

# Guacamelee 2

Al tempo della sua uscita, **Guacamelee** è stato acclamato come uno dei migliori **metroidvania** degli ultimi decenni. Le più grandi innovazioni proposte da questo titolo, uscito ormai **6 anni fa**, risiedevano senza dubbio nel **sistema di combo e di prese**, nel continuo passaggio fra due mondi e nella possibilità di giocare l'avventura in co-op locale fino a quattro giocatori, tutte caratteristiche mai implementate insieme in un genere definito come l'action-platformer e che finirono per dare un'insolita sfumatura arcade a un gameplay tipicamente casalingo. **Guacamelee** rimase ragionevolmente impresso nella memoria di milioni di giocatori nel mondo grazie al suo esilarante humor intriso di riferimenti ad altri videogiochi classici, meme e allo splendido art-style che rende la già particolarissima cultura messicana, nonché il vero e proprio culto dedicato alla **lucha libre** e ai **luchador**, ancora più frizzante e colorata - insomma, diciamo che dopo averlo completato viene voglia di visitare il Messico! Oggi **Guacamelee 2**, disponibile per **PC, PlayStation 4, Xbox One e Nintendo Switch** (la versione che prenderemo in considerazione), ci fa rivivere le stesse sensazioni e la stessa gioia che il primo titolo portò quasi cinque anni fa e si pone come un incredibile sequel di uno dei **metroidvania** più avvincenti degli ultimi anni. Vediamo insieme cosa **Juan, Tostada** e compagni hanno in serbo per noi in questo nuovo titolo **DrinkBox Studios**.

## Nelle puntate precedenti

Esattamente come in [Castlevania: Symphony of the Night](#), la primissima schermata di gioco è una rievocazione dell'ultima battaglia avvenuta in **Guacamelee**, con tanto di «what is a luchador? A miserable little pile of secrets», giusto per rendere il rimando al fantastico **metroidvania Konami** ancora più chiaro. **Juan** sconfigge il temibile **Calaca**, libera **Lupita**, la figlia del sindaco, e la maschera del coraggioso luchador si sgretola permettendo così ai due di vivere una vita tranquilla nei tranquillissimi **campi di agave** accanto alla tranquilla cittadina di **Pueblucho**... forse fin troppo tranquilla! **Juan** subisce i terribili effetti della vita da sposato, non è più in forma e possente come un luchador ma vive una vita felice insieme la sua bella moglie e i suoi adorabili figli. Quella che sembrava essere una normale giornata, in cui **Lupita** aveva chiesto a **Juan** di andare al mercato a comprare qualche avocado per fare una buona salsa guacamole, si è rivelata invece l'inizio di un disastro senza precedenti; **Uay Chivo**, l'iconico sciamano dello scorso titolo in grado di trasformarsi in una capra, spiega a **Juan** che in un'altra timeline, in cui **Juan** e **Lupita** venivano uccisi da **Calaca**, un luchador corrotto di nome **Salvador**, responsabile invece della fine di **Calaca**, si era messo alla ricerca della **guacamole sacra** per diventare l'essere più potente del mondo, ignaro del fatto che ciò avrebbe distrutto l'intero **mexiverso**. La guacamole sacra fu creata con meticolosa cura da **Tiempochtli**, dio del tempo, e siccome tutti la desideravano decise di nascondere la sua magica salsa nel **Otromundo**, accessibile solamente collezionando le tre reliquie sacre a forma di nachos, solitamente disposti a piramide (dunque triangoli... Tre triangoli... Due alla base e uno in alto... Dove li abbiamo già visti?). Dopo essere finiti in due timeline sbagliate, [una sorta di purgatorio](#) e una timeline "Nes-osa", arriviamo alla **timeline più oscura** (si chiama proprio così!) dove ci riuniremo con la maschera e **Tostada**, la luchador che rappresenta lo spirito di quest'ultima, e ciò ci farà trasformare — esattamente come **Sailor Moon** con lo **scettro magico** — nel possente luchador di sei anni fa; da qui comincerà l'avventura vera e propria e sarà anche possibile far partecipare un secondo giocatore che prenderà il comando di **Tostada** (fino a un totale di quattro che potranno usare, all'inizio, **Uay Chivos** e **X'tabay**). Ci si renderà subito conto, anche nelle sezioni prologo, di

come i comandi siano incredibilmente reattivi e, senza mezzi termini, perfetti per il sistema di combattimento e combo che **Guacamelee 2** pone; per questo motivo, per quanto sia possibile giocare questo titolo in due giocatori con un set di **Joy Con**, **raccomandiamo di giocare in multiplayer con un set per giocatore**, in quanto la mappatura dei tasti in questa modalità rappresenta la migliore scelta di gioco (al giocatore servono immediatamente alla pressione 7 degli 8 tasti del controller, in modalità **Joy Con singolo** uno di questi sarà “L”, dunque alla sinistra o alla destra del vostro controller, dipende da quale avete. a disposizione Una vera tortura!). Se volete giocare con questo gioco in multiplayer allora vi converrà giocarci con un amico che come voi possiede **Switch**, altrimenti dovrete abituarvi a questa astrusa mappatura.



(La frenetica prima parte di Guacamelee 2!)

## Well! Agilità fra i non agili qui!

Prenderemo presto dimestichezza coi controlli e presto cominceremo, come tipico di questi generi, a collezionare gradualmente le abilità che permetteranno a **Juan** di superare ostacoli e rompere barriere per accedere a zone precedentemente inaccessibili. Il **fattore backtracking**, fondamentale per il genere **metroidvania**, è tarato alla perfezione e ciò potrà permettere al giocatore di accedere ad aree segrete o semplicemente liberare un passaggio alla volta di creare una scorciatoia. Troveremo spesso, come succedeva nel precedente titolo, delle aree che metteranno alla prova, man mano, tutte le abilità che andremo acquisendo con dei percorsi a ostacoli veramente folli e alla fine verremo ricompensati con un **baule** contenente **soldi**, **porta cuori**, **costumi alternativi** o “**porta abilità**”, quest’ultimi necessari per eseguire le mosse speciali eseguibili col tasto “A”: ci toccherà fare **montanti in aria** (dai, a chi vogliamo prendere in giro? Sono degli **Shoryuken!**), fare **doppi salti**, **wall-jump**, sfruttare delle “**catapulte volanti**” (dopo vi spiegheremo) e soprattutto cambiare la polarità dell’ambiente, altra meccanica fondamentale di questo gioco. Esattamente come in

**Guacamelee**, Juan ha il potere di spostarsi dal mondo dei vivi al mondo dei morti e viceversa (prima trovando degli appositi portali e poi, trovata la specifica abilità, comodamente premendo il tasto "L" o "ZL") ed entrambi i mondi presentano spesso delle caratteristiche ambientali diverse (come ad esempio la presenza/assenza di un muro o nemici, nel mondo dei morti un geysir di lava diventa un pilastro nel mondo dei vivi, e così via). **Guacamelee 2**, così come il suo predecessore, chiede al giocatore di padroneggiare al meglio questa abilità senza la quale non si potranno superare gli ostacoli più astrusi del gioco; spesso e volentieri si finisce bloccati nello stesso punto, soprattutto il quelle aree extra in cui la ricompensa è un baule, ma questo titolo, in fondo, non fa che incarnare lo spirito dei titoli classici degli anni '80, '90 e un po' anche 2000 in cui il **trial & error** era spesso la meccanica che permetteva a un gioco, spesso senza sistema di salvataggio, di essere più longevo possibile. A ogni modo, con la giusta pazienza, superare una di queste aree è solamente una questione di pratica, e ogni giocatore riuscirà, con più o meno tentativi, sempre a ottenere l'ambito premio di queste stanze.

**Juan** troverà le abilità di cui ha bisogno nelle varie aree del gioco (rigorosamente all'interno delle **statue Choozo**... [Vi dice niente?](#)) ma potrà renderle ancora più efficienti grazie all'implementazione del nuovo **albero delle abilità** in uno dei menù di pausa: qui, con i soldi collezionati, potrete rendere ancora più potenti i vostri **colpi singoli, abilità varie** di schivate e combo, **prese di wrestling, mosse speciali e mosse pollo** (sì, per offrire un qualcosa di simile alla **morfosfera** di **Samus, Juan e Tostada** potranno trasformarsi in polli!). Parlando di abilità, **Guacamelee 2** introduce le nuove **catapulte volanti**, simili a quelle presenti in **Castlevania: Order of Ecclesia**: queste sono come dei ganci sospesi in aria dalla quale **Juan e Tostada** potranno aggrapparsi e catapultarsi verso la direzione opposta premendo "X" (un po' come fa [Spider-Man](#) con le ragnatele). Tuttavia l'implementazione non può considerarsi riuscita al 100%, e i veterani che hanno giocato all'appena citato capitolo di **Castlevania** se ne renderanno conto facilmente: **Shanoa** attivava una sorta di aura che le permetteva di gravitare verso "il gancio" per poi stabilire meglio la direzione caricandosi verso la direzione opposta desiderata con la croce direzionale. In **Guacamelee 2** invece sarà tutto più immediato: la direzione verrà stabilita dall'angolo del salto con la quale ci lanciamo verso questi ganci e una volta premuto "X" non sarà più possibile correggere l'angolo. Tante volte l'angolo risulterà corretto come quante volte, per via della fretta, sbaglieremo il lancio, costringendoci a riprovare il salto da capo. Fortunatamente in **Guacamelee 2** non ci sono vite e i checkpoint sono abbastanza vicini fra loro, perciò nonostante le difficoltà che questi ganci possono dare si può riprovare infinite volte una stessa sezione. Tuttavia, la cosa più importante da padroneggiare in **Guacamelee 2** è senza dubbio il **sistema di combo**; imparare a combattere per ottenere la combo più alta, il che significa assestare tanti colpi e schivare gli attacchi come un ninja. **Schivando gli attacchi si conserva la combo** e più è alta più saranno i soldi che otterremo alla fine del combattimento; ma come gonfiamo una combo? Da qui si capisce quanto complesso, intricato ma soprattutto divertente sia il sistema di combo in **Guacamelee 2**: i colpi a nostra disposizione saranno una **hit combo semplice** con "Y", le **5 mosse speciali** con il tasto "A" e i **lanci/prese** con "X" (quest'ultime da sbloccare dall'albero delle abilità). Frequentando la scuola di **Faccia di fuoco** (che scopriremo qui essere il cugino di **Grillby**, il barista dell'omonima locanda in [Undertale](#)!) impareremo man mano degli esempi di combo ma nel campo di battaglia daremo sfogo alla nostra creatività concatenando questi attacchi principali come vorremo; cosa c'è di meglio di partire con un bel **uppercut semplice**, poi una **combo di jab** con "Y" in aria, **super montante** con "A" + su, altra **combo di Jab**, poi un **pugno a siluro, altra combo** e per finire un bel **piledriver** o una **frog splash** se il nemico è un gigante? Una di quelle situazioni in cui **Dan Peterson**, iconico cronista della **WWF/E** negli anni '80 e 2000, non potrebbe fare a meno di gridare: «**mamma, butta la pasta!**». Nuovi campi di battaglia significano nuove possibilità di combo e perciò, sotto questo aspetto, ogni sezione di combattimento necessita di nuove strategie e nuovi metodi per far fuori più nemici velocemente conservando nel processo la combo; **Guacamelee 2** in questo offre un sistema di lotta mai stancante e divertente come pochi altri giochi del suo genere.

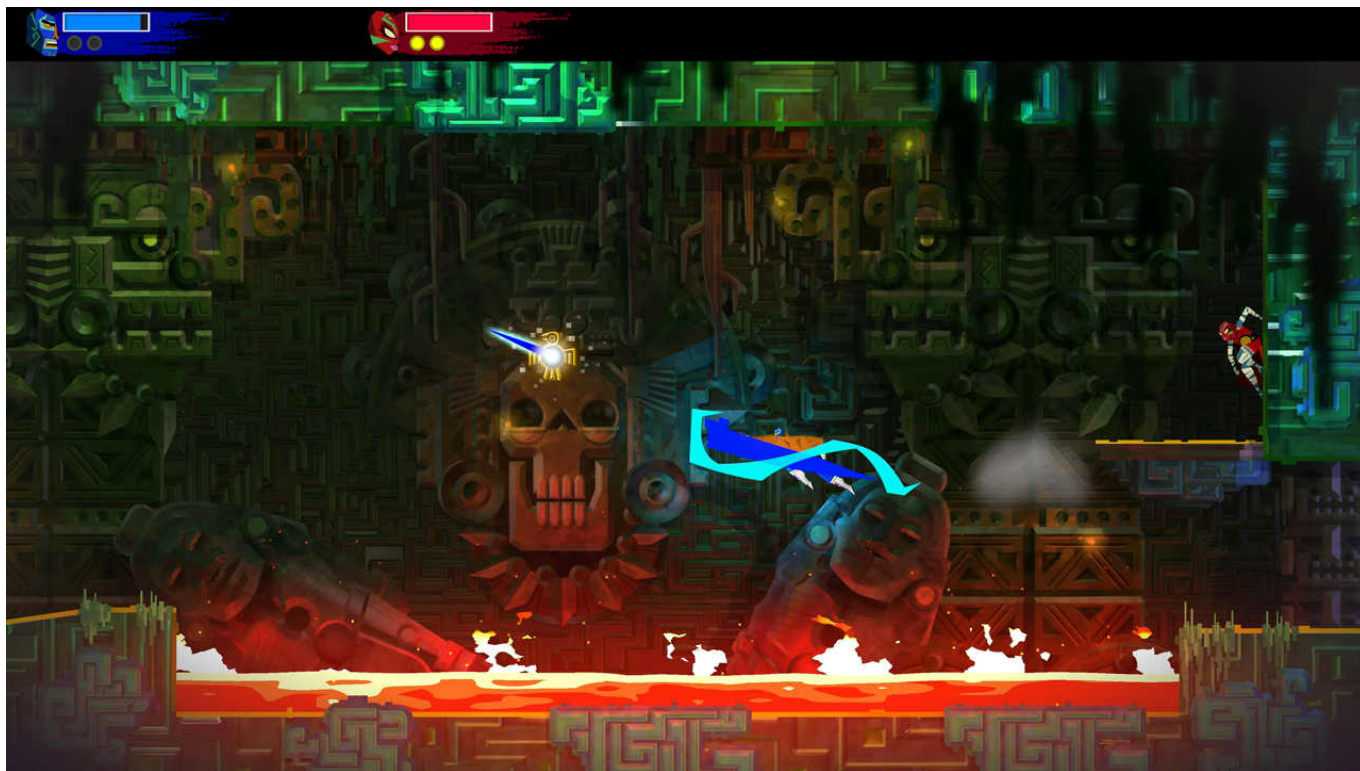


## Lo llamaban Juan

Per coloro che non lo sapessero, il wrestling in Messico, rigorosamente chiamato *lucha libre*, si discosta totalmente dal suo omologo americano o giapponese (per il quale si trova un ottimo rappresentante videoludico in [Fire Pro Wrestling World](#)), sia per lo stile di lotta nei match, sia per l'importanza che questi eventi hanno a livello sociale. I **luchador** in Messico sono dei veri e propri eroi in carne e ossa, e un'avventura come *Guacamelee 2* non fa che rappresentare quello che è l'immaginario collettivo messicano quando si parla di questi eroi fuori dal comune, trasfigurato con stravaganze e leggerezze qui e là. Pensate che tempo addietro, negli anni '40, ci fu un wrestler chiamato **El Santo** che venne venerato esattamente come un dio: di lui, oltre ai suoi spettacolari match nel quadrato, venivano venduti fumetti e film in cui lui interpretava se stesso e agiva esattamente come un eroe, soltanto che lui a differenza dei vari **Batman** e **Spider-Man** esisteva veramente! A testimonianza del suo status d'eroe **El Santo** si toglieva la maschera per pochissime occasioni (nessuna delle quali in pubblico) e, alla sua morte, fu sepolto con la sua preziosissima maschera. L'atmosfera e l'epicità della storia prova, anche spiritosamente, a rievocare le leggendarie imprese di questi personaggi mascherati, un misto fra storia e leggenda che viene tramandato con vivacità. *Guacamelee 2* ci presenta un Messico policromo, con una moltitudine di colori inebriante, un luogo frizzante e pieno di vita grazie a un 2D splendido animato ad hoc, esattamente come nel primo capitolo. Ci sono in più giusto un paio di elementi in 3D nei background che reagiscono perfettamente alla luce e donano un filo di profondità in più rispetto al primo episodio. In poche parole, la grafica risulta sempre chiara al giocatore e anche la mappa in game, abbastanza diversa dalla disposizione a blocchi di molti altri **metroidvania**, risulta sempre chiara e mai astrusa; talvolta permette pure di capire dove sono le aree segrete!

Altro plauso va fatto ovviamente alla colonna sonora: come il primo capitolo, anche *Guacamelee 2* non presenta alcuna linea di dialogo doppiata (giusto qualche lamento, sforzi, etc...) ma in compenso abbiamo dei bellissimi brani che ci accompagneranno in questa coloratissima avventura. Torna qualche tema familiare, come quello della città di **Pueblucho** (in chiave minore), ma ovviamente abbiamo tante belle musiche nuove. Le melodie attingono dalle più iconiche tradizioni musicali

folkloristiche messicane, soprattutto quelle dei mariachi fatte di trombe squillanti e chitarre scanzonate che definiscono il ritmo, ma attingono molto da generi moderni come la musica elettronica e, essendo un gioco abbastanza "old school", anche e soprattutto dalla [chiptune](#). In realtà nulla che sia davvero degno di nota, ma neppure una colonna sonora da scartare.



## Uno, due, tre, Vittoria!

**Guacamelee 2**, così come una bella terra come il Messico, è un gioco in grado di trasmetterti il più puro buon umore e l'allegria grazie alla sua coloratissima grafica, alla sua storia un po' strampalata e ovviamente alle migliaia di citazioni ad altri giochi, cartoni animati, meme, cultura internettiana, film e quant'altro in giro per le città delle sue lande piene di vita. Il divertimento inoltre non si ferma solo con l'avventura principale: è possibile integrare con il contenuto aggiuntivo acquistabile **Terreni di Prova**, dove sarà possibile competere in nuove modalità e affrontare nuove sfide. Abbiamo certamente un sequel all'altezza delle aspettative, anche se, dispiace dirlo, un po' inferiore al primo titolo; elementi come le nuove catapulte volanti non sono il massimo, come del resto alcune sfide poste nelle stanze extra, le quali, laddove si deve prendere un baule, risultano spesso un continuo *trial and error* dettato in parte dal caso. Si perde molto tempo nelle sezioni extra e meno nelle sezioni principali e ciò, per quanto possa incentivare la longevità, talvolta risulta un prolungamento affatto necessario.

Tuttavia, il gameplay di base, non è per nulla cambiato e **Guacamelee 2**, così come il suo predecessore, è un validissimo titolo in grado di regalare ore e ore di divertimento da soli o in compagnia (diremmo anche doppio, visto che, una volta completato verrà sbloccata la modalità difficile). Non ci si può aspettare di meglio da un titolo indie di prima categoria e il suo prezzo di lancio di 19,99€ è più che giustificato.

Botte, nachos e azione caliente... una volta terminato non potrete fare a meno di gridare: «Ay, caramba!». Non potevamo aspettarci di meglio da **DrinkBox Studios**.

