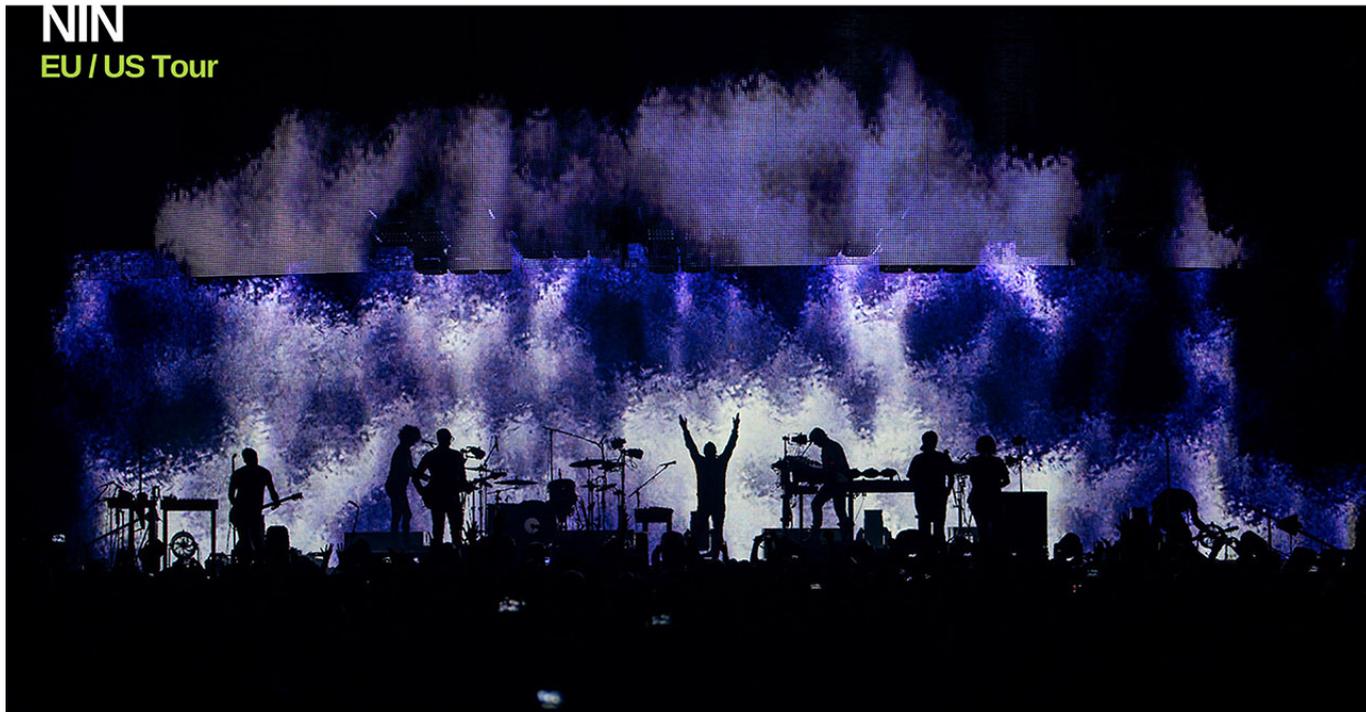
Questa fu sicuramente una delle applicazioni più utili: lo scorso luglio, degli scienziati ebbero la necessità di scannerizzare il teschio di un tirannosauro, ma la loro attrezzatura era troppo grande per entrare all'interno della mascella. Ecco che venne in loro aiuto il sottilissimo Kinect: spendendo migliaia di dollari in meno rispetto alla classica attrezzatura, fu possibile analizzare il fossile.



Concerto dei Nine Inch Nails

Il capogruppo della band, **Trent Reznor** e il suo direttore artistico **Rob Sheridan** hanno saputo conciliare la carriera musicale con il loro essere nerd. Durante un concerto nel 2013 venne utilizzato un Kinect per tracciare i movimenti del leader dei Nine Inch Nails che, proiettati verso una serie di schermi luminosi, creavano una sagoma distorta e mobile dell'artista.

NIN
EU / US Tour



Sorveglianza del confine coreano

Certe volte le idee degli asiatici lasciano veramente senza parole: **Jae Kwan Ko**, un programmatore autodidatta sud-coreano, pensò bene di usare la periferica Microsoft per sorvegliare il confine tra Corea del Nord e Corea del Sud, ed era persino capace di capire se ciò che veniva ripreso era una persona o un animale. Davvero un colpo da maestro.



RoomAlive

RoomAlive era un progetto della stessa Microsoft che aveva come obiettivo quello di trasformare le stanze in ambientazioni in stile *Star Trek* grazie a degli ologrammi interattivi proiettati su muri e pavimenti. Ma, per quanto ambizioso e con molto lavoro dietro, RoomAlive non venne mai rilasciato.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjIxMzY2JTIyJTIwaGVpZ2h0JTNEJTIyNzY4JTIyJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ3d3cueW91dHVlZS5jb20lMkZlbWJlZCUyRklMYjVFeEJ6SHF3JTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTIyJTIwZ2VzdHVyZSUzRCUyMm1lZGhhJTIyJTIwYWxsb3dmdWxsc2NyZWVuJTNEJTNDJTIJGaWZyYW1lJTNE

Dopo questa carrellata, che non si dica mai più che il Kinect è solo un pezzo di plastica inutile. Che sia stato creato per un compito che non era davvero il suo? Comunque sia, inutile o meno, una parte che ha sicuramente segnato la storia del brand Xbox ci ha lasciati.

[Leak: Svelata la lista dei primi titoli](#)

retrocompatibili con la OG Xbox

Durante l'E3 di quest'anno, **Microsoft** annunciò che i titoli per la prima Xbox **sarebbero presto diventati retrocompatibili per Xbox One**, ricevendo un feedback più che positivo da parte del pubblico presente alla conferenza e non. Vennero anche annunciati due giochi che sarebbero stati tra i primi a godere della retrocompatibilità: *Crimson Skies* e *Fuzion Frenzy*.

Ovviamente non ci si poteva aspettare una lista composta da soli due elementi e la gente ha fantasticato per mesi su quali e quanti altri titoli sarebbero sbarcati sulla piattaforma current gen. Ma adesso **h0x0d**, un ormai conosciuto leaker di Microsoft, ha condiviso su Twitter un'immagine che mostra le copertine dei primi dodici giochi che potranno essere giocati anche su Xbox One.

original Xbox back-compat games pic.twitter.com/aU83sbc0t4

— WalkingCat (@h0x0d) [October 21, 2017](#)

I titoli mostrati sono:

- Bioware's Star Wars: Knights of the Old Republic
- Team NINJA's Ninja Gaiden Black
- Volition's Red Faction II
- Ubisoft's Prince of Persia: Sands of Time
- Rare's Grabbed by the Ghoulies
- Double Fine's Psychonauts
- Namco's Dead to Rights
- Zipper's Crimson Skies
- Blitz Games' Fuzion Frenzy
- Firaxis' Sid Meier's Pirates!
- Terminal Reality's BloodRayne
- SNK's The King of Fighters Neowave

Nonostante siano alcune delle colonne portanti della prima generazione Microsoft, non si è ancora parlato di un ipotetico ritorno dei primi due capitoli di *Halo* o del primo *Fable* o ancora di *Forza Motorsport*, che si spera vengano annunciati presto.

Moon Studios mostra migliorie nei tool di sviluppo di Ori and the Will of the Wisps

Ori and the Will of the Wisps, titolo annunciato per **Xbox One** e **PC** durante la conferenza **Microsoft** allo scorso **E3** non ha ancora una data di rilascio, ma i produttori tengono a far sapere ai fan che lo sviluppo è tutt'altro che accantonato. **Moon Studios** ha infatti pubblicato un video su YouTube (visibile in basso) dove viene mostrato cosa c'è dietro la creazione del trailer di gioco, degli

incontri coi vari personaggi e delle battaglie contro i boss.

Una mossa decisamente interessante, capace di attirare sia l'attenzione dei fan che aspettano con trepidazione una data di uscita che quella di tutti coloro che operano nel campo - o sono comunque appassionati - del game development, essendo spiegato nel video che il programma usato **offre la più completa interattività** e che quindi permette agli sviluppatori di lavorare in modo efficiente, ma soprattutto veloce; alcuni esempi dimostrano infatti come sia semplice modificare varie caratteristiche mentre le scene di gioco sono in corso.

Sembra inoltre che la produzione di questo titolo abbia fatto entrare alla Moon Studios un nuovo dipendente di nome **Milton Guasti**. Precedentemente alle prese con un fan remake di *Metroid 2*, lo scorso agosto il ragazzo si è unito al team per dedicarsi al level design di *Ori and the Will of the Wisps*.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGZXZRUmNSVHpZNjQlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0U1M0MlMkZpZnJhbWU1M0U
=

[L'ambiente di Monster Hunter: World sarà altamente interattivo](#)

Durante il **Gamescom** è stato chiesto a Kaname Fujioka e Ryoza Tsujimoto (padri della serie *Monster Hunter*) quali saranno le novità del nuovo capitolo per PlayStation 4, Xbox One e Microsoft Windows in uscita il prossimo gennaio, **Monster Hunter: World**. Uno dei cambiamenti più massicci è stato riservato all'ambiente di gioco e a come sarà possibile sfruttarlo durante la caccia a vantaggio del giocatore.

Proprio come hanno detto i due produttori: «L'ambiente di gioco rappresenta un buon modo per creare strategie durante la caccia. L'abbiamo reso molto interattivo e ognuno potrà sfruttare le varie parti degli stage quando si caccia, così che siano d'aggiunta per le azioni svolte, oltre ad alcuni utili tipi di armi e oggetti secondari come la fionda, che si potranno usare per lanciare oggetti».

È stato anche chiesto a Tsujimoto come sia vedere annunciare per la prima volta un capitolo della saga in Occidente.

«*Monster Hunter: World* è stato il primo della serie ad essere stato annunciato in occasione di un evento occidentale, all'**E3** di quest'anno, così l'abbiamo seguito direttamente dal Giappone dopo la conferenza con le dirette e le informazioni in giapponese, per mostrare ai fan come fosse il gioco».

Per vedere effettivamente il gioco in termini di giocabilità, ecco il video dell'intervista di Bengt Lemne di **Gamereactor**, che comprende inoltre delle scene di gameplay.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTU1MjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjIlMkYlMkZ3d3cuZ2FtZXJlYWN0b3IuZXU1MkZncnR2MiUyRmVtYmVkJTJGJTNGaWQlM0QzMzk5NzMlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lMjBzY3JvbGxpbmclM0QlMjJubyUyMiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

[PlayerUnknown's Battlegrounds in arrivo anche su PS4?](#)

Il popolarissimo survival online di **Bluehole** ha raggiunto su Steam 1 milione e mezzo di giocatori e si prepara a sbarcare su Xbox One entro l'anno, risultati decisamente imprevedibili per un gioco ancora in early access. Ma sembra che la serie di traguardi di questo fortunato titolo non sia finita qui, essendo stato da poco rivelato da un'intervista su Bloomberg che la casa produttrice di *PlayerUnknown's Battlegrounds* sia in fase di trattativa con Sony per farlo uscire **anche su PS4**. Questa decisione non può che far felici tutti dato l'incredibile successo già riscosso dal gioco, che verrà senza dubbio ampliato grazie all'arrivo sulle console. Ora si può solo sperare che la pubblicazione sulla console Sony diventi presto una realtà.

[Primo grande aggiornamento per Super Mario Run](#)

Ormai presente sul mercato da nove mesi su **iOS** e da sei su **Android**, *Super Mario Run*, che si aggiudicò ben 40 milioni di download nei primi quattro giorni dopo l'uscita (numeri che tengono testa persino ai risultati che raggiunse *Pokémon Go*) non ha ricevuto aggiornamenti degni di nota, ma dal **29 settembre** le cose cambieranno. Nintendo ha infatti annunciato per questa data un grande update che includerà non solo un nuovo mondo(chiamato **World Star**) comprendente nove livelli, ma anche la modalità **Remix 10** che permetterà di sbloccare la principessa Daisy come personaggio giocabile.

Come se ciò non bastasse per un gioco mobile, la grande N ha anche deciso di renderlo più accessibile in termini di prezzo: sarà infatti acquistabile a **€5,49 fino al 12 ottobre** anziché €10,99. Che sia questa l'occasione buona per far avvicinare chiunque non l'abbia ancora installato?

[Star Fox: Red Zone, realtà o bufala?](#)

L'utente **Sparky_78** ha postato pochi giorni fa su Reddit una serie di screen di un presunto gioco della saga di **Star Fox** che però non ha mai visto la luce, e che si chiamerebbe *Star fox: Red Zone*.

STARFOX

RED ZONE



RATING PENDING
RP
Visit www.esrb.org or call
1-800-771-3772 for more info.
CONTENT RATED BY
ESRB

Nintendo®



Il ragazzo, che nella realtà sembra chiamarsi Isaac, spiega come lo avrebbe ottenuto:

Hi. Yes, I do indeed have some more information on the game. It's all on my old HDD which is packed up somewhere. I'd be more than happy to go grab it and see if I still have the other stuff I got for the game.

Anyways, to keep you interested I'll tell you how I got the game. First of all, this was shown to investors. The boxart was one of them. After being sold soon after the investors meeting, it kept getting passed around like wildfire until it came into my hands. It was actually originally in a little booklet they gave investors, which contains many unseen screenshots from this title. When they did the investors meeting, they showed off gameplay clips to them. (according to the guy I got it from, some details might've been lost in circulation.) This was allegedly shown late in the VB's life cycle and around the time Star Fox 64 was being developed.

Cheers, Issac

A detta sua, il gioco è stato inizialmente venduto ad alcuni investitori durante un meeting, passato poi di mano in mano fino ad arrivare a lui. Al suo interno c'era anche un libretto con degli screenshot mai mostrati. Secondo il ragazzo che gli ha consegnato la copia, durante il meeting sono stati anche mostrati dei video gameplay che però sono andati persi. Tutta la vicenda è datata verso la fine del ciclo di vita del Virtual Boy e soprattutto mentre **Star Fox 64** era in sviluppo, e ciò spiegherebbe il motivo per cui questo capitolo non è mai stato disponibile per il grande pubblico.

Come c'era da aspettarsi, c'è chi ci crede e chi dubita fortemente, come l'utente **VirtuousRage**, che ha voluto dire la sua su **Planetvb** spiegando come, secondo la sua opinione, tutta questa storia sia solo spazzatura.

Eh.

Color me faithless, but I find most of these "I have lots of info, but I'm going to just trickle it out in tiny fragments" a hot load of garbage.

Reminding me a lot of the whole "Polybius" arcade cabinet stuff.

(Great video on that here btw: https://youtu.be/_7X6Yeydgyg)

If you just take this "box art" example he's provided you can clearly tell the StarFox logo is cut out from another image as you can still see some white pixels around the edges. (Take the bottom right of the X for example.)

Also, the font used for "REDZONE" is called "Beyond" a font made in 2011 by "imagex".

(<http://www.dafont.com/beyond.font>)

Nintendo would have to be pulling off some crazy time travel for that to happen.

Finally, I would question his story about this "box art" being used to show investors. From my experience, this is not common practice, but I think I've already put this to bed.

I truly will never understand how/why people like this "Issac" fellow get off on just perpetuating lies. :/

L'utente afferma di non credere a chi dice di avere tante informazioni su qualcosa ma le rilascia poco a poco, situazione che gli ricorda ciò che accadde coi fantomatici cabinati di **Polybius**.

Fa poi notare che il logo "**Star Fox**" sulla copertina sarebbe stato palesemente ritagliato da un'altra immagine, essendo possibile vedere dei pixel bianchi nel bordo inferiore; (soprattutto sulla lettera X); aggiunge anche che il font usato per scrivere "Red Zone" si chiama "**Beyond**" ed è stato creato soltanto nel 2011, mentre il gioco è datato 1995. Conclude dicendo che il mostrare le box art a degli investitori non è una pratica comune e che non capisce come e perché a certa gente possano piacere individui del genere, che non fanno altro che dire bugie.

Eppure, sembra proprio che Nintendo avesse davvero intenzione di portare la saga su **Virtual Boy** insieme a una serie di altri titoli, come si può vedere nel video in basso, filmato durante la **WCES** (World Conference of Educational Sciences) del 1995. Come ormai si sa, il Virtual Boy fu un fallimento e moltissimi progetti al riguardo furono abbandonati, ma resta il dubbio sul fatto che la demo del video sia quella *Star Fox: Red Zone*.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSDEwU0ozX05uREUIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U

=