

Axiom Verge

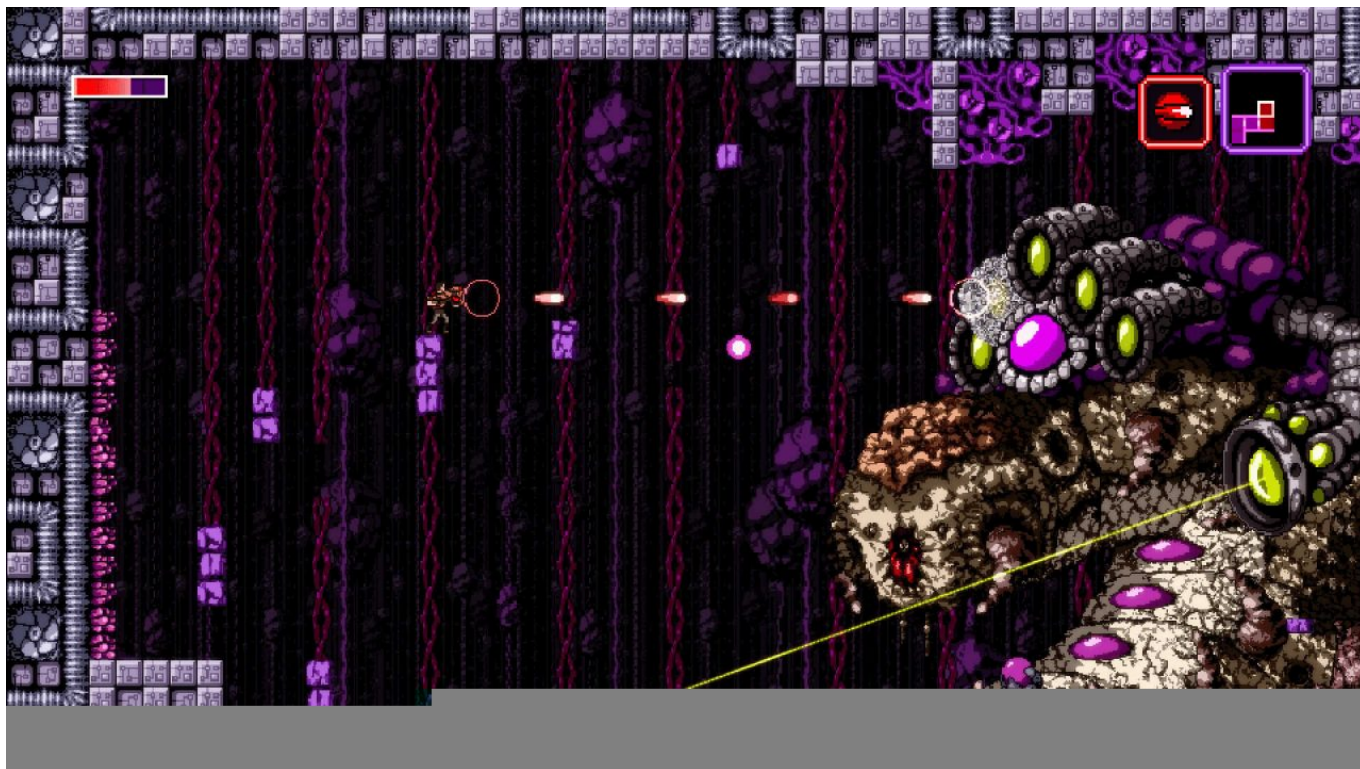
Uscito all'inizio su **Playstation 4** e **Steam**, dopo essere apparso successivamente sulle restanti console sul mercato, **Axiom Verge** esordisce con un nuovo porting su **Nintendo Switch**. Dietro questo maestoso titolo c'è il lavoro di **Tom Happ** che ne ha curato ogni singolo aspetto, dalla programmazione alla musica, mente che ha già sviluppato progetti del calibro di **Grey Goo** e le serie dei titoli sportivi **NFL Street** e **Tiger Woods PGA Tour** e che ha lavorato ad **Axiom Verge** nel tempo libero dal 2010. Ad oggi questo è senz'altro uno dei titoli indie più acclamati e sicuramente uno dei migliori del suo genere: i **metroidvania** o **sidescroller action adventure**. A tal proposito, visto che ne abbiamo citato il termine, **Axiom Verge** è un titolo che ha molto in comune con **Metroid**, principalmente gli scenari oscuri, il senso di disorientamento, l'essere soli contro delle specie aliene selvagge e tanto altro; tuttavia quello che stupisce di questo titolo sono invece tutte quelle differenze che lo rendono un titolo unico e ben più di un clone della famosa saga **Nintendo**.



1 + 1 = 1

La storia comincia con un esperimento scientifico: un'esplosione in un laboratorio in New Mexico manda in un qualche modo lo scienziato **Trace** nel pianeta **Sudra**, sprofondata nel caos e apparentemente disabitata. Una volta risvegliati nell'**uovo della rinascita**, frutto dell'ingegno della civiltà che un tempo abitava il pianeta, verremo contattati da **Elsenova**, una delle protettrici del pianeta **Sudra**, che ci guiderà durante le prime fasi del gioco e ci spiegherà, man mano che l'aiuteremo, che cosa è successo nel pianeta. Tuttavia la vera e propria lore di questo titolo si cela nei documenti sparsi per il pianeta che, una volta raccolti, ci potranno dare un'idea più chiara di cosa sia successo e il perché di un simile caos nel pianeta, sempre se siamo in grado di capirle e metterle in ordine cronologico. Il pianeta e le creature sopravvissute sembrano ostili ma queste

sembrano cadere tutte come dei domino di fronte alla potenza del **distruttore Axiom**, potentissimo fucile in grado di sparare scariche energetiche in diversi modi. L'arma in questione ci offrirà, man mano che andremo a trovare le varie espansioni del fucile, una vastità di modi per farci largo attraverso i nemici; gli scontri a fuoco sono ben calibrati e le diverse opzioni permettono diverse strategie di avanzamento a seconda del tipo del giocatore. Fatevi strada a colpi di **Kilver**, ad esempio, se siete dei giocatori che preferiscono gli scontri faccia a faccia altrimenti, se volete rimanere inosservati, sparate da lontano con il **Voranj**; **Axiom Verge** in questo senso offre l'imbarazzo della scelta! Una buona strategia è necessaria visto che **Trace** non sembra per niente un personaggio forte e, specie durante le prime fasi di gameplay, ogni nemico, piccolo o grande che sia, sembrerà sempre una minaccia; tutto questo è aggravato dalla difficoltà nel reperire energia extra al di fuori delle aree di salvataggio (rappresentate dalle **uova della rinascita**). Non tutti i nemici, specialmente i più piccoli, rilasciano energia e dunque non è mai raccomandabile affrontare un'area gremita di creature sperando di poterla recuperare man mano le andiamo annientando. Il **distruttore di indirizzamento** è una parte del fucile in grado di modificare la realtà con un raggio a base di radiazioni che "glitcherà" i nemici e li renderà più vulnerabili; questa è decisamente un'abilità chiave nell'identità del gioco in quanto il **distruttore di indirizzamento** ci sarà utile per fare apparire o scomparire determinate piattaforme nel gioco, rivelare segreti e modificare la realtà circostante. Altre abilità di **Trace** e il **Distruttore Axiom** sono il **drone remoto** che servirà per esplorare i cunicoli più stretti, dunque una sorta di sostituto della **morfosfera** di **Samus**, e il **rampino** che, anche dopo aver accumulato diversi power up, risulterà sempre utile al contrario del **rampino laser** di **Super Metroid** che diventa obsoleto non appena si acquisisce lo **space jump**. **Axiom Verge**, anche a difficoltà normale, offre una difficoltà poco adatta per chi è alle prese con un **metroidvania** per la prima volta ma invece è perfetta per tutti gli appassionati del genere; le diverse strategie garantiscono una rigiocabilità immediata e la **modalità difficile**, nonché la **speedrun**, offriranno ai giocatori un terreno fertile per poterle risperimentare nonché diverse ore di gioco aggiuntive.



Il senza luogo

La grafica di **Axiom Verge**, come ormai va di moda, fonde elementi 8 bit e 16 bit aggiungendo però un pizzico di **H.R. Giger** allo stile del design generale; in fondo lo stesso **Metroid** (il primo titolo dell'omonima saga) è stato ampiamente ispirato al film **Alien** del 1979 e uno stile grafico simile a quello di **H.R. Giger**, che creò per il film il modello della creatura, sembra un voler tributare tutto questo susseguirsi di opere cinematografiche e videoludiche in maniera molto originale. Il gusto retrò della grafica si intona perfettamente con i toni cupi del gioco offrendo comunque fondali molto ricchi e curati e sprite di boss dettagliati ed immensi; il tutto sarà dimostrato più volte in alcune boss fight in cui la telecamera si allontanerà dal protagonista per esprimere in tutto e per tutto la grandezza di questi ultimi senza distorcere la risoluzione generale. Tuttavia, nonostante il particolarissimo stile grafico, gli scenari risultano stranamente molto sterili; gli ambienti che **Trace** andrà ad esplorare mancano di caratterizzazione e questi, se pur molto belli e ben definiti, risulteranno comunque poco diversi l'uno dall'altro. Questi scenari oscuri popolati da mostri orripilanti sono accompagnati da una colonna sonora sensazionale e curatissima in ogni dettaglio. Il genere musicale si mantiene sulla musica elettronica, il synth pop e la musica ambient, generi sicuramente apprezzati dal nostro **Tom Happ** che, ovviamente, ha composto anche la colonna sonora. Gli amanti di questi generi musicali sicuramente apprezzeranno questa colonna sonora (uscita anche in vinile) che ricorda tantissimo lo stile dei **Kraftwerk**, **Depeche Mode**, **Frankie Goes to Hollywood**, **Air**, **Vangelis** e molti altri. Provare per credere!



Il futuro è il presente

Anche se le sue meccaniche di base si rifanno alla saga di **Metroid**, che nel complesso del giudizio costituisce il vero e proprio metro di paragone, **Axiom Verge** è ben più di un clone: è un gioco che non solo rappresenta probabilmente un tributo ad una delle sage videoludiche più acclamate di tutti i tempi ma è soprattutto un titolo che unendo il passato ed il presente consegna un qualcosa di

fresco e con un carattere tutto suo. I diversi premi e le nomination ricevute dimostrano che **Axiom Verge** non è certamente un titolo indie qualunque e che il mercato è sempre pronto ad accogliere titoli come questo.

[GameCompass - Super Nintendo Classic Mini \(02x04\)](#)

Il Super Nintendo torna nella nostre case e porta con sé un'ondata di nostalgia: Gero Micciché, Andrea Celauro e Vincenzo Zambuto ce ne parlano in una puntata totalmente dedicata al retrogaming, alla grande sfida Sega-Nintendo e con una selezione dei migliori titoli della nuova, piccola retroconsole.

[Evil Genome](#)

Evil Genome, sviluppato da **Crystal Depths Studio**, un platform in **2,5D** difficile da classificare. Sembra quasi di vedere uno dei **Metroid** o un **Castlevania**, e in effetti esiste già un termine per identificare giochi simili, ed è **metroidvania**.

Paesaggi abbandonati, scenari post-apocalittici, dungeon semi-futuristici, nemici insettoidi, umani o robotici. Grandi mappe visualizzabili palesano la loro somiglianza con il concept delle mappe di **Metroid** e anche la donna in tuta spaziale che fa da protagonista non può non rievocare a gran voce la cacciatrice di taglie più famosa dei videogame, **Samus**. La somiglianza con i **Castlevania** è invece riconducibile al sistema di attacchi combo con la spada e alla distribuzione dei danni a cascata quando si affrontano nemici multipli.



Ho volutamente giocato questi 3 titoli alternandoli (nello specifico **Castlevania Lords of Shadows: Mirror of Fate** e **Metroid Samus Return**), e il fatto che nella mia mente tendessero a confondersi conferma quanto scritto.

Ma non significa gridare al plagio: come nella musica, le note sono solamente 7 ed è difficile, imbarcandosi in un genere, non imbattersi in similitudini.



Falling From the Sky...

Nel gioco guideremo la nostra eroina, **Lachesis** (nome mutuato da una delle tre Moire della mitologia greca) dopo lo schianto in un pianeta sconosciuto, e da subito, verremo a sapere della presenza di umani nel pianeta che lavorano come minatori - non si sa ne per conto di chi, né per quale motivo - e quindi dell'esistenza di alcune miniere, completamente infestate da mostri mutanti che vivono e si evolvono grazie alla presenza di spore radioattive. La nostra missione sarà quella di scoprire il mistero che si cela dietro tutto ciò e di impedire che l'intero pianeta diventi un crogiolo radioattivo di morte e distruzione.



L'Asso Nella Manica

Quello che sicuramente fa la differenza tra questo e i titoli su citati è il sistema di crescita e livellamento, spiccatamente **filo-GDR**: sviluppato tramite un grande **skill-tree**, ci darà la possibilità di personalizzare la nostra esperienza di gioco, sbloccando le svariate **abilità**, attive e passive, a disposizione, che a loro volta si distingueranno tra **offensive** e **difensive**. Si potranno selezionare 4 abilità, attivabili tramite i pulsanti dorsali del joypad, mentre altre necessiteranno della pressione combinata di più tasti. Un altro degli aspetti interessanti del gioco è quello dell'equipaggiamento, totalmente "**customizzabile**" con nuove armi, corazze o semplici vestiti.



Tirando le Somme

La veste grafica del gioco è abbastanza minimale, ma ben costruita. I combattimenti e le azioni del nostro personaggio sono accompagnati da dei piacevoli effetti visivi. Una nota dolente, invece, riguarda le animazioni, le quali sembrano ridursi ad asset di base che lasciano il tempo che trovano. In conclusione, **Evil Genome** non è un titolo da sottovalutare, vi regalerà sicuramente qualche ora di divertimento, ma forse alla lunga potrebbe risultare un po' ripetitivo. Probabilmente **Crystal Depths Studio**, con i giusti accorgimenti, avrebbe potuto far guadagnare altri punti preziosi a un metroidvania che poteva dare di più.

[E3, Nintendo: leak dei titoli presentati](#)

Da pochissime ore si è diffusa online una lista di titoli - si dice "ufficiale" - che dovrebbero essere presentati o approfonditi da **Nintendo** durante il proprio Direct (che quest'anno si chiamerà **Spotlight**) e durante il **Treehouse**. Questa foto ha ovviamente creato hype in tutti i giocatori di console Nintendo che sperano da tempo che la grande "N" annunci molti dei titoli elencati nella seguente lista, fra cui *Pikmin 4* e *Metroid Prime 4*. Ovviamente non ci resta che attendere lo spotlight per scoprire se questa lista si dimostrerà attendibile.



Nintendo Spotlight @E3 2017

INTERNAL USE ONLY

Title	Developer	Platform	Treehouse	Playable
Super Mario Odyssey	Nintendo	Switch	Yes	Yes
Mario + Rabbids: Kingdom Battle	Ubisoft	Switch	Yes	Yes
Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	Switch	Yes	No
Splatoon 2	Nintendo	Switch	Yes	Yes
Shin Megami Tensei V	Atlus	Switch	No	No
Pikmin 4	Nintendo	Switch	Yes	No
Fire Emblem: Broken Alliance	Intelligent Systems	Switch	No	No
Kirby (Working Title)	Good Feel Inc.	Switch	Yes	No
Mario Party 11	ND Cube	Switch	No	No
Luigi's Mansion 3: Sarasaland Spirits	Next Level Games	Switch	Yes	No
Super Mario Maker Deluxe	Nintendo	Switch	Yes	Yes
Super Smash Bros For Switch	Nintendo	Switch	Yes	No
Kirby: Defenders of Dreamland	HAL Laboratory	3DS	Yes	Yes
Dragon Quest XI	Square Enix	Switch/3DS	No	No
Fire Emblem Warriors	Koei Tecmo	Switch/3DS	Yes	Yes
Metroid 2D (Working Title)	Climax Studios	Switch/3DS	No	No
Monster Hunter Generations 2	Capcom	Switch/3DS	Yes	Yes
No More Heroes 3	Grasshopper Manf.	Switch	No	No
Sonic Forces	SEGA	Multi	Yes	Yes
Sonic Mania	SEGA	Multi	Yes	Yes
Mario VS Capcom: Infinite	Capcom	Multi	No	No
Call Of Duty: WW II	Activision	Multi	No	No
Overwatch	Blizzard	Multi	No	No
Tekken 7	Bandai Namco	Multi	Yes	No
Metroid Prime 4: Scars	Retro Studios	Switch	No	No
Donkey Kong Country: Skull Jungle	Playtonic Games	Switch	No	No