

Tutto quel che c'è da sapere sul SNES Classic Mini

Proprio come per il Nes Classic Mini lo scorso anno, c'è grande attesa per SNES Classic Mini, in uscita fra un paio di giorni. Con un vasto assortimento di vecchi classici selezionati tra i tanti presenti nella vasta biblioteca Super Nintendo, molti titoli vivranno una "seconda vita", tornando nelle case dei gamer di ogni età.

Ma cosa c'è da sapere su questa nuova console? Proviamo a rispondere andando con ordine



Quando esce SNES Classic Mini?

La release è prevista per il **29 settembre 2017** al prezzo di **79,98 €**. Il SNES Classic mini sarà disponibile nella maggior parte dei mercati internazionali. Proprio come il NES Classic, il Giappone avrà una versione Famicom, conosciuta come **Super Famicom Classic**, e uscirà la settimana successiva, il **5 ottobre**, insieme a alcuni giochi esclusivi per il mercato nipponico come **Ganbare Goemon: Yukihome Kyūshutsu Emaki (The Legend of the Mystical Ninja)**. Sebbene la versione occidentale della console classica manchi di alcuni titoli della sua controparte orientale (qualcuno dei quali lo abbiamo inserito in questa [classifica dei 10 grandi assenti del SNES Classic Mini](#)), ci sono ancora tanti grandi giochi ad arricchirla.

Dove posso trovare un SNES Classic?

Visto il rapido sold-out del NES Classic, Nintendo ha aumentato la quantità di unità prodotte e stavolta pare non debbano esserci problemi. Inoltre, Nintendo ha invitato i fan a non acquistare

SNES Classic a un prezzo significativamente più elevato da soggetti terzi, proprio per la sua maggiore disponibilità rispetto al NES Classic. Il SNES Classic sarà disponibile nelle più note catene di negozi di elettronica e videogame e nei più famosi e-commerce.



Alcuni aspetti tecnici

Proprio come il NES Classic, è possibile salvare progressi per qualsiasi gioco in qualsiasi punto toccando il pulsante di ripristino e memorizzando lo stato di gioco in uno dei quattro slot di **"Suspend Point"**. Ma il Super NES Classic supporta anche le funzioni di salvataggio in-game originariamente incluse in 15 dei giochi inclusi. Ciò significa che il progresso del gioco, i livelli sbloccati, i punteggi più alti, e altro possono essere memorizzati usando lo stesso processo che i giocatori di gioco originali utilizzavano negli anni '90, senza la necessità di fare un "freeze" dal punto esatto in cui si salva.

Il SNES Classic mette a disposizione una **funzione di "riavvolgimento"** che consente di ripristinare un gioco allo stato di pochi secondi prima. La caratteristica non è esattamente facile da usare, però. Innanzitutto, è necessario premere reset per andare al menu di sistema, quindi selezionare il punto di salvataggio e toccare X per entrare in un menu di riavvolgimento (si può anche scegliere di riavvolgere da punti di salvataggio precedentemente salvati). Lì si potrà poi tornare indietro di circa 40 o 50 secondi (la lunghezza esatta sembra variare a seconda della complessità degli ingressi e delle scene di gioco). Con i tasti L e R si potrà andare avanti e indietro attraverso il menù di riavvolgimento a intervalli di 10 secondi. Una volta scelto il punto per riprendere si ricomincerà a giocare dal momento prescelto.

Il SNES Classic permette di utilizzare i filmati di gioco come screensaver.

Il **filtro CRT** incluso nel sistema, studiato per replicare la risoluzione inferiore e le scanline di un vecchio televisore a tubo catodico, ed è molto più flebile di quanto non fosse sulla NES Classic Edition, ma è comunque facilmente impostabile.

Riguardo **l'alimentazione**, console impiega solo **2,3 watt**. È possibile comprare a 14,99 € un alimentatore apposito, ma basteranno quelli dei normali smartphone e tablet.

I **controller** del SNES Classic Edition saranno compatibili con la versione NES Classic, e questo è utile se non avete mai comprato un secondo controller (anche questi sold-out) per il sistema precedente: pulsanti d-pad, Select, Start e B e A sono mappati correttamente, mentre il pulsante Y mapperà su A e il pulsante X su B su NES Classic (L e R non faranno nulla). Anche i vecchi controller NES Classic sono compatibili in avanti con Super NES Classic, ma i pulsanti mancanti rendono questa caratteristica quasi inutile. Entrambi i controller sembrano funzionare per i giochi classici su Wii e Wii U.

È stato inoltre messo sul mercato da Hori un controller wireless programmabile con funzione turbo, ma al momento sarà riservato ai mercati di Giappone e Stati Uniti.

Riguardo i tempi di **accensione e spegnimento**, sono necessari circa sette secondi dopo aver acceso il sistema affinché il menu venga visualizzato sullo schermo. Dopo aver spento il sistema, sullo schermo viene visualizzato un messaggio di spegnimento per circa tre secondi prima di andare in nero.



Quali giochi include il SNES Classic?

Come anticipato, il SNES Classic comprenderà 21 giochi preinstallati, fra cui l'inedito **Star Fox 2**. Ecco la lista completa:

- **Contra III The Alien Wars**
- **Donkey Kong Country**
- **EarthBound**
- **Final Fantasy III (Final Fantasy VI in Giappone)**
- **F-Zero**
- **Kirby Super Star Kirby's Dream Course**
- **The Legend of Zelda A Link to the Past**
- **Mega Man X**

- **Secret of Mana**
- **Star Fox**
- **Star Fox 2**
- **Street Fighter II Turbo Hyper Fighting**
- **Super Castlevania IV**
- **Super Ghouls 'n Ghosts**
- **Super Mario Kart**
- **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**
- **Super Mario World**
- **Super Metroid**
- **Super Punch-Out!**
- **Yoshi's Island**



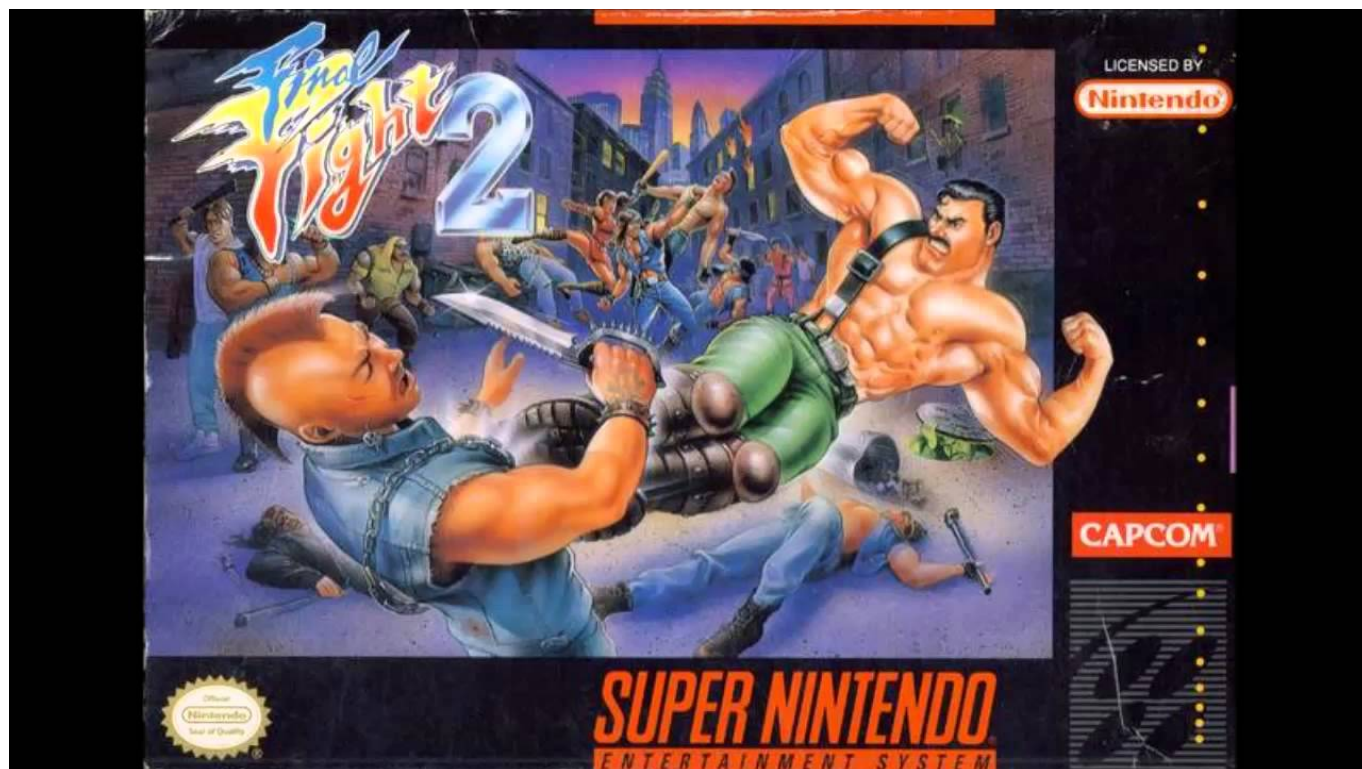
Come già detto, il SNES Classic Mini sarà disponibile dal 29 settembre 2017 al prezzo di 79,98 €.

[Super Nintendo Classic Mini: i 10 grandi assenti](#)

Il **Super Nintendo Classic Mini** uscirà il **29 settembre** sul mercato e la risposta del pubblico è già

stata fortissima, con un grande numero di prenotazioni in tutto il mondo.

La piccola console conterrà **21 giochi preinstallati**, grandi classici che hanno fatto la storia dei videogame e con essi l'inedito **Star Fox 2**. In un range di giochi così contenuto era inevitabile figurassero i grandi esclusi, e qui ne abbiamo selezionati e classificati 10 di cui sentiremo assolutamente la mancanza.



10. Final Fight 2

Seguito del titolo che doveva essere inizialmente il sequel del primo **Street Fighter**, questo picchiaduro a scorrimento ha fatto la storia del genere partendo dalle sale giochi e arrivando con il secondo capitolo probabilmente alla sua massima espressione.



9. Legend of the Mystical Ninja

Remake di un capitolo della saga **Ganbare Goemon**, il titolo è stato il primo episodio della serie platform d'avventura di grande successo in Giappone ad arrivare in Occidente, ed è tuttora considerato un titolo di culto.



8. Earthworm Jim

Videogioco a piattaforme che vede il lombrico **Jim** acquisire incredibili poteri e intelligenza umana grazie a una **Space Suit** caduta dal cielo che dovrà difendere dal terribile **Psy-Crow**, intenzionato a riportare la tuta alla regina aliena.



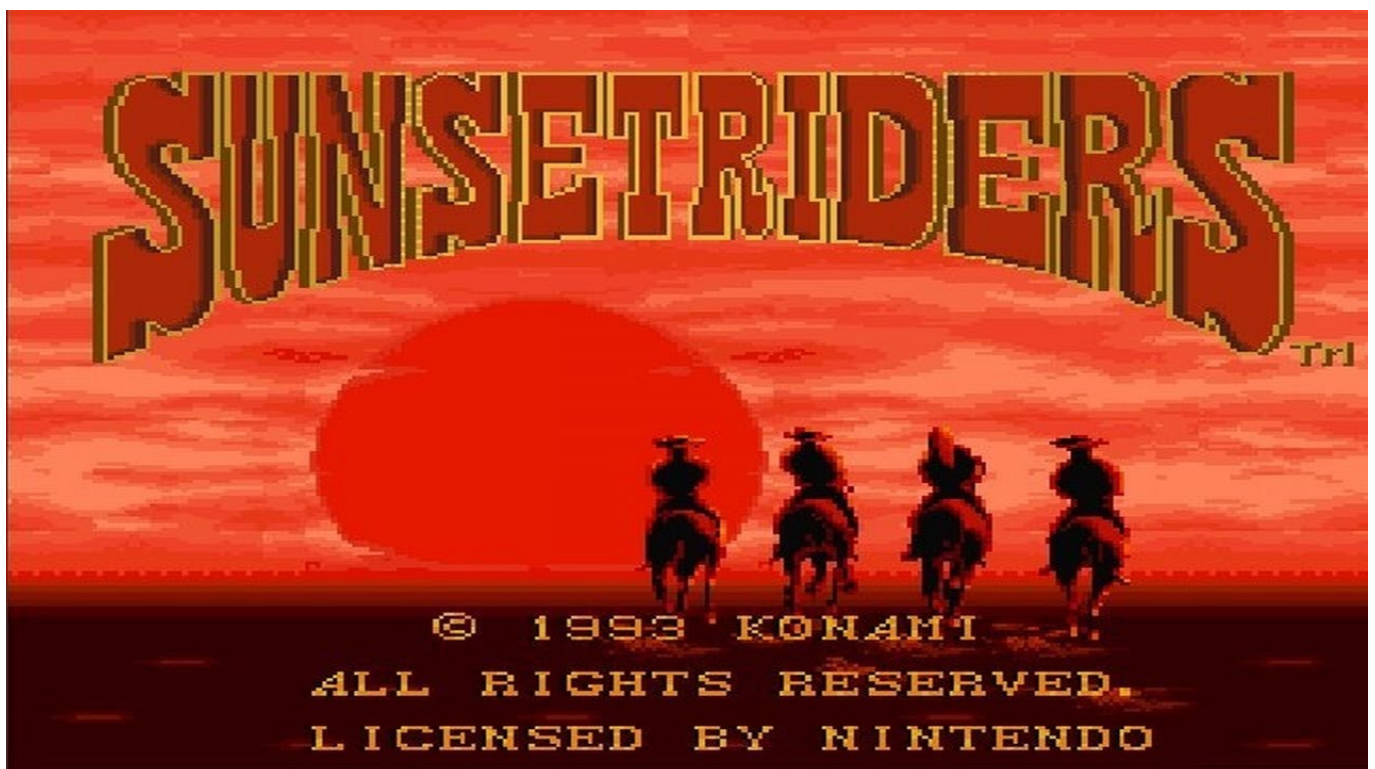
7. Super Bomberman

Gioco che darà il via a una fortunata serie e che vede alcuni piccoli personaggi combattere in un'arena a suon di esplosioni. Fu il titolo col quale Nintendo lanciò un **multitap** che permetteva una battaglia fra più di due giocatori contemporaneamente, aprendo la strada al multiplayer su 16 bit.



6. Zombies Ate My Neighbors

Titolo ormai di culto realizzato da **LucasArts** che mise il meglio del suo immaginario parodistico, facendo il verso ai b-movie di genere horror e alle invasioni zombie, qui fronteggiate dai protagonisti a colpi di pistole d'acqua, posate e bibite gassate.



5. Sunset Riders

Straordinario shooter a scorrimento ambientato nel Far West americano, nel quale si vestiranno i panni di un cacciatore di taglie che in ogni livello dovrà fronteggiare vari nemici fino ad affrontare il ricercato di turno e ottenere l'agognata ricompensa.



4. International Superstar Soccer

Primo capitolo di una lunga serie che ha portato all'odierno *Pro Evolution Soccer*, punto di riferimento fra gli appassionati del calcio videoludico. La vera simulazione calcistica cominciò da lì, venuta dopo una miriade di titoli che emulavano il vero calcio piuttosto che simularlo.



3. Actraiser

Titolo a metà tra il platform d'avventura e il videogame simulativo che riesce a calibrare benissimo entrambe le anime, mettendo in atto dinamiche proprie del god game alternate a boss fight mozzafiato sullo sfondo di una mitologia elaborata e di una storia complessa e ben curata.



2. The Magical Quest: starring Mickey Mouse

Platform straordinario e immaginifico nato dalla collaborazione tra Disney e Capcom, questo titolo vede Mickey Mouse affrontare pericoli di ogni genere in mondi di fantasia tratti dall'immaginario favolistico con vesti e abilità sempre diverse, in un videogioco dalla storia avvincente e dal gameplay inaspettato che lo rende adatto a tutte le età



1. Chrono Trigger

Il titolo di cui forse la maggior parte del pubblico sente la mancanza, a cui Nintendo ha preferito forse *Secret of Mana*, e che è considerato ancora oggi uno dei jrpg più belli di ogni tempo, con una grande varietà di combattimenti e personaggi, una storia curatissima e 13 finali diversi che lo hanno reso uno dei titoli videoludici più amati di sempre.

[Top 7: i peggiori film tratti da videogiochi](#)

È difficile trovare un lungometraggio tratto da un videogioco che accontenti tutti. Abbiamo quindi deciso di passare in rassegna i peggiori, che consigliamo caldamente di non guardare.

#7 SUPER MARIO BROS - 1993



Le origini di tutto: **Super Mario Bros** ha aperto la strada ai film basati su un videogioco ed è considerato uno dei peggiori film di tutti i tempi nonostante vanti la presenza di **Bob Hoskins** e **Dennis Hopper**.

La trama si distacca molto da quanto siamo abituati a vedere e di certo non è l'unico difetto: pessimo make-up, personaggi mal caratterizzati e dialoghi imbarazzanti sono solo esempi di un progetto mal riuscito e soprattutto partito male. Per arrivare alla stesura finale del copione passarono, infatti, circa tre anni nei quali nessuno degli sceneggiatori seppe costruire una trama basata sul famoso videogioco. E il risultato è evidente: un flop sotto tutti i punti di vista.

#6 MORTAL KOMBAT: DISTRUZIONE TOTALE - 1997



Dopo il primo film del 1995 - volendo accettabile - nel '97 **Mortal Kombat** torna con un sottotitolo che la dice lunga su quanto si è cercato di fare col precedente film: **Distruzione totale**.

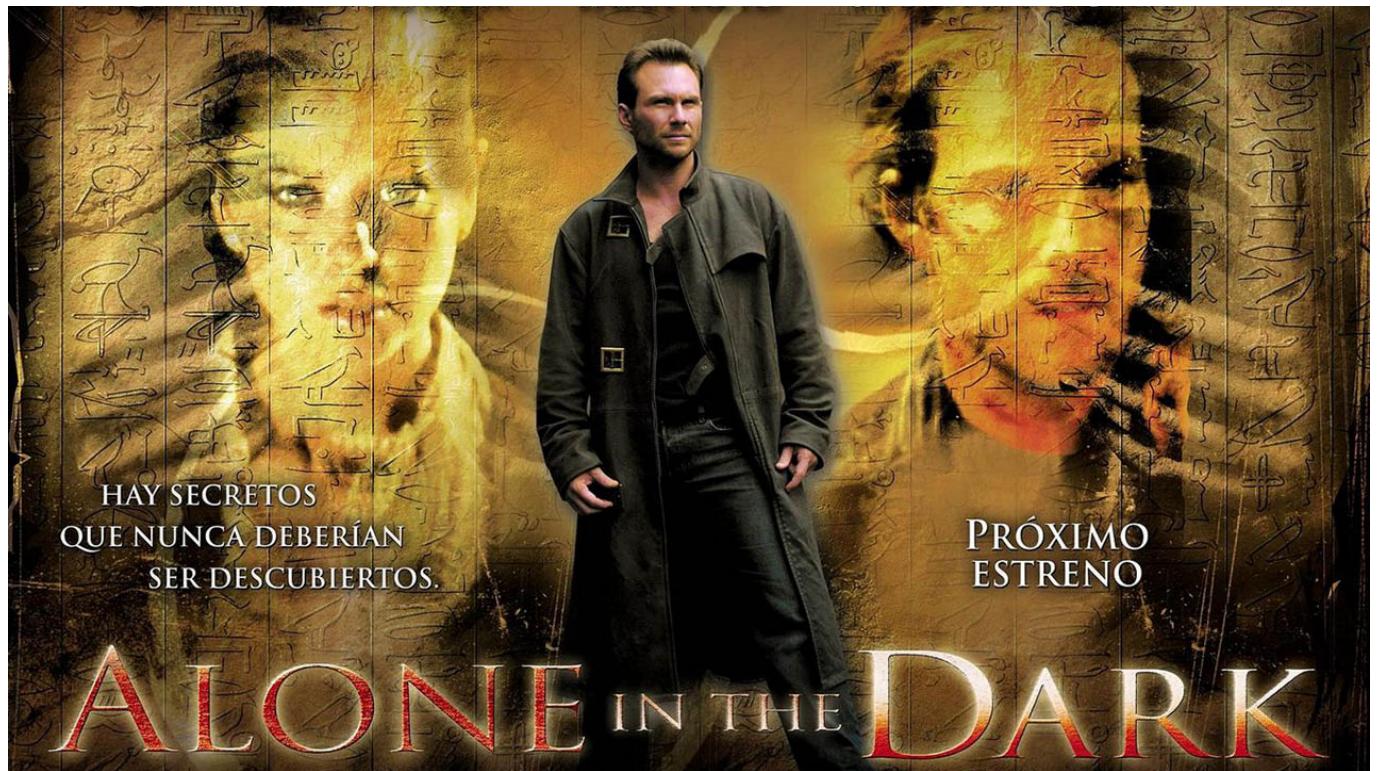
In questo secondo capitolo assisteremo al susseguirsi di vicende confuse nonostante un discreto incipit, attori probabilmente in vacanza e *nonsense* in quasi tutti i minuti della pellicola. Nonostante gran parte del cast del primo film sia stata accantonata e sostituita, nessuno notò la differenza, in quanto personaggi che dovevano essere fondamentali non risultarono tali, lasciando perplesso lo spettatore anche sul perché della loro presenza. Ma il peggio è riservato agli effetti speciali, pessimi e spesso ridondanti, essendo utilizzati anche quando non fosse necessario. Un po' come le esplosioni nei film di Micheal Bay.

#5 DOOM - 2005



I 100 minuti più lunghi della vostra vita: tentativo di abbattere le barriere tra cinema e videogiochi, **Doom** ci riesce per una manciata di minuti solo quando diventa un FPS con brutti effetti speciali. Ispirato al **Doom** meno riuscito, il terzo, questo film vede come protagonista **The Rock** che, prima di lanciarsi su **The Fast and Furious**, ha deciso di prestarsi in una trama più realistica: una base scientifica su Marte circondata da zombie. Chiudendo un occhio sulle caotiche sparatorie - e in un film che si ispira a un FPS è quanto dire - il film risulta scialbo, scontato e quanto di più banale si possa volere.

#4 ALONE IN THE DARK - 2005



Il 2005 è il turno di *Alone in The Dark*, che oltre a essere pessimo - e, del resto, altrimenti non sarebbe in lista - riesce a risultare anche insignificante: bastano appena dieci minuti per cominciare a provare una certa sonnolenza, tendenza che non migliora nel corso del film . Sceneggiatura, regia, fotografia e **Tara Reid** risultano senza mordente facendoci pensare che del videogioco abbiano preso soltanto il titolo.

#3 STREET FIGHTERS: THE LEGEND OF CHUN-LI - 2009



Tutti conosciamo **Chun-Li**, una bella ragazza cinese dell'**Interpol** dotata della capacità di tirar calci a una velocità disumana. Tutto questo, nel film, è stato affidato ad un'attrice che rappresenta la massima espressione del casting mal riuscito: **Kristin Kreuk**. Durante il corso della pellicola la sua interpretazione risulta insipida e assolutamente fuori contesto. Il film in sé riprende solo qualche nome e qualche colpo della famosa saga di picchiaduro, facendo rimpiangere il lungometraggio del 1994 con **Jean Claude Van Damme**.

#2 BLOODRAYNE - 2005



Di **BloodRayne** - diciamoci la verità - ci importa solo della protagonista, con quella sensualità micidiale alla **Eva Green**, qui interpretata da **Kristanna Loken**, che però non raggiunge nemmeno un decimo del carisma della protagonista del videogioco. In un film che vede la presenza di **Ben Kingsley** e **Michelle Rodriguez**, la storia pare proseguire a caso. Questo, e tanti altri difetti, hanno permesso al film, di ricevere ben cinque nomination ai **Razzie Awards**: peggior attrice protagonista, peggior attrice non protagonista, peggior attore non protagonista, peggior regia e peggior sceneggiatura.

Oltre a un meritato secondo posto in questa top.

#1 TEKKEN - 2009



Ambientato nella città di Tekken City (?), la Tekken Corporation (?) sponsorizza un torneo chiamato **Iron First**, dove i combattenti lottano tra loro per ottenere celebrità e prestigio, anche mediante l'utilizzo di armi bianche (?). Decide di partecipare anche **Jin Kazama**, che cerca vendetta nei confronti di **Heihachi Mishima**. Già a partire dall'incipit si possono notare errori grossolani e alcune mancanze gravi che sono una caratteristica assodata del videogame come il **gene Devil**. Resta inspiegabile poi come le coreografie dei combattimenti risultino tremendamente confuse e soprattutto slegate da quanto siamo abituati a vedere e soprattutto giocare. Sicuramente è tra le peggiori trasposizioni cinematografiche di un videogioco ma, purtroppo, non c'è mai limite al peggio.

#Bonus TEKKEN 2: kazuya's revenge



E con il sequel si è, infatti, riusciti addirittura a far peggio: **Tekken 2** si presenta come un prequel ma molte delle vicende narrate risultano in totale contrasto con quanto visto nel film precedente. Tutto è incentrato su **Kazuya Mishima**, uno dei personaggi più carismatici mai creati, letale e senza un minimo di moralità, almeno nel videogioco. Nel film è un inetto il cui intento principale è passeggiare. Tralasciando qualche nome preso dalla saga e gettato a caso all'interno della sceneggiatura, il film non ha nulla a che fare con **Tekken**, anche perché non ci sono combattimenti.