

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.

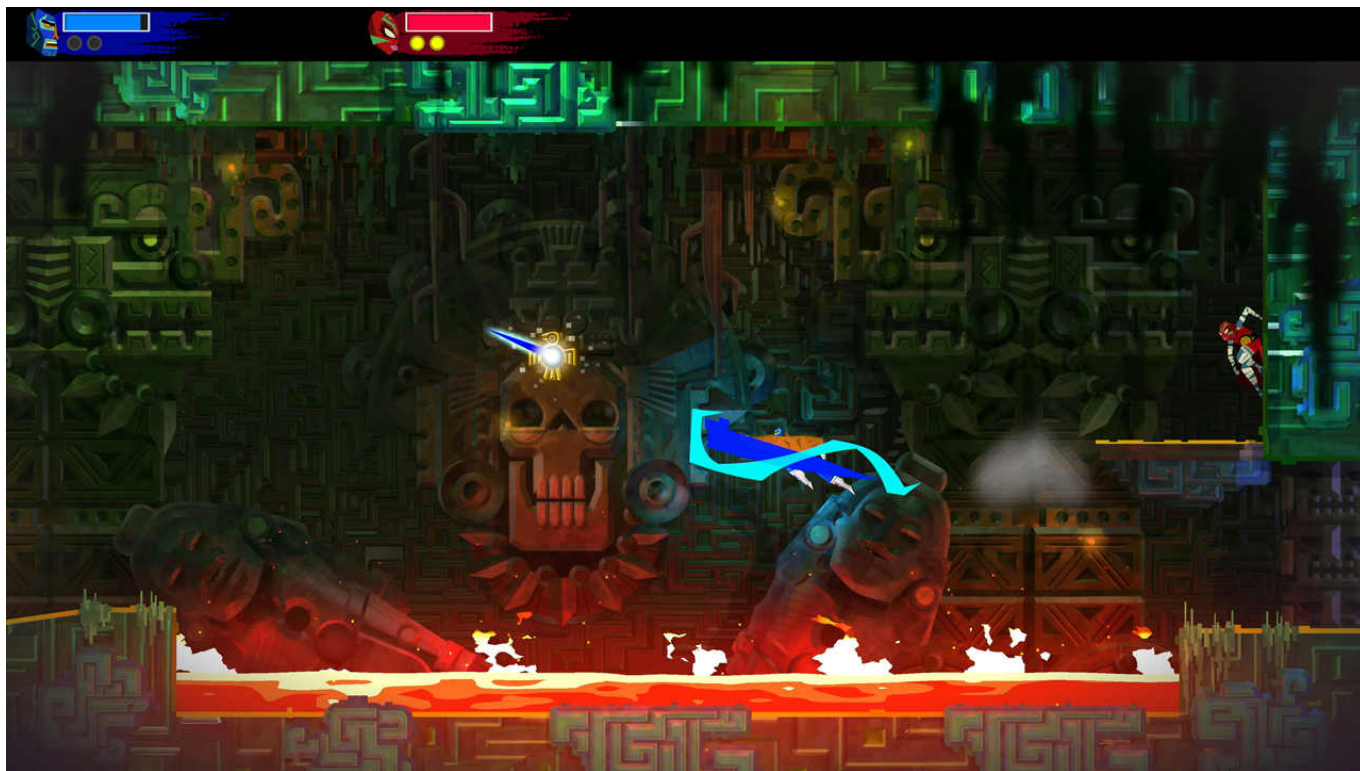


Lo llamaban Juan

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.

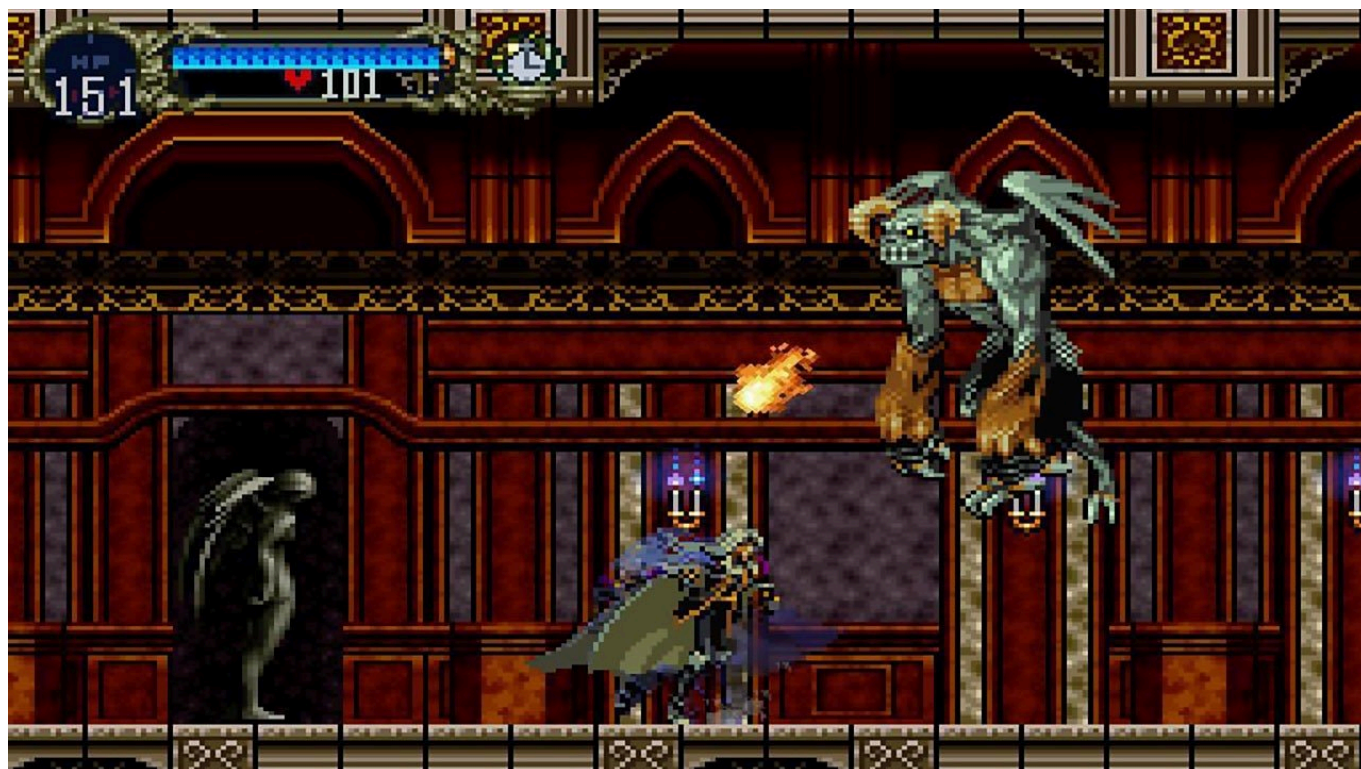
Tuttavia, il gameplay di base, non è per nulla cambiato e **Guacamelee 2**, così come il suo predecessore, è un validissimo titolo in grado di regalare ore e ore di divertimento da soli o in compagnia (diremmo anche doppio, visto che, una volta completato verrà sbloccata la modalità difficile). Non ci 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**.



[Uno sguardo a Castlevania: Symphony of the Night](#)

Castlevania è una delle saghe più classiche e importanti del landscape videoludico, una serie di giochi avvincenti che nel tempo si sono saputi reinventare, ponendo ai giocatori sfide sempre nuove grazie a meccaniche sempre fresche e innovative. I recenti successi del **Kickstarter** di **Bloodstained: Ritual of the Night**, avviato dal padrino della saga **Koji Igarashi** e il già uscito **Curse of the Moon** hanno spinto **Konami** a rivedere la loro IP dall'alto in basso in modo da riportare la storica saga dei cacciatori di vampiri al suo originale splendore, anche se con risultati *hit or miss*: l'anno scorso abbiamo visto l'eccellente serie anime su **Netflix** basata su **Castlevania III: Dracula's Curse** (di cui dal 26 Ottobre saremo in grado di vedere la seconda stagione) un nuovo gioco su **iPhone**, **Castlevania: Grimoire of Souls**, ancora in beta ma comunque non ben visto dai giocatori, ma soprattutto il recente annuncio di **Castlevania: Requiem**, una collection contenente i due capitoli della sub-saga **Dracula X**, cioè **Castlevania: Rondo of Blood**, gioco originariamente concepito per **PC-Engine CD**, e lo storico **Castlevania: Symphony of the Night** per **PlayStation**. Quest'ultimo è stato in grado di rilanciare la saga in un landscape di giochi in 3D, un titolo che ha letteralmente gridato al mondo che con le formule classiche dei giochi in 2D si poteva fare ancora molto e, se oggi i sidescroller dai gusti retrò sono molto popolari, che siano platformer nel senso più classico o metroidvania, lo si deve in grossa parte a titoli come questi. Oggi su **Dusty Rooms**, vista l'imminente uscita di **Castlevania: Requiem** (anche questa, come la serie anime, giorno 26) e il 21esimo anniversario del rilascio di **Symphony of the Night** in nord America, daremo uno sguardo al titolo più importante della saga, alle innovazioni portate e anche alle diverse versioni disponibili.



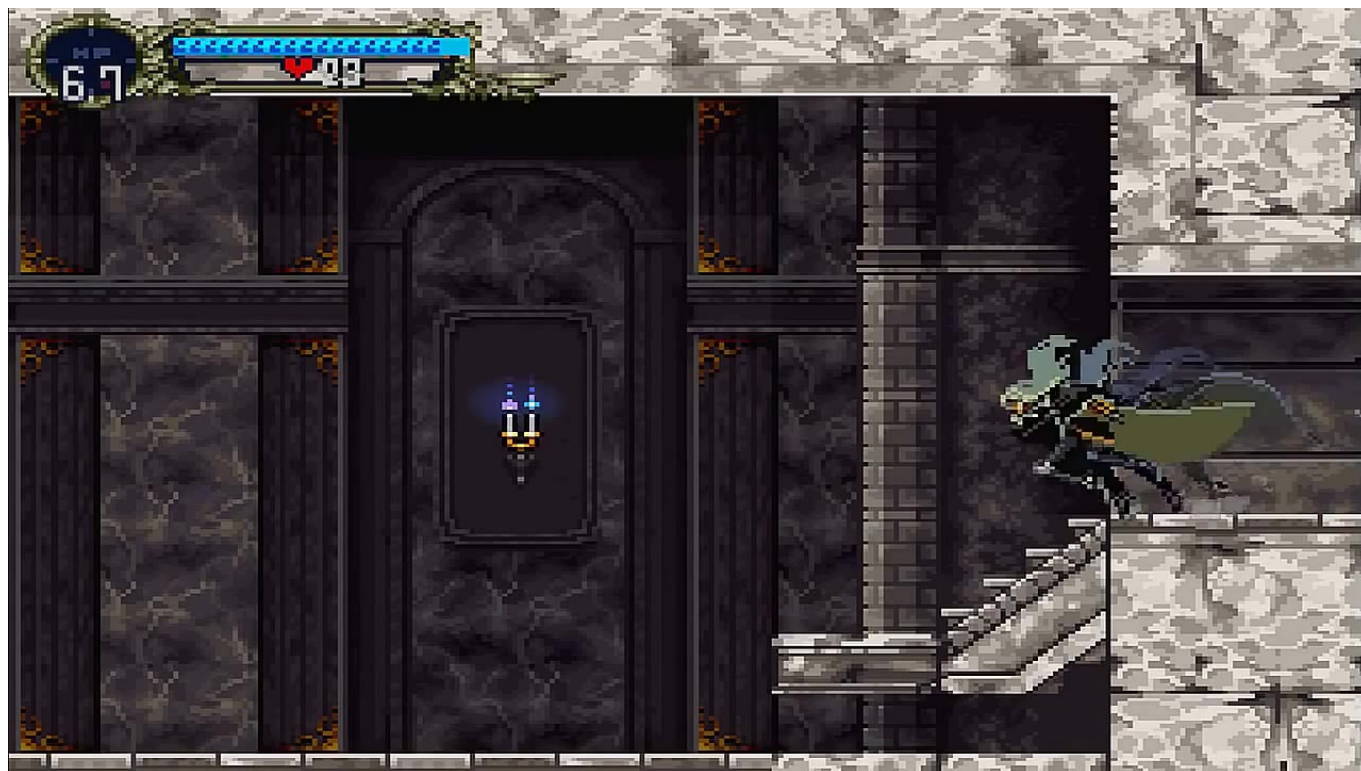
Il metroidvania per eccellenza

Nel 1994 *Super Metroid* perfezionò un genere prima d'allora poco definito e poco popolare; la più grande innovazione che portava a livello di fruizione era la mappa in-game chiara e intuitiva, dove erano segnati i punti di salvataggio, i punti di ricarica, i luoghi già visitati e quelli ancora da scoprire. In casa **Konami**, *Castlevania: Rondo of Blood* riscosse un ottimo successo in Giappone ma per via dell'insuccesso del **PC-Engine CD** negli Stati Uniti, lì rinominato **Turbografx-16 CD**, il gioco non fu mai rilasciato da quelle parti. Per compensare la sua assenza venne prodotto un porting per **Super Nintendo** nel 1995, rinominato *Castlevania: Dracula X* in Nord America e *Vampire Kiss* in Europa, ma ciò che arrivò era troppo distante dal gioco originale e perciò i fan cominciarono a presagire che la saga si stesse dirigendo in cattive acque. In realtà, **Koji Igarashi**, da poco reduce del successo di *Rondo of Blood* alla quale lavorò, fu incaricato di creare un nuovo titolo della saga e così **Konami** lo mise dietro a *Castlevania: Bloodletting* per **Sega 32X** ma ben presto, come l'add-on si rivelò un insuccesso, lo sviluppo del gioco passò a **Sony** dove poi fu completato e coniato in *Castlevania: Symphony of the Night*. Già nelle prime fasi del progetto, **Iga** non voleva lanciare l'ennesimo capitolo della saga ma voleva comunque mantenere la formula platform che aveva reso iconica la saga degli ammazza-vampiri. Ispirato dal già citato *Super Metroid* e la saga di **The Legend of Zelda**, nonché dalle critiche mosse a *Castlevania II: Simon's Quest* (titolo per **NES** che offriva la medesima impostazione del futuro *Symphony of the Night*), **Iga** implementò un gameplay simile che favorisse sia la longevità che l'esplorazione e il puzzle solving, entrambe caratteristiche non sue.

Il risultato fu semplicemente eccezionale: la nuova veste **action-platformer**, da lì in poi, appunto, rinominata in **metroidvania**, si adattò perfettamente al gameplay già ottimo di *Castlevania* e concentrò il nuovo gameplay sull'esplorazione graduale del castello di **Dracula**, ovviamente possibile collezionando i power up e le abilità per **Alucard** uno alla volta, una sezione del castello per volta. La storia è ambientata nel 1796, quattro anni dopo le vicende di *Rondo of Blood*: **Richter Belmont** è scomparso e il castello di **Dracula** riappare dal nulla in una notte di luna piena; **Alucard**, vampiro e figlio del conte (analizzate bene il suo nome, non notate niente?), corre nel

castello per poi trovare al suo interno la **Morte**, braccio destro di **Dracula** che lo spoglia di ogni equipaggiamento, **Maria Renard**, una cacciatrice di vampiri, e un **Richter Belmont** che crede di essere il padrone del castello e un signore delle tenebre. Si scopriranno ben presto gli stratagemmi del conte e spetterà a noi svelare la verità sul lavaggio del cervello di **Richter** e scongiurare il ritorno di **Dracula** una volta e per tutte. **Castlevania: Symphony of the Night** è il primo titolo della saga (ma anche l'unico in 2D) ad avere dei dialoghi interamente doppiati: anche se a tratti possono sembrare buffi, servirono a dare la giusta importanza alla storyline proposta e uno storytelling che, prima d'allora, era riservato primariamente ai giochi in 3D, ancora una volta, dunque, rivendicando l'importanza dei giochi d'impostazione classica. Insieme agli elementi tipici del genere **metroidvania**, come appunto il *backtracking*, i power-up e le abilità collezionabili che ne permettono l'esplorazione graduale, in **Symphony of the Night** vengono introdotte tantissime feature **RPG**, prima fra tutti il **sistema di level up** basato sui punti di esperienza che si ottengono ogni volta che un nemico (o boss) viene annientato e ciò permette una crescita ancora più dinamica del nostro personaggio che vedrà incrementarsi i punti di attacco e difesa gradualmente; se ciò non bastasse, sarà possibile equipaggiare il nostro **Alucard** con nuovi mantelli, armature, stivali, armi diverse dalla spada, Famigli (degli spiriti che ci accompagneranno durante la nostra avventura) e accessori che possono renderlo immune o più resistente a fuoco, ghiaccio, oscurità, luce e persino aculei. Il castello in sé è gigantesco e pertanto **Symphony of the Night** garantisce una longevità non indifferente, migliorata peraltro grazie alla campagna aggiuntiva con **Richter Belmont**.

Potremmo parlare ad nauseam delle novità introdotte in questo capitolo ma, non volendovi parallelamente rovinare una prossima esperienza con **Castlevania: Symphony of the Night**, vorremo sottolineare la sua importanza per la saga e per il landscape videoludico. Da un lato, **Symphony of the Night** è ancora l'unico **Castlevania** di questa impostazione a essere stato sviluppato per console: **Castlevania: Circle of the Moon**, **Harmony of Dissonance**, **Aria of Sorrow**, **Dawn of Sorrow**, **Portrait of Ruin** e **Order of Ecclesia**, che sono i titoli **metroidvania** della saga, sono tutti stati sviluppati per gli handheld **Nintendo**, fra il **Gameboy Advance** e il **Nintendo DS**. Le eccezioni in 2D, per console, sono state fatte e ne sono un esempio **Castlevania: Harmony of Despair**, un gioco co-op online, e **The Adventure ReBirth** che uno stage by stage ispirato a **Castlevania: The Adventure** per **Gameboy**; tuttavia, nessun **metroidvania** è apparso per console dopo **Symphony of the Night** e pertanto questi giochi sono stati riservati al piccolo schermo. Per il resto, su console, è stato inseguito fino all'ultimo il sogno di vedere la saga in un ambiente in 3D e i risultati, per quanto si possano amare o odiare, non sono mai arrivati ai livelli dei **metroidvania**, probabilmente neanche con il filone reboot **Lords of Shadows**. Anche se non abbiamo più visto un **Castlevania** in questo stile per una console, **Symphony of the Night** ha dimostrato ancora di più cosa era possibile fare con questo stile di gioco e da lì in poi, più che altro con l'inizio del nuovo millennio, sono cominciati a uscire grandi titoli indipendenti che si rifacevano al suo stile e a quello di **Super Metroid**. Ne sono grandi esempi **Cave Story**, **Ori and the Blind Forest**, **Shadow Complex**, **Guacamelee**, i giochi della saga di **Shantae** e la lista non si ferma a questi pochi titoli. Il punto è che **Castlevania: Symphony of the Night** ha avviato una vera rivoluzione e la sua importanza si vede nei titoli cloni rilasciati, i fan che finanziano in pochi minuti il **Kickstarter** di **Koji Igarashi** e persino nella risposta di **Konami** nel rilasciare a breve **Castlevania: Requiem** per **PlayStation 4**. Non a caso **Symphony of the Night** è uno dei titoli più belli della storia dei videogiochi e giocarlo, per un vero giocatore, è quasi un obbligo.



Giochiamoci!

La cosa più saggia da fare, in questo momento, è aspettare l'uscita del prossimo **Castlevania: Requiem** e godersi **Symphony of the Night** in questa nuova generazione. Tuttavia ci chiediamo: quale versione inseriranno nella collection? Eh sì, di **Castlevania: Symphony of the Night** esistono tante versioni, recuperabili in molte piattaforme; pertanto, sia per i più curiosi che per i più impazienti che vogliono recuperarlo prima del 26 Ottobre (in quanto, giustamente, non tutti abbiamo una **PlayStation 4**), vi spiegheremo in dettaglio tutte le versioni disponibili.

La prima, la versione per **PlayStation**, è quella più pura e pertanto è la migliore della generazione 32 bit: i controlli sono studiati per il set di tasti del joypad di **PlayStation**, così come tutto il comparto grafico e la programmazione generale che permette tempi di caricamento brevi e azione veloce anche quando nell'area di gioco ci sono molti nemici. Questa è la versione che è stata presa come riferimento per le future re-release su **PSP**, come bonus del gioco **Castlevania: The Dracula X Chronicles**, e su **Xbox 360 Live Arcade**. Tuttavia, se volete giocare la versione originale per **PlayStation**, le copie originali **PAL** e **NTSC-U** costano parecchio e l'unica alternativa è puntare alle versioni **NTSC-J**, sempre molto costose ma più convenienti rispetto alle versioni americane e europee. Per quanto la critica fosse a favore di **Castlevania: Symphony of the Night**, il gioco non vendette benissimo e questo è il motivo principale dell'odierno sovrapprezzo.

L'anno successivo, nel 1998, uscì una versione per **Sega Saturn**, da molti vista come una sorta di passo indietro, il che fu molto strano viste le capacità della console rivale in ambito 2D. Il porting fu affidato a **Konami Computer Entertainment Nagoya**, un team diverso da quello originale e, durante lo sviluppo, vi furono diversi problemi che portarono a una versione evidentemente poco curata: notevole sin dall'inizio è l'immagine "allargata" e non adattata per la maggiore risoluzione del **Saturn**, distorcendo così gli *sprite* di alcuni nemici particolarmente grandi; le cutscene all'inizio e alla fine del gioco poterono invece godere di questa feature ma l'immagine, stavolta, fu ristretta e per tanto non erano in fullscreen. Ad aggravare la situazione c'erano anche gli eccessivi tempi di caricamento, presenti persino alla transizione da un'area del castello all'altra, al richiamo del menu e al richiamo della mappa (che, in assenza di un tasto select nel controller del **Saturn**, si doveva richiamare dal menu di pausa. Dunque due caricamenti di fila!), i rallentamenti durante le sezioni

più animate e la [famosa assenza degli effetti di trasparenza](#) necessari per rendere al meglio le cascate e gli ectoplasmi; tuttavia, probabilmente verso la fine dello sviluppo, il team riuscì a sviluppare correttamente gli effetti di trasparenza, come dimostrato dalla battaglia contro **Orlox**, ma essendo in ritardo con i tempi di consegna avranno consegnato il gioco senza poter sistemare le restanti imperfezioni. A ogni modo, nonostante questi difetti, la versione per **Saturn** risulta la più ricca di contenuti e alcuni fan sono in grado di confermare che questa è la migliore versione di questo titolo: il gioco permette sin da subito di selezionare, alla creazione del file, **Alucard**, **Richter** e persino **Maria**, che oltre a essere un personaggio giocabile è anche un boss nella campagna principale. Poi, grazie alla disposizione dei tasti del **Saturn**, ad **Alucard** è stata aggiunta una “**terza mano**” utile per assegnargli le pozioni per recuperare vita o i punti magia (nella versione per **PlayStation** bisognava entrare nel menu, assegnare la pozione alla mano sinistra, tornare nel gioco e consumarla durante l’azione), sono stati aggiunti i **Goodspeed Boots** che permettono, una volta raccolti, di correre più velocemente e attraversare alcune zone del castello in modo rapido premendo due volte avanti, più nemici, più boss, più Famigli e due zone inedite dalla versione **PlayStation**. Le aggiunte di questa versione vanno a perfezionare il gameplay già ottimo di **Castlevania: Symphony of the Night** ma purtroppo l’unica feature recuperata per le versioni successive è la **campagna di Maria Renarde** per la versione **PSP**. **Koji Igarashi** è cosciente del fatto che molti fan vogliono la maggior parte delle feature per **Saturn** ma nel 2007 ha apertamente espresso che non si sente a suo agio con quella determinata versione e non sopporta il fatto che ci sia il suo nome sopra. Probabilmente le feature di questo porting non torneranno più ma in fondo, è anche vero che non sono indispensabili per godere appieno di questo gioco, specialmente visti i gli assurdi prezzi di questo gioco per **Sega Saturn** su **eBay**.

Nel 2006 **Castlevania: Symphony of the Night** è stato rilasciato per **Xbox 360 Live Arcade** e questa particolare versione si rifà esattamente alla versione per **PlayStation**; in aggiunta alla **dashboard online** e agli **achievement**, è stata la prima versione del gioco in **HD** e, grazie alla potentissima architettura della console **Microsoft**, sono stati corretti persino quei pochi rallentamenti presenti nella versione originale. Con buona probabilità questa sarà la versione che troveremo giorno 26 Ottobre per **PlayStation 4** però, chissà: troveremo qualcosa della versione del **Saturn**? Troveremo qualcosa di completamente inedito, come una campagna con **Trevor Belmont**, **Sypha Belnades** e **Grant Danasty** visto che in un punto del castello si combatte contro i loro fantocci? Non possiamo fare altro che aspettare e sperare di trovare una versione ancora migliore delle precedenti!



[Star Fox Adventures: da Dinosaur Planet al prodotto finale](#)

Sbaglio o ultimamente qui su **Dusty Rooms**, fra [Thunder Force](#) e [Ikaruga](#), abbiamo un po' la testa fra le nuvole? Che scendere dalle nostre navicelle da combattimento sia la cosa più saggia da fare? Oggi vi racconteremo dello sviluppo di un gioco molto controverso, sviluppato nell'arco di molti anni e arrivato al pubblico con sembianze totalmente diverse da quelle originali e che compromise il solidissimo rapporto fra **Nintendo** e **Rare**, facendo diventare quest'ultima compagnia un'esclusiva di **Microsoft**. Visto il suo **16esimo anniversario** dell'uscita (che ricorreva due giorni fa), oggi parleremo di **Star Fox Adventures**, un gioco dai giudizi contrastanti e che ricordò al mondo che è meglio che **Fox McCloud** rimanga all'interno del suo **Arwing** - o magari che scenda solo per prendere a cazzotti i suoi colleghi **Nintendo** per il [Super Smash Bros.](#) corrente. Dunque, la risposta alla nostra precedente domanda è semplicemente: **NO!**



Uno standard troppo alto

Nel 1997 arriva **Star Fox 64** (*Lylat Wars* in Europa), reboot del già ottimo **Star Fox** uscito nel 1993 su **Super Nintendo**, un gioco che riprendeva in parte molti asset di **Star Fox 2**, titolo essenzialmente pronto già allora ma che vide solo nel 2017 un rilascio ufficiale sullo **Snes Classic Mini**. Il gioco uscito in bundle col **rumble pack**, feature che diventò uno standard per la costruzione dei controller nell'industria videoludica, diventò incredibilmente popolare e, fino alla fine dei giorni del **Nintendo 64**, rimase uno dei titoli di bandiera della console; il gioco metteva i giocatori di fronte a degli stage su rotaie o in *all range* spettacolari, boss battle infuocate, tragitti ramificati, finali alternativi, sonoro di ottima fattura che includeva peraltro delle linee di dialogo di altissima qualità (come non dimenticare poi la famosa *onliner*: «do a barrel roll!»), obiettivi secondari all'interno degli stage stessi, una modalità multiplayer locale consistente in una battaglia *all range* fra quattro **Arwing**, l'introduzione della squadra **Star Wolf**, rivali della **Star Fox**, il **Landmaster**, altri personaggi ricorrenti e molto altro. Insomma, **Star Fox 64** è un gioco così bello che a tutt'oggi risulta ancora molto attuale e giocabilissimo; ne sono testimoni le re-release su **Wii** e **Wii-U** e l'acclamato remake per **Nintendo 3DS**. Tuttavia, un po' com'è successo con [Metroid dopo la sua entrata per Super Nintendo](#), un tale successo significa talvolta mettere il franchise da parte e riproporre più in là la stessa IP con un concept ancora più ampio, migliore e innovativo; le idee per un nuovo **Star Fox** furono messe da parte, almeno per la generazione del **Nintendo 64**, in attesa di nuove idee per un gioco su una più potente console di nuova generazione.



L'epoca d'oro di Rare

Nel frattempo **Nintendo 64** era letteralmente il parco giochi della **Rare**, una piattaforma in cui potevano sperimentare per poi lanciare titoli di altissimo livello. **Donkey Kong Country** siglò l'inizio della lunga partnership con **Nintendo**, che acquistò inizialmente il 25% dello studio per poi salire gradualmente al 49%; dal 1994 in poi cominciarono a rilasciare i loro migliori giochi esclusivamente per le console della casa di Kyoto: **Donkey Kong Country 2 e 3**, **Killer Instinct** e **Killer Instinct Gold**, **Blast Corps**, **Goldeneye 007**, **Diddy Kong Racing**, **Banjo Kazooie** e **Banjo Tooie**, **Perfect Dark**, **Conker's Bad Fur day**, tutti titoli eccellenti che riscosero pareri più che positivi tra fan e critica e che rispondevano, a spada tratta, alla concorrenza spietata di **Sony PlayStation**. Dopo lo sviluppo di **Diddy Kong Racing**, **Rare** si mise all'opera su un progetto molto ambizioso intitolato **Dinosaur Planet**, un gioco **open world** ispirato a **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** che avrebbe utilizzato l'esclusivo **expansion pack** del **Nintendo 64**, in modo da aumentare la potenza RAM fino a 4 MB e permettere dunque delle cutscene doppiate con la grafica in-game, e ospitato in una colossale cartuccia da 512 MB, la più grande che il sistema avrebbe mai visto fino a quel momento. **Rare** sperava di rilasciarlo come ultimo titolo per **Nintendo 64**, l'ideale per chiudere una generazione di giochi stellare, ma, verso la fine dello sviluppo, **Shigeru Miyamoto** fece visita agli studios di Londra e, rimanendo molto colpito da **Dinosaur Planet**, consigliò agli sviluppatori di portare tutto sul prossimo **Nintendo Gamecube**; vista la spiccata somiglianza del personaggio principale, **Sabre**, con **Fox McCloud**, suggerì di fare del nuovo titolo la nuova entrata per l'universo di **Star Fox**. I fan della saga, del resto, avevano espresso in passato più volte il desiderio di vedere **Fox** fuori dall'**Arwing** e interagire a piedi in nuove missioni diverse dalle classiche lotte veicolari (non dimentichiamo, in aggiunta a tutto questo, l'apparizione di **Fox** in

Super Smash Bros. per **Nintendo 64** dove diventò, fra i giocatori, un *fan favourite*). **Rare** non accolse positivamente la richiesta di **Nintendo**, poiché avrebbero dovuto riadattare la storia con l'universo **Lylat**, ma alla fine lo studio riconobbe il potenziale della saga e perciò, tentando di salvare più elementi possibili aggiungendone al contempo di nuovi, il progetto diventò **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet**.



E venne il giorno...

Il gioco fu rintitolato **Star Fox Adventures** e uscì il **23 Settembre del 2002** per **Nintendo Gamecube**. La critica accolse il gioco molto positivamente (su [IGN](#) si beccò un bel 9.0) ma i fan, in attesa di trovare il successore di **Star Fox 64**, ben presto si ritrovarono con l'amaro in bocca: **Rare** era molto fiera del progetto **Dinosaur Planet**, e si capiva benissimo che **Fox** e compagni erano un po' fuori posto nella visione totale. Il gioco si apriva con **Krystal**, un nuovo personaggio dalle sembianze di volpe (la declinazione femminile di Fox, insomma), che si imbatteva nella nave volante del generale **Scales** (altro personaggio che, come **Krystal**, fu recuperato dal progetto iniziale) mentre si dirigeva al Palazzo dei **Krazoa** per ottenere delle risposte sulla distruzione del suo pianeta e l'uccisione dei suoi genitori. Dopo un livello tutorial tediosissimo, con puzzle in grado di mettere in difficoltà neanche un bambino di quattro anni, appare finalmente lo squadrone **Star Fox** e comincia un bellissimo shooter su rotaie in gloriosi 128 bit, molto breve e blando... e senza un boss finale. Fu da subito chiaro come fosse un gioco ben diverso da quello giocato in precedenza per **Nintendo 64**, e così i giocatori, una volta arrivati su **Dinosaur Planet** (indovinate che sembianze avevano gli abitanti) e raccolta l'asta di **Krystal**, l'arma che ci accompagnerà per tutto il gioco, non potevano fare altro che trarre il meglio di questa nuova avventura. I controlli e il design generale si rifacevano quasi interamente a **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** e il tutto era stato congegnato, onestamente, con eleganza e sarebbe dunque ingiusto dire che **Star Fox Adventures** non ha qualità: la grafica è stata una delle più belle di quella generazione, lo si può notare dalla coda di Fox, dalle scaglie dei dinosauri, dai dettagli nelle rocce ma soprattutto delle bellissime e immense

ambientazioni di **Dinosaur Planet**; la colonna sonora, anche se ben lontana dai temi marziali del precedente **Star Fox 64**, era molto curata ed eseguita magistralmente con orchestre e cori. Tuttavia, lo stravolgimento della formula generale, per quanto bello potesse essere esplorare questo nuovo mondo, non ha permesso al titolo di brillare e in molti, oggi, non riescono a guardare oltre i tanti difetti. In **Star Fox Adventures** ci sono tanti elementi eccentrici e fuori posto, come gli **scarafaggi** che rappresentano la valuta del gioco, e che scappano quando vengono fuori da una roccia; ma ci sono anche le noiose **sezioni veicolari**, persino quelle sull'**Arwing**, e le battaglie contro nemici poco interessanti, sempre sgherri del **generale Scales** tutti uguali e sempre uno alla volta. Ad aggravare la situazione, ci sarà **Tricky**, il baby triceratopo figlio del re di **Dinosaur Planet**, la croce che dovremo portarci per tutto il gioco; è, sì, in grado di scavare dei tunnel e dissotterrare alcuni oggetti, ma dobbiamo nutrirlo con dei funghi speciali e quando si annoia, e potrebbe succedere in ogni momento, dobbiamo farlo giocare con una stupida palla, persino se ci ritroviamo sul bordo di un vulcano! Ma il fattore più grave è che il bastardello parla ed è doppiato in una maniera incredibilmente irritante... e non si ferma mai! In definitiva, **Star Fox Adventures**, anche con i suoi difetti, si lascia giocare ma il problema sta proprio lì, perché il gameplay è semplicemente "ok", si riduce all'ordinario, e non va bene per un saga il cui capitolo precedente ha stravolto il concetto di gameplay nel mondo videoludico. Il gioco uscì, fu recensito (anche troppo bene) e fu dimenticato per sempre; mai più questo titolo ha visto una re-release: se volete provarlo, vi tocca rispolverare il **Gamecube** e trovarlo su eBay, dove fortunatamente si trova a dei prezzi onesti.

(Un gameplay dell'utente StrikerTC1)

Goodbye, my friend

Star Fox Adventures fu l'ultimo gioco sviluppato da **Rare** per una console fissa **Nintendo** (perché l'accordo con **Microsoft** non contemplava le console portatili) e l'unico della compagnia a essere apparso per **GameCube**. Di lì a poco (esattamente il 24 settembre, il giorno dopo il rilascio di **Star Fox Adventures** in Nord America) **Rare** venne acquistata da **Microsoft** e con l'accordo passarono tutte le loro proprietà intellettuali, come **Banjo & Kazooie**, **Conker** e **Killer Instinct**. I **fratelli Stamper**, fondatori della **Rare**, erano disposti a vendere l'intera compagnia a **Nintendo**, e non capirono [mai perché non la comprarono per intero](#), così disse almeno **Chris** in un [intervista al Develop Awards 2015](#). Il loro acquisto al 49% non permetteva a **Rare** di avere buoni capitali per lo sviluppo dei loro giochi, e controversie come quella per **Dinosaur Planet** non fecero altro che girare il coltello nella piaga. Inoltre, a pagare per le decisioni di **Nintendo** non fu solo **Rare** ma anche la stessa saga di **Star Fox**, che da **Star Fox Adventures** in poi cominciò un filone di giochi iper-sperimentali che di certo non favorirono la volpe spaziale più famosa del gaming. Dopo questo dimenticabile titolo ci fu **Star Fox Assault**, sviluppato da **Namco**, che tentò di unire le missioni a piedi con le missioni in volo con un risultato discutibile; poi arrivò **Star Fox Command**, sviluppato da **Q-Games**, un passo nella giusta direzione anche se il mix di fasi d'azione e fasi di gioco di strategia non risultò essere la miglior soluzione per questo franchise. Nel 2016 abbiamo visto un discreto **Star Fox Zero** di **Platinum Games**, un gioco che finalmente tentava di emulare l'acclamato **Star Fox 64** ma non riuscì a comunicare bene con i suoi fan per via dei difficili controlli designati per questa avventura. Fortunatamente **Fox**, insieme a **Falco**, non ha mai mancato un appuntamento per **Super Smash Bros.** e, in un modo o nell'altro, **Star Fox** è sempre fra i franchise di punta di **Nintendo**; proprio qualche mese fa, alla [conferenza E3 di Ubisoft](#), è stato annunciato che la squadra **Star Fox** sarà parte della versione di **Starlink: Battle for Atlas** per **Nintendo**

Switch. Dunque chissà, vedremo presto la **Great Fox** volare di nuovo nel **sistema Lylat**?

(Immaginate un'intera sessione di gioco con lui!)

Dusty Rooms: 32 anni di Metroid

Nel 1985 il **Nintendo Entertainment System** sanciva una volta per tutte la fine della crisi dei videogiochi in Nord America, sostituendosi ad **Atari** nel mercato delle console. Col suo spettacolare lancio, prima circoscritto nello stato di New York con i giochi "**Black Box**" (ovvero quelli con lo stesso box-art nero come *Excitebike*, *Clu Clu Land* o *Wild Gunman*) e poi in tutti gli Stati Uniti in bundle con **Super Mario Bros.**, l'allora semi-ignota compagnia giapponese cominciava la sua scalata al potere e, come **Atari** lo fu per la precedente generazione, **Nintendo** si poneva come sinonimo di videogioco. Come il **NES** fu posto era chiaro a tutti: la nuova console 8-bit era un HI-FI casalingo, da accostare tranquillamente al videoregistratore, mangianastri o giradischi, pensato per tutta la famiglia e, i giochi proposti, riflettevano senza ombra di dubbio queste scelte di mercato. Tuttavia, nel 1986, **Nintendo** decise di lanciare un gioco più tetro, decisamente molto distante dai tipici colori accesi per la quale il **NES** stava diventando famoso; oggi, per i suoi bei maturi 32 anni, daremo uno sguardo a **Metroid** e i suoi sequel, una saga **Nintendo** diventata con gli anni sinonimo di eccellenza tanto quanto quella di **Super Mario** e *The Legend of Zelda*, se non persino superiore.



Un gioco rivoluzionario

Metroid uscì per il **Famicom Disk System** il 6 Agosto 1986 ponendo atmosfere ed elementi di gioco mai visti prima. Sebbene l'**action-platformer**, più comune oggi come **metroidvania**, fosse già stato implementato in precedenza (anche se non è facile trovare una vera origine) questo è il titolo che lo ha reso famoso e ha messo le basi per tutti quei giochi che avrebbero voluto emulare questo nuovo tipo di gameplay. **Metroid** presentava un gameplay sidescroller tradizionale alla **Super Mario Bros.** ma con un *overworld* immenso completamente interconnesso grazie a portali, bivi, cunicoli e ascensori; per poterlo esplorare interamente i giocatori avrebbero dovuto trovare i diversi power up per l'armatura di **Samus Aran** per poi tornare in determinate sezioni dell'*overworld* e usarle per arrivare in dei punti altrimenti inaccessibili. Diversamente dai più colorati **Super Mario Bros.** e **The Legend of Zelda**, dalla quale traeva un pizzico della sua componente puzzle solving, il gameplay di **Metroid** era volto a far sentire il giocatore un vero e proprio "topo in un labirinto", sperduto e isolato per via dei suoi toni cupi, fortemente ispirati al film **Alien** di **Ridley Scott**, e la totale assenza di NPC con la quale interagire; pertanto, il giocatore era spinto a usare tutti i mezzi a sua disposizione, pensare fuori dagli schemi e, in un certo senso, superare la quarta parete che lo separava dal videogioco disegnandosi, per esempio, la mappa dell'*overworld* in un foglio di carta accanto a lui (visto che non era presente alcuna mappa *in-game*).

Il gioco sancisce ovviamente la prima apparizione di **Samus Aran**, il cui sesso rimase ignoto ai giocatori fino al termine dell'avventura. Sebbene la scelta di rendere donna il personaggio principale fu una decisione presa durante le fasi finali dello sviluppo per creare un effetto shock (principalmente perché nel libretto ci si riferiva a **Samus** come un lui), fu anche una scelta molto saggia per ciò che riguarda la rappresentazione dei protagonisti donna nel mondo videoludico. Per la prima volta, una ragazza veniva messa allo stesso livello dei virili eroi che erano spesso protagonisti dei giochi d'azione; **Samus** spianò senza dubbio la strada a tante altre audaci protagoniste femminili, come **Lara Croft**, **Jade** e **Jill Valentine**, e grazie a lei il muro che separava gli eroi dalle eroine fu definitivamente abbattuto. Insieme a lei, **Metroid** introdusse molte delle caratteristiche che definirono il suo gameplay e che sussistono ancora oggi, come le sezioni da percorrere in **morfosfera**, i passaggi in cui ci servirà l'ausilio di un nemico da congelare col **raggio gelo** e i mille e mille segreti nascosti nella mappa del **pianeta Zebes**; non dimentichiamoci inoltre degli iconici nemici **Kraid** e **Ridley**, le forme base dei **Metroid** e la malefica **Mother Brain**. Giocare oggi con l'originale **Metroid** per **NES** è senza dubbio educativo e interessante ma non tutti, forse, possiamo accettare le lunghissime password, che includono lettere maiuscole, minuscole e numeri arabi, l'assenza di una mappa *in-game* (che ai tempi apparì per la prima volta soltanto nel primo numero di **Nintendo Power** nel 1988) e di un vero metodo per ricaricare l'energia di **Samus**. Pertanto, secondo noi, il miglior metodo per giocare alla prima avventura di **Samus** è senza dubbio il remake **Metroid: Zero Mission** per **Gameboy Advance**: in questa versione uscita nel 2004, possiamo godere di uno *storytelling* moderno, una mappa *in-game* rivisitata, sezioni inedite e tantissime nuove armi che si rifanno ai successivi capitoli.

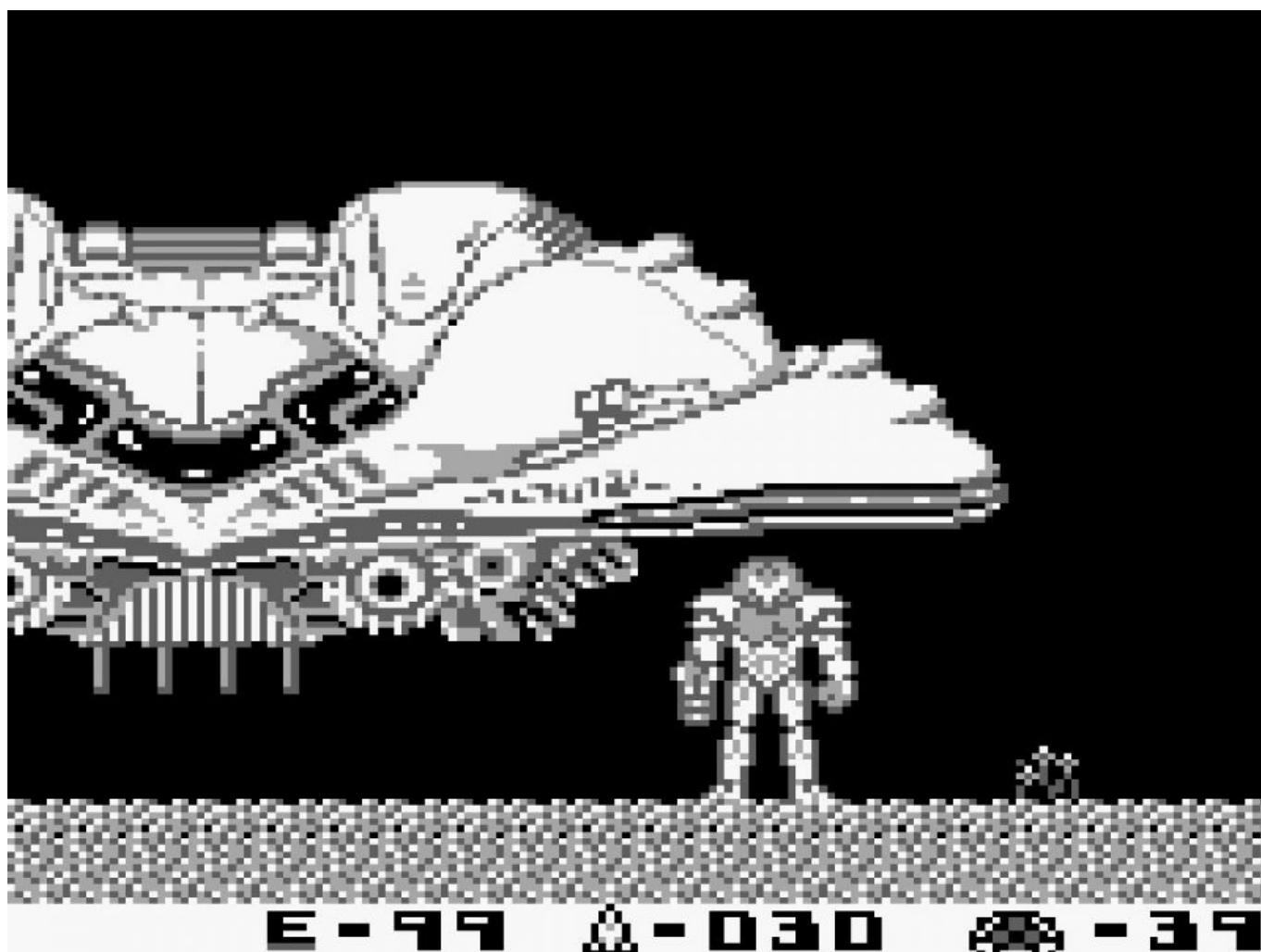


Un sequel carente

Il primo sequel di questo gioco per NES arrivò nel 1992 su **Nintendo Gameboy** e il suo titolo fu **Metroid II: Return of Samus**. In questo nuovo gioco, **Samus** arriva sul pianeta **SR388** per debellare la minaccia dei **Metroid**, eliminandoli definitivamente nel loro habitat naturale. In questa nuova avventura conosceremo questi parassiti più nel profondo in quanto affronteremo delle specie che si evolvono dalla forma base e sono decisamente più aggressive e pericolose. **Metroid II** è un capitolo spesso dimenticato dai fan ma ha comunque dato alla serie altre caratteristiche che hanno decisamente migliorato il gameplay proposto nel primo titolo per NES: per prima cosa, **Samus** può accovacciarsi senza entrare in **morfosfera** e può sparare verso il basso quando si trova in aria; vengono finalmente implementate le **stazioni di ricarica**, che permettono di ricaricare la nostra energia e la scorta di missili, viene fatta una chiara distinzione fra la **Power Suit** e la **Varia Suit**, che costituisce a oggi il design tipico della cacciatrice di taglie spaziale, ma soprattutto viene scartato il sistema di password in favore del più comodo **salvataggio su RAM**. Ciononostante, molte altre caratteristiche hanno limitato le forti potenzialità di questo gioco: la mappa *in-game* continuò a non essere presente ma la sua assenza fu compensata da un gameplay semplificato. L'azione si svolge nel sottosuolo del pianeta **SR388** e dunque, più si scende più andremo avanti nel gioco. Tuttavia, è impossibile procedere fino a quando non bonificheremo una zona dai **Metroid** perché dei laghi di lava ce lo impediranno; una volta debellato il numero indicato in basso a destra nel menù di pausa, potremo proseguire verso il livello inferiore, almeno fino al prossimo impedimento. Questa meccanica permette sicuramente a coloro che vogliono approcciarsi alla serie tramite questo gioco, un gameplay graduale, dove si perde quel senso di dispersione infuso col precedente titolo. Per via

della memoria del **Gameboy**, le aree proposte sono abbastanza piccole ma cercare i Metroid presenti in una determinata sezione può risultare tedioso, in quanto si perde facilmente il senso dell'orientamento (sempre per l'assenza di una mappa *in-game*). Sempre per i problemi di memoria, gli unici boss che incontreremo sono i **Metroid** e nonostante ci siano diverse forme di tali nemici il gioco, sotto questo aspetto, risulta poco vario (essendo anche questi ultimi abbastanza facili da sconfiggere).

Essendo invecchiato male, **Nintendo** ha pensato bene di rilasciare giusto l'anno scorso **Metroid: Samus Return** per **Nintendo 3DS** che ripropone un'operazione di remake simile a quella di **Metroid: Zero Mission**. A ogni modo, prima dell'intervento di **Nintendo**, lo sviluppatore indipendente **Milton Guasti** aveva rilasciato **AM2R (Another Metroid 2 Remake)**, un remake indipendente dalle fattezze grafiche di **Zero Mission** e rilasciato gratuitamente su **Gamejolt**; con buona probabilità, la compagnia giapponese stava già sviluppando il remake ufficiale di **Metroid II**, perciò non poterono fare altro che bloccare i download del gioco. Tuttavia, ciò che viene caricato su internet ci rimarrà per sempre e perciò, con un po' di fortuna, è ancora possibile trovarlo in siti diversi da Gamejolt (anche se noi vi consigliamo vivamente di giocare al remake ufficiale di **Nintendo** per **3DS**).



L'eccellenza di Super Metroid

Dopo due anni, nel 1994, arriva il terzo capitolo della saga che riprende esattamente la storia dove l'avevamo lasciata. Il finale di **Metroid II: Return of Samus** vedeva la cacciatrice essere inseguita

da un piccolo **Metroid larvale** in preda a uno strano imprinting; all'inizio di **Super Metroid** vediamo la nostra cacciatrice di taglie incubare la creatura in una capsula e cederla a un laboratorio scientifico. Una volta allontanata, **Samus** trova una strage e **Ridley** intento a rubare la capsula contenente il **Metroid**. **Samus** non riuscirà a fermarlo e così lo inseguirà fino al vecchio pianeta **Zebes** dove scoprirà che i pirati spaziali stanno costruendo una base per poter utilizzare i **Metroid** per i loro scopi terroristici.

Super Metroid elimina tutto ciò che rendeva tedioso il primo e il secondo capitolo, prendendone i suoi aspetti più riusciti, migliorandoli ulteriormente. In questo capitolo **Samus** può finalmente sparare in diagonale, vantando anche una maggiore mobilità sin dall'inizio grazie ai **wall jump** che, se impareremo a utilizzarli come si deve, potranno addirittura rompere le sequenze di gioco e ottenere armi e potenziamenti prima del normale andamento del gioco; non a caso, questo è uno dei giochi più gettonati dagli *speedrunner*, i cui scopi sono completare determinati giochi nel minor tempo possibile. Tornano tutti i power up dei precedenti titoli insieme ad alcuni nuovi, come la **supercinesi**, il **visore a raggi-x**, la **giga-bomba** e altri, che finiranno per diventare degli standard per tutta la serie. Grazie alla cartuccia di 24MB, la più grande mai prodotta prima dell'arrivo di **Donkey Kong Country**, è stato finalmente possibile inserire un'immensa mappa all'interno del gioco in grado di segnalare i luoghi già visitati e quelli ancora da scoprire, decretando così la fine dei giorni in cui giravamo a vuoto per **Brinstar** o ci arrangiavamo con carta e penna. Grazie inoltre alla potenza del Super Nintendo è stato possibile creare una grafica iper-dettagliata (per l'epoca) che finalmente riusciva davvero a dare quelle sensazioni che il primo titolo sperava di dare, ovvero quel senso di profondità, isolamento, e anche paura, dovuto all'isolamento, alla solitudine e al doversi trovare a che fare con specie aliene di cui non sappiamo niente; il tutto accompagnato da una componente di storytelling che si srotola senza alcun dialogo ma sempre chiara: man mano prendono luogo i momenti salienti della trama, specialmente durante l'avvincente finale del gioco, e da una colonna sonora magistrale resa possibile grazie all'impressionante chip sonoro [S-SMP](#). Per tutti questi motivi **Super Metroid** si annovera fra i migliori giochi mai creati e ancora oggi risulta incredibilmente attuale e intenso, come del resto lo è sempre stato. A oggi ci sono molti metodi per giocare questo gioco: se avete a casa un **Nintendo 3DS** o un **Wii U** potrete trovarlo tranquillamente sull'**E-Shop**, ma se volete un'esperienza più vicina all'originale allora vi converrà comprare uno **SNES Classic Edition** e giocarlo con il suo controller originale.



Pausa e ritorno in grande stile

Dopo il successo di **Super Metroid** nel 1994 era normale aspettarsi un nuovo capitolo della saga in 3D per il **Nintendo 64**, con nuovi controlli e un gameplay ancora più spettacolare del precedente. Tuttavia, **Yoshio Sakamoto**, il creatore, e **Shigeru Miyamoto** si ritrovarono senza alcuna idea per la nuova generazione, specialmente per ciò che riguardava i controlli e la prospettiva del gioco. Proprio per questo motivo non vi fu alcun *Metroid* per questa generazione. La sua unica apparizione su **N64** fu per il divertentissimo **Super Smash Bros.** nel 1999 e poco dopo la sua uscita si riaccese la speranza di rivedere presto la cacciatrice di taglie più famosa di tutta la galassia. I fan dovettero aspettare ancora altri tre anni ma furono premiati con l'uscita di ben due nuovi giochi della saga per due diverse console: il primo fu **Metroid Fusion**, in 2D e sviluppato dalle stesse persone che lavorarono su **Super Metroid** e rilasciato su **Gameboy Advance**. La storia vedeva **Samus Aran** accompagnare una squadra di ricerca sul **pianeta SR388** quando all'improvviso venne attaccata da una specie sconosciuta; mentre stava tornando alla base per ricevere soccorso, il parassita conosciuto come **X** entrò nel sistema nervoso di **Samus** arrivando alla stazione di ricerca in fin di vita. I **parassiti X**, che nel frattempo si stavano moltiplicando, avevano letteralmente fuso alcune parti della sua armatura sul corpo della protagonista, tanto è vero che i medici dovettero operarla con l'armatura addosso, rimuovendo le parti infette, con Samus in fin di vita; fortunatamente qualcuno trovò una cura, ovvero un siero a base del DNA del **Metroid**, predatore naturale del **parassita X**. Così, **Samus** fu salvata, perdendo buona parte dell'armatura, ma in compenso diventò immune ai **parassiti X**. Un altro prezzo da pagare fu l'aver le stesse debolezze di un **Metroid**, come la forte sensibilità al freddo; adesso si poneva una nuova avventura davanti a lei: recuperare le parti della sua armatura rimosse chirurgicamente e mandate alla **stazione di ricerca B.S.L.**, luogo da dove ricevette inoltre un preoccupante allarme.

L'altro nuovo titolo, sviluppato da **Retro Studios**, era invece **Metroid Prime**, che avviava pertanto la nuova sottoserie in 3D. Il nuovo titolo per **Gamecube** fu visto all'inizio con molto scetticismo ma con le prime recensioni da parte di critici e fan, il gioco raggiunse presto il successo sperato. Si sentiva nell'aria una sorta di fallimento assicurato: si pensava che potesse succedere alla saga di **Metroid** quanto accaduto con **Castlevania** su **Nintendo 64** ma fortunatamente, avvenne l'esatto

contrario. Ogni elemento che rese grande la saga, come appunto le sezioni in morfosfera, l'esplorazione graduale e il forte senso di isolamento, fu rivisitato e rinnovato per un mondo 3D dinamico che funzionava alla perfezione; persino la mappa in 3D era chiara e capire dove si era stati e dove no era semplice come in **Super Metroid**. I controlli non si rifacevano invece asparattutto "pre-dual analog" per **Nintendo 64** come **Goldeneye 007** o **Turok**; il secondo analogico, presente comunque nel controller del **Gamecube** (se è per questo, usato normalmente in altri **FPS** che uscivano sulla console), veniva usato per scegliere una delle quattro armi disponibili ma il gioco offriva un sistema di puntamento di precisione, a discapito dei movimenti e un sistema di mira automatica durante le battaglie più movimentate, compensando in maniera completa l'assenza di questa opzione. Il sequel **Metroid Prime 2: Echoes**, uscito nel 2004, presentava lo stesso schema di controlli ma, così come per il primo titolo, non rappresentò per niente un ostacolo per il successo del gioco. L'avventura, in questo capitolo, veniva letteralmente raddoppiata in quanto a un "light world" si sovrapponeva un "dark world", un po' come accadeva in **The Legend of Zelda: a Link to the Past**, e il gioco prese appunto nuove componenti di gameplay mai viste in precedenza: i controlli furono cambiati e in un certo senso ultimati in **Metroid Prime 3: Corruption** per **Wii** che sfruttavano, ovviamente, il sistema di puntamento proposto coi **Wii-mote**, sposandosi al meglio con un gameplay da **FPS** della saga **Prime**. Più tardi, nel 2009, tutti i tre titoli *Prime* furono rilasciati nella collection **Metroid Prime: Trilogy**, introducendo così i **motion controller** anche nei primi due titoli della sotto-saga.





L'ultimo capitolo e i tempi recenti

Dopo la **trilogia Prime**, acclamata come una delle migliori della scorsa decade, garantire la medesima qualità era una mossa molto ardua, specialmente senza l'aiuto di **Retro Studios** che si concentrava a ridar vita a un altro franchise **Nintendo** smesso in disparte: **Donkey Kong Country**. In una mossa a sorpresa, **Nintendo** decise di allearsi con **Team Ninja**, autori delle acclamatissime serie **Dead or Alive**, **Ninja Gaiden** e **Nioh**, per concentrarsi su un **Metroid** che unisse sia componenti in 2D, sempre molto richiesta dai fan, che elementi in 3D. Ciò che ne venne fuori, nel 2010, fu **Metroid: Other M**, un titolo ibrido con sezioni in 2D ispirate a **Super Metroid** e fasi in 3D che presentano un gameplay dinamico, che ricorda in parte **Ninja Gaiden**, in cui in ogni momento possiamo cambiare la visuale in prima persona (sempre a discapito dei movimenti). Tuttavia, il punto focale era dare a **Samus** una voce e presentare il suo personaggio in una maniera tutta nuova, con dialoghi e monologhi (tal volta forse troppo lunghi). Il gioco ricevette opinioni discordanti da parte di critici e fan ma in fondo il tutto si riduceva a pareri soggettivi: il gioco in sé era buono e non presentava grosse sbavature ma in molti, di fonte a così tante novità, faticarono ad apprezzare il lavoro di **Team Ninja** e così **Metroid: Other M** rimane a oggi un bel gioco ma non imperativo per godere della saga di **Samus**.

La saga rimase dormiente fino al 2016, anno in cui fu rilasciato **Metroid Prime: Federation Force** per **Nintendo 3DS**, uno spin-off che nessuno voleva. All'**E3 2015** il trailer ricevette **25.000 dislike** e solamente 2500 like su **YouTube**; partì persino una petizione su **Change.org** per raccogliere 20.000 consensi per cancellare questo nuovo progetto ma nonostante le 7500 firme in un'ora l'obiettivo non fu mai raggiunto. Il gioco venne rilasciato l'anno successivo e, contrariamente a ciò che si presagiva, il gioco non fu distrutto dalla critica ma semplicemente accettato per quello che era. Fortunatamente, nel 2017, **Nintendo** si è rifatta, lanciando il già citato remake **Metroid: Samus Return** e, all'**E3** dello scorso anno, un teaser trailer in cui fu annunciato che **Metroid Prime 4** è momentaneamente in sviluppo per **Nintendo Switch** (anche se d'allora non abbiamo più ricevuto notizie).

L'esperienza dei fan con la saga ci insegna principalmente una cosa: **Metroid** è uno dei brand più importanti di **Nintendo** ed è proprio per questo motivo che non vediamo uscite frequenti, visto che

ogni release, sia per i fan che per la compagnia stessa, deve essere speciale, portando una grande innovazione a livello di gameplay. Basta dare un'occhiata al comparto spin-off della saga per niente numeroso: abbiamo solamente **Metroid Prime: Hunters**, **Metroid Prime Pinball** e **Metroid Prime: Federation Force** e ciò dimostra le intenzioni di **Nintendo** per non far di questa saga una sorta di **Call of Duty** o **Assassin's Creed**; nonostante abbia un fortissimo appeal e grosse potenzialità il brand è intenzionato a mantenere quell'aura di sacro che da sempre l'ha contraddistinta e anche se i fan ogni volta dovranno attendere molto tempo fra un gioco e l'altro almeno si ha la semi-cerchezza che alla consegna verrà rilasciato un grande gioco, che sia un episodio principale o uno spin-off. Incrociamo le dita e aspettiamo pazientemente il prossimo **Metroid Prime 4!**



[Axiom Verge](#)

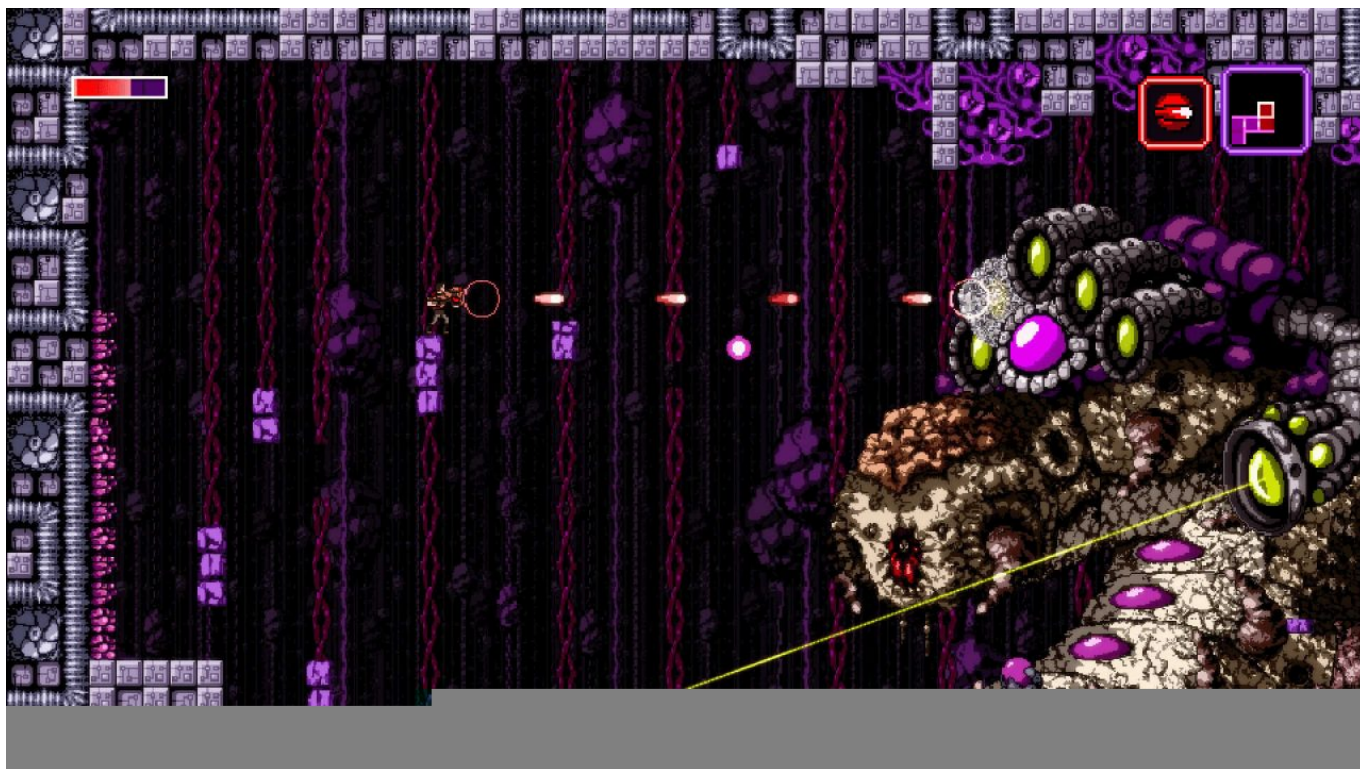
Uscito all'inizio su **Playstation 4** e **Steam**, dopo essere apparso successivamente sulle restanti console sul mercato, **Axiom Verge** esordisce con un nuovo porting su **Nintendo Switch**. Dietro questo maestoso titolo c'è il lavoro di **Tom Happ** che ne ha curato ogni singolo aspetto, dalla programmazione 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**, sprofondato nel caos e apparentemente disabitato. 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 che 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 sperimentare 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.

[Top 5: i 5 migliori titoli del SNES Classic Mini](#)

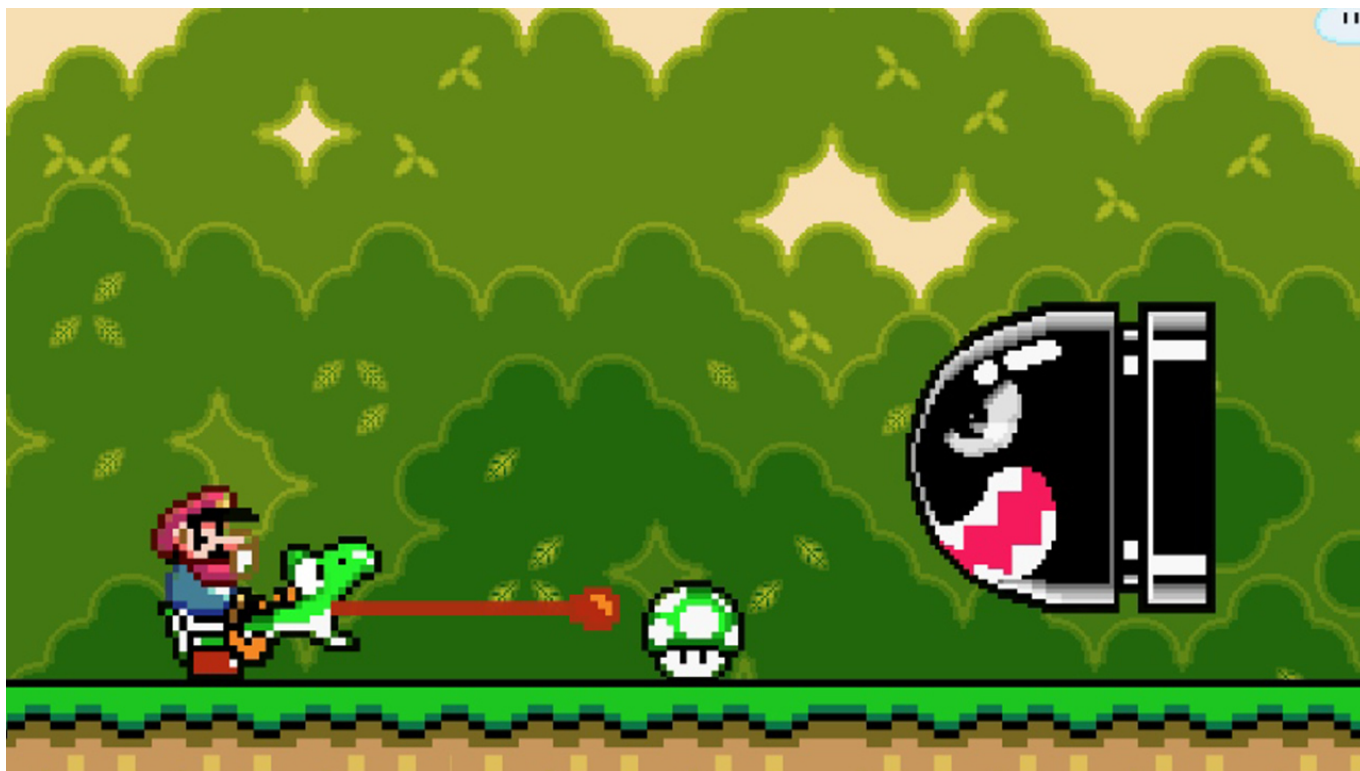
A 25 anni dalla sua uscita in Europa, il Super Nintendo torna nelle case dei giocatori in versione mini includendo 20 grandi classici, più l'inedito **Star Fox 2**, selezionati nel vasto universo dei giochi

usciti all'epoca per la console giapponese.

Una scelta difficile: ma forse ancora più dura è selezionare tra questi quali siano i cinque migliori, come abbiamo fatto in questa top 5.



Al quinto posto troviamo **Super Castlevania IV**: remake del primo *Castlevania*, il capitolo vede anche qui il cacciatore di vampiri **Simon Belmont** alle prese con il conte Dracula nel suo castello in Transilvania, ma con un gameplay enormemente migliorato e numerose armi potenziate che hanno reso questo titolo unico nella saga. Si tratta anche della prima volta per lo storico **Theme of Simon Belmont** che ancora oggi fa da colonna sonora alla saga.



Al quarto posto troviamo **Super Mario World**: titolo più venduto dell'era Super NES, *Super Mario World* sviluppava le migliori basi di *Super Mario 3*, lavorando su nuove mappe di gioco e su vari super poter speciali e offrendo un'ottima composizione di livelli con bonus, easter egg e una grande varietà di ostacoli. Questo gioco segna anche l'esordio di un personaggio che diverrà iconico in casa Nintendo, il verde dinosauro **Yoshi**.



Al terzo posto troviamo **Super Metroid**, terzo capitolo della saga che rappresenta un grande balzo in avanti aggiungendo una vasta mappa e svariati poteri a disposizione di Samus, la quale dovrà affrontare nemici del tutto nuovi in un titolo che gode di un livello di cura maniacale anche sul piano visivo e di una componente esplorativa che lo hanno reso una pietra miliare della nota serie fantascientifica.



Al secondo posto troviamo un gioco che ha rappresentato un unicum in campo RPG: parliamo di **Secret of Mana**, gioco di ruolo dalla storia solida e avvincente e dall'interfaccia intuitiva, basato su un sistema di combattimento in real time con una forte componente cooperativa, trovandosi il giocatore a gestire 3 personaggi contemporaneamente, giocabili anche tramite il sistema **Super Multi-tap**, che trova qui uno dei suoi migliori utilizzi. Un classico del role playing game 16-bit che ancora oggi serba un nutrito stuolo di appassionati.



E al primo posto abbiamo il grande classico di una delle più classiche serie Nintendo: ***The Legend of Zelda: A Link to the Past***. Terzo titolo della nota saga, il titolo vede Link alle prese non direttamente con il solito acerrimo nemico Ganon ma con lo stregone Agahnim, ed è il primo gioco in cui l'eroe di Hyrule ha accesso al Mondo Oscuro. Con un gameplay semplicissimo ma efficace, una storia ben strutturata e affascinante, una grande quantità di dungeon, abilità speciali e artefatti nascosti, *A Link to the Past* è una delle pietre miliari nella storia videoludica ed è di certo uno dei punti più alti espressi da Nintendo nella suo lungo lavoro di sviluppatore.

Star Fox 2 arriva su Super Nintendo

No, non vi siete svegliati nel 1995.

Nella giornata di ieri **Nintendo** ha finalmente svelato il successore del **NES** nella **Classic Mini Collection**, il quale ovviamente non poteva essere altro che il **Super Nintendo**. Anche questa volta la fedele riproduzione in miniatura della vecchia console arriva sul mercato in diverse versioni: quella giapponese/europea, che hanno in comune il design ma [a quanto sembra](#) non i giochi e nemmeno il packaging, e quella americana che contiene gli stessi giochi della versione europea ma differisce nel design, proprio come negli anni 90.

In totale i titoli sono 21 in tutte le versioni e **Starfox 2** è quello di maggior risalto.

La pubblicazione ufficiale del gioco segna finalmente la conclusione di una delle più interessanti cancellazioni da parte di Nintendo. Mentre una versione alfa del titolo è stata disponibile per anni

Nel 2015 **Dylan Cuthbert** di Argonaut raccontò a **Nintendo Life** che «*Star Fox 2* era completo al 95%» prima che Nintendo lo cancellasse. La ragione, dice, aveva a che fare con il completo cambiamento del panorama grafico attuato dai principali concorrenti.

«Durante l'estate del '95 **Playstation** e **Saturn** cominciarono a fare furore in Giappone» dice Cuthbert. «Penso che questo colse di sorpresa Nintendo».

Sempre nel 2015 **Shigeru Miyamoto** affermò: «preferisco che la gente giochi un nuovo titolo» della serie *Star Fox* piuttosto che l'ormai vecchio e dimenticato *Star Fox 2*. Per molti di noi invece *Star Fox 2* rappresenta il tanto atteso, nuovo titolo della serie. L'appuntamento è per il 29 settembre, giorno di uscita della "nuova" console.