Bloodstained: Ritual of the Night – Il ritorno del re

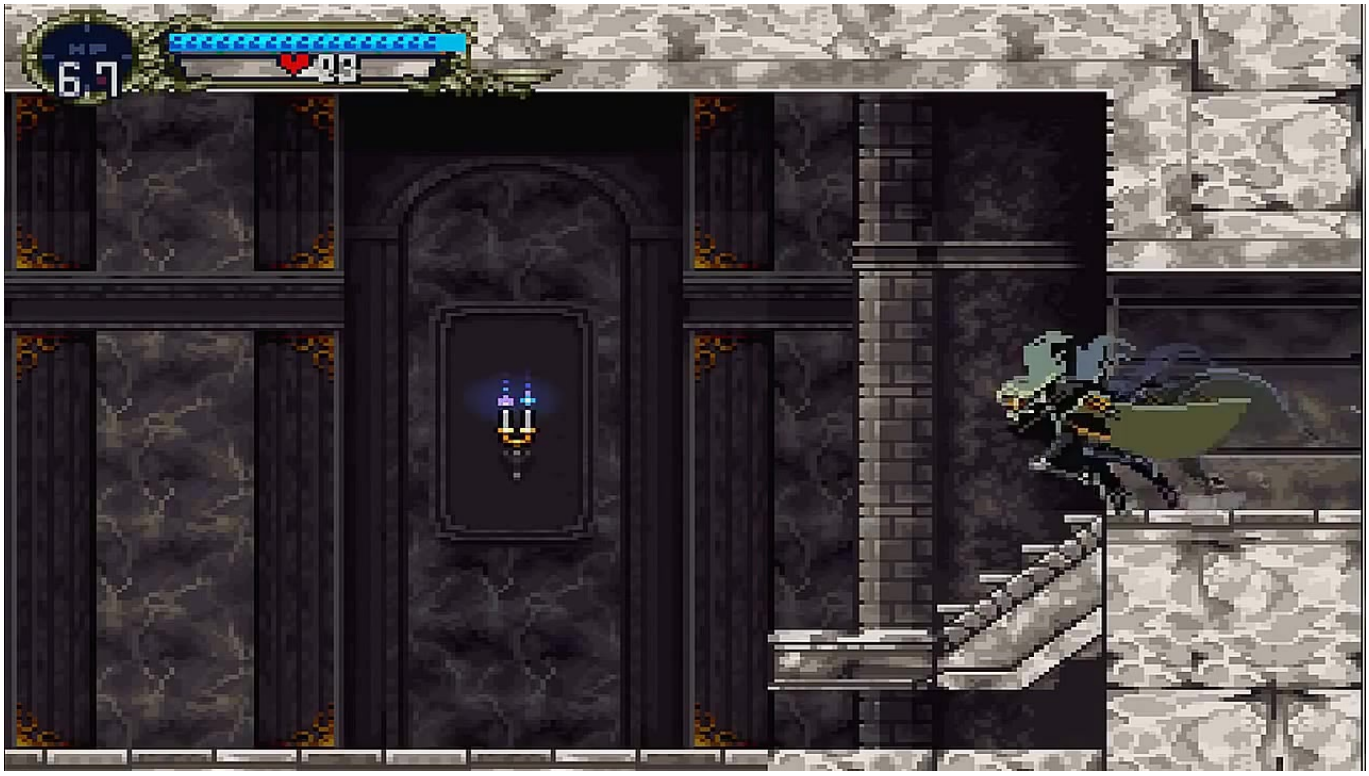
L’anno scorso abbiamo dedicato molto tempo per discutere di ***Bloodstained: Curse of the Moon***, inaspettato primo nuovo titolo di questa nuova saga ispirata a quella di ***Castlevania***, dello sviluppo del titolo principale, che abbiamo finalmente giocato, dei battibecchi fra **Konami** e il creatore **Koji Igarashi**, dello sviluppo della campagna Kickstarter (il più velocemente finanziato prima del lancio di ***Shenmue 3***), ma anche di ***Castlevania: Symphony of the Night*** e dell’eredità che porta con sé. Il caro **Iga** ha saputo ascoltare i *backer* del suo progetto e così ha rimandato l’uscita di ***Bloodstained: Ritual of the Night*** dal tardo 2018 al primo 2019 per poi essere spostata un’ultima volta per l’estate dello stesso anno. Il titolo, il cui progetto fu lanciato nel marzo 2014, è uscito lo scorso 18 giugno per **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC** e una settimana dopo (25 giugno) per **Nintendo Switch**. Quest’ultima sarà la versione che prenderemo in considerazione e vedremo insieme un vero e proprio gioco d’autore, uno di quelli in grado di elevare il videogioco a pura arte e decisamente uno dei migliori di questo 2019.

La versione Switch…

Ebbene sì, se avete avete seguito le vicende di ***Bloodstained: Ritual of the Night*** allora saprete che la versione per **Nintendo Switch** sta risultando la peggiore delle versioni uscite. Cominciamo col ricordare che lo sviluppo di questa particolare versione era cominciato originariamente su **Wii** U, produrre un porting per Switch non è stato facile viste le brutte sorprese in ambito multipiattaforma come ***Rime*** o ***Doom***, ma altre volte il risultato si è rivelato al pari delle altre console, come il caso di ***Mega Man 11***. ***Bloodstained: Ritual of the Night***, non si schioda dai **30 FPS** e soprattutto, al di là di piccoli dettagli grafici mancanti, assistiamo a tempi di caricamento inaspettati fra una stanza e l’altra ma soprattutto **crash** e **glitch** legati soprattutto alle interazioni con gli NPC non nemici; anche il riprendere a giocare dopo uno stand-by, sembra destabilizzare l’intero andamento del titolo. Un **aggiornamento è stato lanciato il 2 Agosto** e sembra che il gioco sia più stabile, anche se ancora sussistono alcuni dei problemi sopracitati. Ciononostante i controlli risultano ben reattivi e l’esperienza totale è ben lungi dall’essere ingiocabile.

Il sogno di Koji Igarashi

Dopo le critiche a ***Castlvania: Symphony of the Night***, elogiato come uno dei giochi più belli di tutti i tempi, era normale aspettarsi nuovi sequel ma la verità è che a **Koji Igarashi** non vennero mai dati fondi e tool a sufficienza per poter produrre un gioco al pari del suo precedente per via delle sue vendite non stellari. ***Bloodstained: Ritual of the Night*** è dunque il suo secondo **metroidvania** per console, il primo dopo 23 anni in cui **Koji Igarashi** si è trovato a lavorare senza le limitazioni dei portatili e con la libertà e tool degni del suo genio creativo. Nonostante non possa più continuare le avventure dei personaggi che ha creato, il suo particolare interesse verso l'occulto, la magia e il fantasy si rispecchia in tutto e per tutto in questo nuovo titolo ufficialmente targato **ArtPlay** e distribuito da **505 Games**.



La storia si svolge durante la **prima rivoluzione industriale**, sono anni di fermento scientifico e culturale e pertanto le arti occulte cominciano a divenire obsolete. Fra le nubi dell'eruzione di **Laki del 1783**, vulcano sito in Islanda, arrivano in tutta l'Europa centinaia di migliaia di demoni ma il tutto risulta essere uno stratagemma segreto di una gilda di **alchimisti** per ricordare alla classe dominante la loro importanza e che la tecnologia è impotente di fronte a entità di questo tipo. Per fronteggiare questa minaccia gli alchimisti forgiano gli **Shardbinder**, dei ragazzi al cui loro interno vengono impiantati **cristalli** in grado di sintonizzarli con il potere dei demoni e dunque combatterli.
Dopo questo incipit, cominciamo dal **Galeone Minerva** (quinto livello del precedente ***Curse of the Moon***), e le prime fasi di gioco serviranno a farci prendere confidenza coi controlli e le abilità di **Miriam**, la protagonista. Grazie all'assorbimento del degli Shardbinder, **Miriam** potrà utilizzare le abilità chiave dei suoi nemici, che constano di cinque tipi: **Attivazione**, classica arma secondaria di *Castlevania*, **Direzionale**, simile a quello a precedente ma direzionabile con lo stick sinistro, **Effetto**, **Famiglio**, che permette l'**attivazione di uno Spirito** combattente di supporto che ci accompagnerà dal momento della sua selezione (livellabile anche lui come **Miriam**), e infine **Incantato** (noi preferiamo "**passivo**") che darà ulteriori abilità alla protagonista in background (come resistenza al fuoco, aumento fortuna, velocità dei movimenti, etc…). A questi si aggiungono anche i **Cristalli Abilità** che permetteranno a **Miriam** di compiere nuove azioni, come doppi salti e il nuoto, utili per esplorazione del castello. Le abilità dei **cristalli** potranno essere ulteriormente migliorate portando a **Johannes** diversi **materiali**, *drop* casuali dei vari nemici del castello e collezionando ulteriori cristalli dello stesso tipo. Inutile ricordare dunque che, come un **RPG**, il personaggio aumenta di livello accumulando **EXP** a ogni nemico ucciso.
Il gameplay di base non porta grandi innovazioni, ma per quanto classico è semplicemente squisito: la mappa di gioco, è indubbiamente la più grande mai presentata in uno dei suoi giochi precedentemente prodotti ed è composta in modo tale da favorire un **backtracking** dinamico e tarato per la crescita della protagonista, caratteristica fondamentale di questo genere. Percorrere un tratto a ritroso non risulterà mai tedioso e tornando in aree già visitate avremo modo di controllare se abbiamo collezionato tutto quanto nell'area provando ogni nostra nuova abilità per accedere a luoghi precedentemente inaccessibili; talvolta è incentivato anche il **sequence breaking**, ovvero la capacità di visitare luoghi alla quale non si potrebbe accedere senza una determinata abilità ma

accessibili se utilizzeremo al meglio quelle già acquisite. In ogni caso il vero fulcro di questo gioco è certamente l'esplorazione e in *Bloodstained: Ritual of the Night* ci viene consegnato un ambiente veramente eccezionale, una mappa che incentiva la curiosità, l'esplorazione, il **backtracking** e lo spingersi a superare nemici e ostacoli a ogni costo.

Inoltre, per la prima volta, è stato implementato un **sistema di slot** per salvare un determinato *equip* e selezionarlo al momento del bisogno in base alla situazione. Potremo trovarci con una spada con un effetto di fuoco e pertanto a esso potremo equipaggiare vestiti, accessori e un cristallo passivo che ne incentivi i danni. L'arma principale di **Miram** non differisce molto da una **spada** e il suo raggio d'azione è veramente povero, tutto il contrario di quella vista nel precedente titolo in cui era permesso il tenere una certa distanza tra noi e i nemici.
Insieme alla campagna di **Miriam** e alla **partita+**, nonché alle diverse difficoltà proposte, possiamo sin da subito giocare alla **modalità Boss Rush** e **Time Attack** ma ben presto verranno rilasciati ben **13 DLC gratuiti** che promettono **modalità co-op**, **versus**, una **Classic Mode** e **altri due personaggi giocabili**, primo dei quali l'ammazza-vampiri nipponico **Zangetsu**.

Déjà vu?

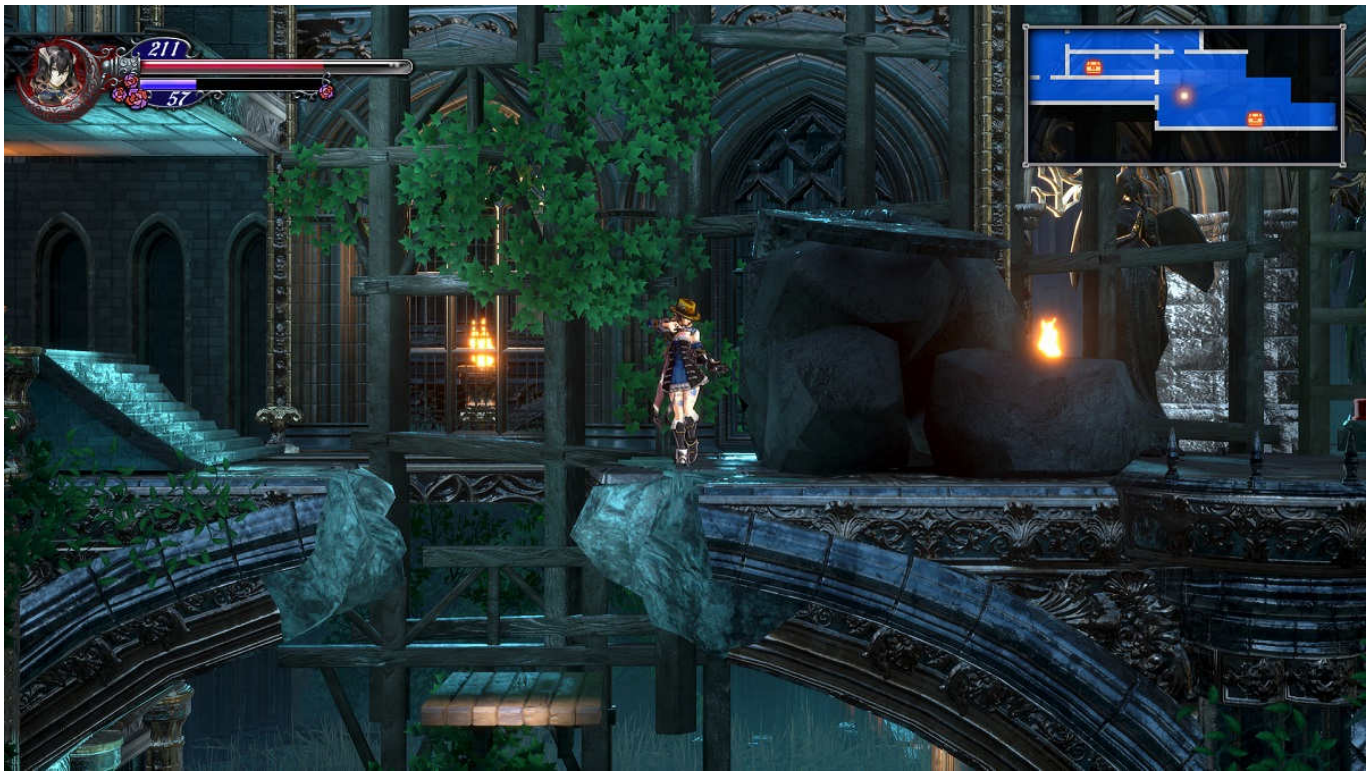
Coloro che hanno giocato e rigiocato ***Castlevania: Symphony of the Night*** non potranno fare a meno di non notare alcune similitudini che si riducono a un autocitazionismo tal volta fuori luogo e semplicemente poco ispirato. Così come per molti altri elementi, a partire soprattutto dai luoghi della mappa ricollegabili ai luoghi del castello di **Dracula** del celebre gioco per **PlayStation**, alla **Cattedrale di Dian Cecht** di ***Bloodstained: Ritual of the Night*** accosteremo immediatamente la **Royal Chapel** di ***Symphony of the Night***, al **Giardino del Silenzio** la **Marble Gallery**, alla **Livre Ex Machina** la **Long Library**, e così per moltissimi altri luoghi del castello. Tuttavia, la autocitazione più fastidiosa è senz'altro l'**abilità Invert** che permetterà a **Miriam** di invertire la gravità e dunque capovolgere la schermata di gioco: per quanto il richiamo di tale abilità sia

abbastanza intuitiva e regala al giocatore l'effetto desiderato, questo non è altro che uno stratagemma poco originale per invertire il castello, esattamente come succedeva in ***Castlevania: Symphony of the Night*** ma che qui poco regala alla dinamicità del gameplay. Citare le vecchie opere è indubbiamente interessante ma il problema è che ***Bloodstained: Ritual of the Night*** sembra voglia farsi carico dell'eredità di ***Castlevania*** anziché lanciarne una nuova.

Lost Paintings

Graficamente ***Bloodstained: Ritual of the Night*** non è certamente fra le più complessi ma di certo risulta abbastanza curato e intriso dello stile gotico, fuso con quello anime, di cui **Iga** è famoso. Durante i dialoghi vengono presentati modelli 3D ben dettagliati ma tutto sommato poco espressivi nonostante un buon doppiaggio: le espressioni facciali non rispecchiano necessariamente lo stato d'animo dei personaggi e pertanto avremo preferito, anche se in questo caso saremo ricaduti nell'ulteriore citazione, semplicemente degli artwork alla quale collegare il parlato come avveniva nei suoi titoli precedenti. Anche se il risultato non è fra i migliori, **Iga** ha voluto azzardare e, per quanto possibile, distaccarsi dalla saga madre. Gli effetti luce e la profondità dei background, rinnovati verso la fine dello sviluppo,sono ben resi anche in questa versione e tutto sommato ***Bloodstained: Ritual of the Night*** presenta uno stile grafico e un art style valido anche se non fra i più ispirati.
La colonna sonora invece è stata affidata a **Michiru Yamane**, storica compositrice della saga madre… e insomma, basterebbe solo questa frase per garantire la qualità della colonna sonora! Probabilmente, ed è un grosso tassello che mancava ai ***Castlevania: Lords of shadow***, la musica è ciò che rende i titoli di **Koji Igarashi** grandi e semplicemente epici: le composizioni offrono quel ritmo e quelle sonorità in grado di dare la giusta atmosfera ai vari ambienti, sempre molto diversi fra loro. Luoghi come **Cattedrale di Dian Cecht** o i **Laboratori di Stregoneria** prediligono composizioni più classicheggianti, con organi a canne e tappeti di archi, mentre in luoghi come l'**Ingresso del castello**, il **Giardino del Silenzio**, la **Torre dei Draghi Gemelli** o la **Caverna**

Infernale presentano composizioni più moderne con un set più da band e sfumature che aprono verso più generi musicali. A differenza di ***Castlevania: Symphony of the Night*** stavolta non sono stati commessi grossi errori sui dialoghi con decisamente un buon lavoro da parte dei doppiatori: alcune battute di dialogo sono troppo "spigliate" per il periodo storico preso in considerazione ma in fondo fanno parte di sezioni extra e inserite, chiaramente, a scopo umoristico. Nel cast figurano se non altro doppiatori di spicco come **David Hayter**, voce storica di **Solid Snake** qui impegnato nel prestare la voce a **Zangetsu** e alla narrazione iniziale, **Ray Chase**, anche lui impegnato in progetti come ***Final Fantasy XV*** e ***NieR: Automata*** qui impegnato per prestare la sua voce a **Gebel**, **Erika Lindbeck**, che presta la voce alla protagonista **Miriam**, ma soprattutto **Robert Belgrade**, voce storica di **Alucard** in ***Castlevania: Symphony of the Night*** qui impegnato a prestare la voce al bibliotecario **Orlok Dracul**, vampiro dalle sembianze molto vicine al suo vecchio personaggio.



... Vicino alla perfezione

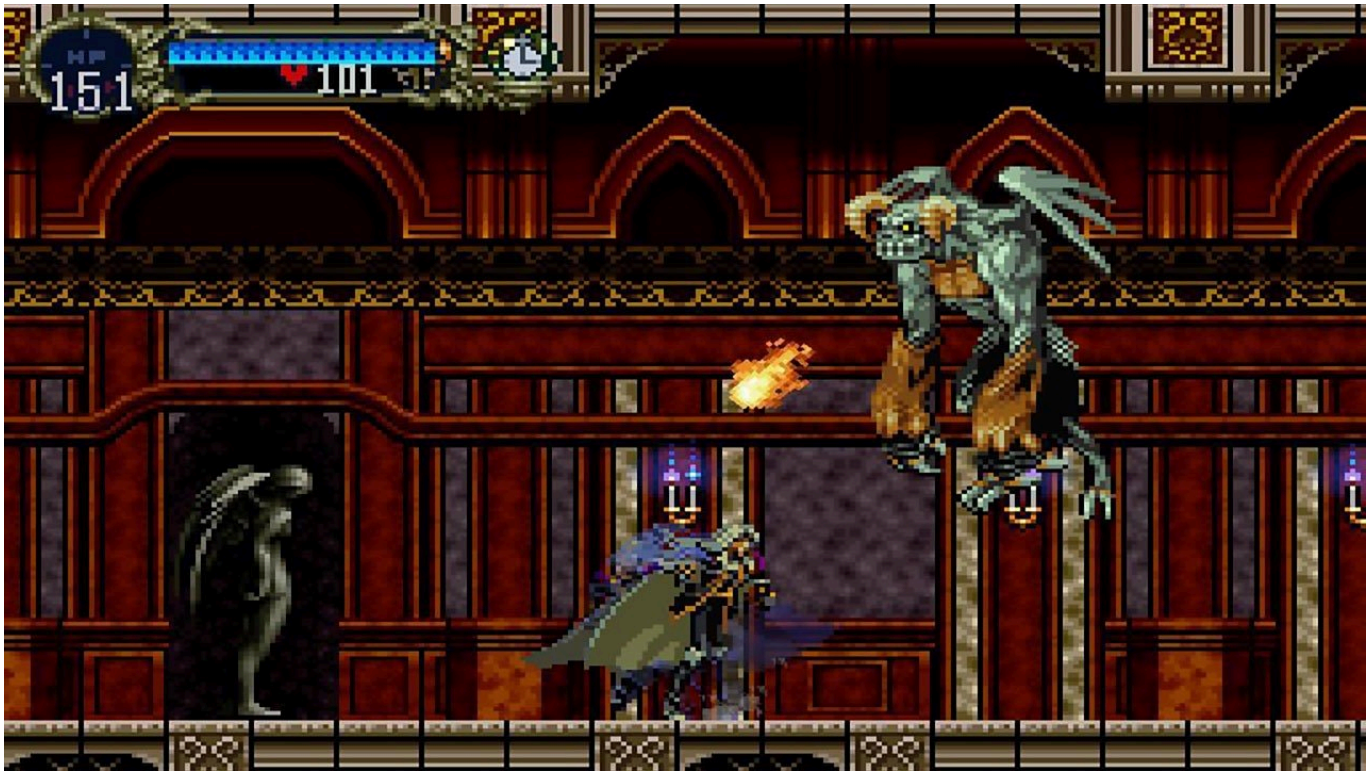
I punti che abbiamo criticato in questo ***Bloodstained: Ritual of the Night*** non sono pochi e se non altro vive chiaramente dell'eredità della sua saga madre. C'è un autocitazionismo a tratti fastidioso accompagnati da tanti piccoli elementi, relativi principalmente alla versione **Switch** (laddove si trova il pubblico che più apprezza questo tipo di giochi), che potevano essere migliorati tranquillamente con pochi sforzi. Ciononostante è impossibile negare la grandezza di questo gioco e l'infuocatissimo gameplay che esso propone: non lodarne il gameplay è semplicemente impossibile e criminale! Narrativamente risulta interessante ma purtroppo contornato personaggi a tratti un po' scialbi, delle ambientazioni meravigliose ma troppo legate al passato. Per un prossimo titolo andrebbe rivisto l'obiettivo di questa saga: vuole semplicemente colmare un sentimento nostalgico o mettere qualcosa di nuovo sul tavolo? Non c'è nessuna grande innovazione e dunque non si capisce se il gioco guardi avanti oppure indietro. Momentaneamente il risultato con questo ***Bloodstained: Ritual of the Night*** è più che soddisfacente e sembra davvero di avere in mano (finalmente) il degno erede di ***Castlevania: Symphony of the Night***: un grande titolo e certamente uno dei

migliori giochi di questo 2019.

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,

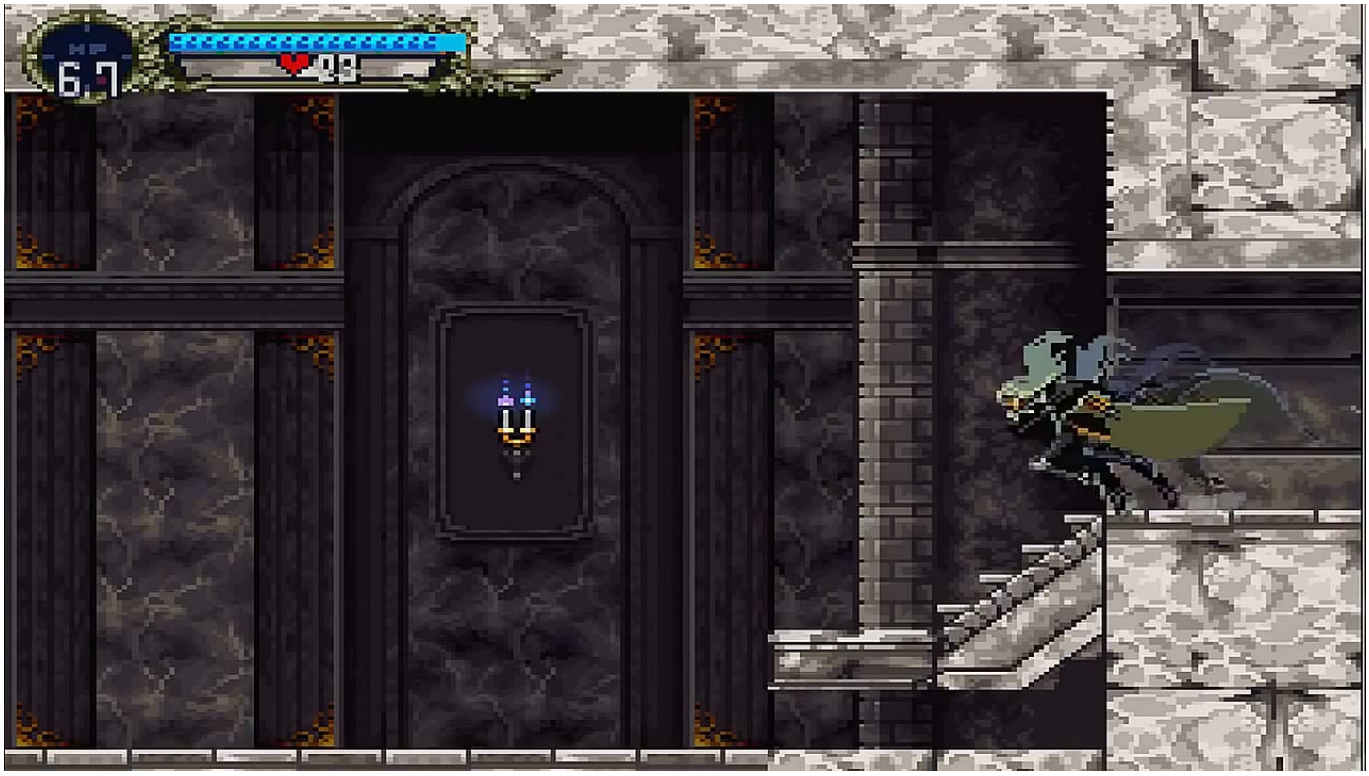
daremo uno sguardo al titolo più importante della saga, alle innovazioni portate e anche alle diverse versioni disponibili.



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 ricaricarica, 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 cominciavano 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 **Castelvania** 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 si, di ***Castlevania: Syphony 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 e 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 ché 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: notabile sin dall'inizio e 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 dala 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!

Videogame sotto l’ombrellone

L’estate si fa sempre più torrida ma i veri gamer non rinunciano a un po’ di sano divertimento videoludico: che sia nella propria stanza, armati di condizionatore o ventilatore, o in modalità handheld da portare in spiaggia, la scelta è ampia. Fra nuove uscite e giochi da recuperare c’è n’è per tutti i gusti e i nostri redattori si sono prodigati in consigli mirati:

Gero Micciché

1. ***Hollow Knight***: uscito nel 2017 a seguito di una campagna Kickstarter che ha finanziato parzialmente il gioco, il metroidvania di **Team Cherry** è stato recentemente rilanciato dall'uscita su Nintendo Switch. Un ottimo ritmo e un art-style 2D di tutto rispetto vi faranno venire voglia di passare parte l'estate a Hallownest col nostro protagonista.
2. ***Overcooked 2***: in uscita il 7 agosto su tutte le piattaforme, il secondo ***Overcooked*** ripropone molte meccaniche già note con nuovi livelli e l'aggiunta di una nuova modalità online che sembra un differenziale non da poco. Il party game da cucina di **Ghost Town Games** (che si fregia di Team17 come publisher) è il gioco cooperativo perfetto da giocare con gli amici in estate,
3. ***Mega Man X Legacy Collection 1+2***: Otto capitoli, tre spin-off per uno dei personaggi più iconici dei videogame di sempre. Un platform straordinario, ricco d'azione con un ottimo game design, anche questo presente su tutte le principali piattaforme di gioco. Un classico, ma di grandissima modernità. Cosa volete di più?

Andrea Celauro

1. ***Bloodstained: Ritual of the night***: il nuovissimo titolo di **Koji Igarashi** che si rifà ai **Castlevania** *stage by stage* più classici. Non lasciatevi intimorire dai toni cupi del gioco, i nove bilanciatissimi livelli proposti, nonché i vari finali alternativi, saranno degli ottimi compagni di giochi per questa afosa estate (specialmente per chi vuole alternare il proprio tempo libero fra videogiochi e uscite all'aria aperta). Sarà per voi un freschissimo Bloody Mary sotto il sole!
2. ***Sonic Mania Plus***: uscito lo scorso anno, il porcospino più famoso del mondo torna insieme a nuovi amici, stage e modalità inedite con la formula che lo ha annoverato fra i più grandi **platformer** di tutti i tempi. Colorato, frizzante, carico di nostalgia, ma soprattutto rinnovato e pieno di nuovi interessanti contenuti; correte a provarlo se non volete squagliarvi sotto il sole!
3. ***Bud Spencer & Terence Hill – Slap and Beans***: birra e salsicce o partita a poker? Nessuno dei due! Questo spettacolare **beat 'em up** con i più grandi scazzottatori italiani è il gioco perfetto da giocare in compagnia di un amico durante i pomeriggi noiosi, persino all'aria aperta con un **Nintendo Switch**. Non diteci che preferite stare a casa a guardare Don Matteo…

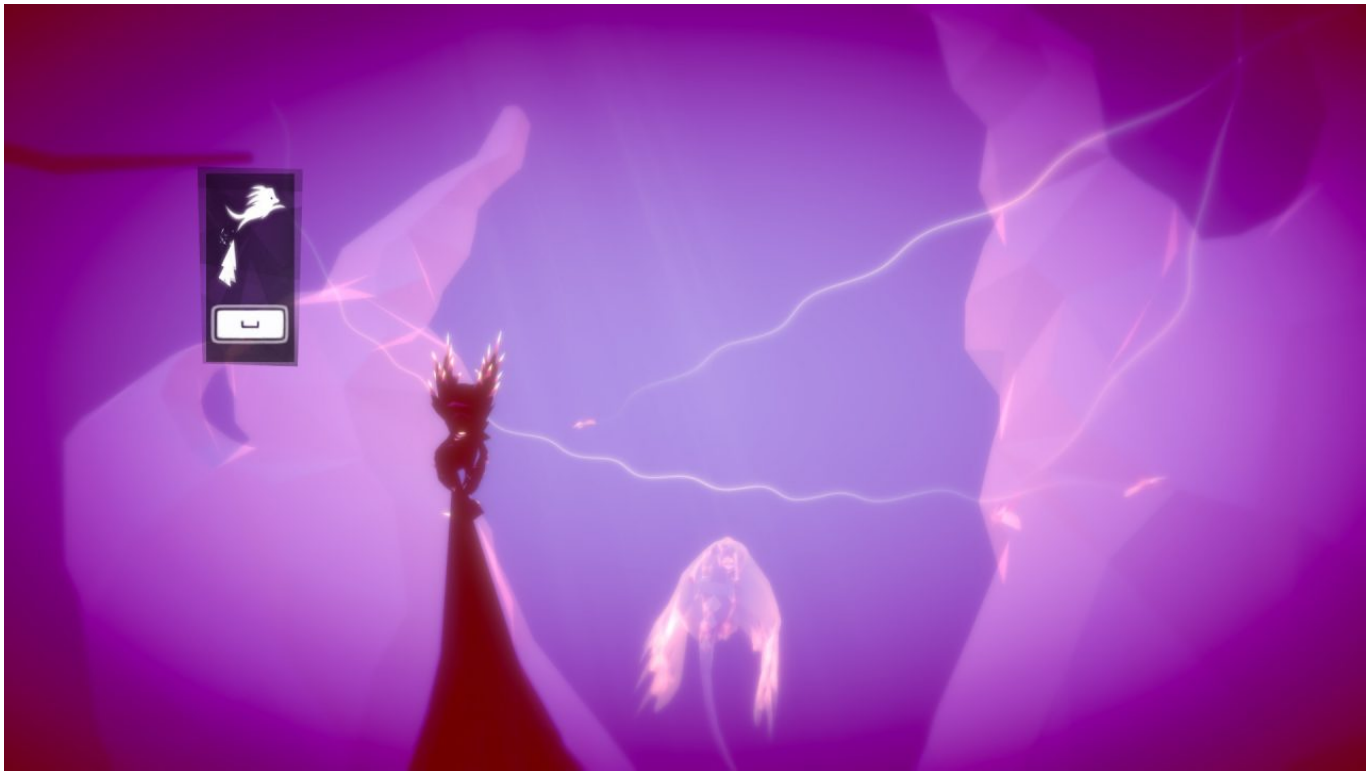
Emanuele Cimino

1. ***Wreckfest***: il “demolition derby style” non tradisce mai e assicura divertimento senza troppo impegno: cosa c’è di meglio per sollazzarsi nei tempi morti dell’estate?
2. ***Motorsport Manager 2***: gioco manageriale di corse automobilistiche molto ben fatto, permetterà ai giocatori di crea una scuderia, sviluppare la propria macchina, fare mercato di piloti e investi in una nuova tecnologia. Titolo davvero curato, ora disponibile su **Android**, e quindi un’ottima scelta da portare in giro durante l’estate.
3. ***Far Cry 5***: se avete dubbi su dove passare le vacanze, vi consiglio una bella gita in Montana: uscito a fine marzo, è il tripla A ideale da recuperare quest’estate per godersi un titolo dalla buona longevità e in cui si alternano sapientemente fasi shooter e fasi stealth.

Calogero Fucà

1. ***Fortnite***: Ottimo titolo per scappare dal caldo asfissiante estivo e rifugiarsi in un mondo in puro stile cartoon, meglio se giocato in squadra con amici e non. La battle royale del momento non si fermerà di certo per le vacanze, durante le quali potrà farsi solo più incandescente.
2. ***Detroit: Become Human***: «Ad ogni azione corrisponde una reazione uguale e contraria»: il titolo **Quantic Dream** porta questo principio all'estremo, ponendo dilemmi morali e una riflessione sull'intelligenza artificiale, sul rapporto uomo-macchina e sul tema del diverso. Ambientato nella Detroit di un futuro molto prossimo, è una buona occasione per trascorrere svariate ore con un'ottima storia e bivi da percorrere.
3. ***Agony***: Se volete proprio arrendervi al caldo allora non vi resta che provare ***Agony***. Ambientato nientemeno che all'Inferno, il titolo non è stato esattamente ben accolto dalla critica, ma ha un buon potenziale survival e un environment di certo accattivante, con creature demoniache e corpi di dannati. Consigliato ai coraggiosi che non temono la calura estiva.

Dario Gangi



1. ***FE***: uscito a febbraio di quest'anno, *FE*, riesce a regalare ore e ore di puro divertimento, con colori accessi e freschi e con un'ottima soundtrack. Il titolo sviluppato da **Zoink** vi trascinerà in un mondo magico che vi farà dimenticare il caldo di queste torride giornate estive.
2. ***Inside + Limbo***: due piccioni con una fava. Quale migliore occasione per giocare questi due stupefacenti titolo se non l'estate e la collezione che include i due capolavori di **Playdead?** *Limbo* e *Inside* sono due ovvie scuse per non uscire di casa nelle ore più calde, tenendovi compagnia per almeno otto ore a testa, ma sono anche ampiamente portatili nella versione per Switch, e perfino su Android e iOS, per quanto riguarda *Inside*.
3. ***Just Shapes & Beats***: uscito da qualche mese su PC e Nintendo Switch, *Just Shapes & Beats* sarà il vostro compagno di viaggio per un bel po', garantendovi ore e ore di pura follia sulle note di brani puramente **chiptune**. Sfidare i vostri amici sarà uno spasso.

Marcello Ribuffo

1. ***FIFA 18:*** è sempre tempo per un buon calcistico, non solo durante i campionati reali ma anche durante l'estate, in cui il calciomercato impazza. Giocare in questo periodo infatti, rende il titolo mutevole, per via dei tanti trasferimenti dei calciatori tra un club e l'altro, permettendo di testare nuove tattiche o anche provare il piacere di inserire **Cristiano Ronaldo** nella **Juventus** prima ancora della *release* del nuovo capitolo.
2. ***Dark Souls Remastered***: un titolo che non ha bisogno di presentazioni: la nuova versione del capolavoro di **Miyazaki** riporta in auge quanto di eccellente svolto in campo artistico e di gameplay, rimanendo come sempre una vera sfida per i videogiocatori. Perché non fare di necessità virtù allora giocando a "**Drink Souls**": una morte, una bevuta. L'importante è non mettersi alla guida successivamente, mi raccomando.
3. ***Forza Motorsport 7:*** cosa c'è di più rilassante di un giro sulla vostra vettura dei sogni? Guidare un'auto reale in estate è un incubo, tra code, imprevisti e magari l'aria condizionata che non vuol saperne di funzionare a dovere. Perché dunque non godersi il fresco di casa, e guidare in tutta tranquillità? Le oltre **700 vetture** presenti, visibili in dettaglio nel **Forza Vista**, sapranno appagarvi, soprattutto con un buon volante in mano.

Gabriele Sciarratta

1. ***Fire Pro Wrestling World***: con l'arrivo della versione PS4 il **31 agosto** (su PC è disponibile fin dallo scorso anno), e di conseguenza, con l'uscita del DLC con protagonisti i wrestler della **New Japan Pro Wrestling**, che portano con sé la modalità storia, il titolo wrestlingistico di **Spike Chunsoft** diventa completo. Titolo perfetto non solo se si vuole rompere l'egemonia dettata dai giochi WWE, ma soprattutto, visto l'arrivo del roster nipponico, si ha l'occasione per simulare il G1 Climax: il torneo annuale a gironi che si sta disputando sui ring della New Japan proprio in queste settimane!
2. ***Stardew Valley***: cosa c'è di meglio da fare in estate che coltivare frutta e verdura, andare a pescare nei fiumi o sul mare, e fare amicizia in un piccolo borgo? ***Stardew Valley*** è il titolo perfetto per rilassarsi nelle calde giornate estive. È disponibile da poco anche su Switch, ma tenete d'occhio la versione PC, visto che è finalmente attivo il multiplayer online!
3. ***Frostpunk***: estate = caldo torrido, sudore e disidratazione. Se non siete amanti di questa stagione, come il sottoscritto, allora cosa c'è di meglio di un bell'inverno perenne come quello del gestionale di **11 Bit Studios**? Certo, magari si passa da un estremo all'altro, e non è piacevole sopravvivere a -40°, ma a mali estremi, estremi rimedi.

Alfonso Sollano

1. ***Yakuza 0***: realizzato con gli stessi asset di *Yakuza Kiwami*, il titolo è uscito su console a inizio anno e costituisce un ottimo modo per iniziare la saga anche su PC e immergersi nel quartiere **Kamurocho** dove condurre il **Drago di Dojima** in una storia interessante ricca di combattimenti mozzafiato.
2. ***Octopath Traveler***: ottimo titolo uscito su Nintendo Switch, è un jrpg con uno stile grafico che ricorda vecchie glorie degli anni ’90 (***Final Fantasy VI*** su tutte) e farà felice i nostalgici con una grande varietà di gioco e una longevità di tutto rispetto.
3. ***Marvel’s Spider-Man***: nuova esclusiva PS4 firmata Insomniac Games, gode di una grafica da urlo, di un gameplay molto vario e di una mappa aperta che potremo esplorare grazie alle ragnatele del nostro ragno preferito. L’anteprima, insomma è stata già tanta roba e, dato che l’uscita è prevista per il 7 settembre, è un ottimo modo per finire l’estate.

Gabriele Tinaglia

1. ***League of Legends***: Il titolo di casa Riot Games esiste ormai da quasi un decennio, ed è ancora in continua evoluzione.
2. ***Dark souls Remastered***: cosa c'è di meglio di un mix tra caldo estivo e difficoltà da bestemmie? L'iconico GDR Bandai Namco è ritornato, ed è presente su tutte le piattaforma. La sfida è assicurata, la frustrazione pure: per chi non vuole rilassarsi neanche al mare.
3. ***Rainbow Six Siege***: titolo mastodontico di casa Ubisoft, quest'anno giunto all'Year 3. Le giornate estive saranno tutt'altro che noiose: anche qui potrete contare su un multiplayer di buon livello e il gioco pare aver raggiunto un equilibrio e un funzionamento ormai ottimali, che garantiranno divertimento per tutti i vostri giorni liberi.

Annalisa Vitellaro

1. ***Crash Bandicoot N. Sane trilogy***: il platform 3D per eccellenza, una trilogia che non ha mai smesso di divertire nonostante esista da più di 20 anni. L'iconico marsupiale arancione può farvi compagnia durante un'afosa noiosa serata sul divano o in un lungo viaggio in aereo, essendo su tutte le piattaforme. E con **Future Tense**, un livello inedito aggiunto poco più di un mese fa, non avete davvero più scuse.
2. ***WarioWare Gold***: Nintendo riprende in mano un brand che mancava su una console portatile dal lontano 2010. Con 300 frenetici minigiochi per rompere la monotonia dell'estate ancora in corso, il titolo è disponibile dallo scorso 27 luglio per la famiglia **Nintendo 3DS**. Riuscirete a vincere la coppa Wario?
3. ***Hyrule Warriors Definitive Edition:*** vi è stata cancellata la vacanza che programmavate da mesi? Il vostro capo non vi ha concesso le ferie? O semplicemente il caldo vi rende nervosi? Qualunque sia la causa della vostra rabbia, poche cose la placano come un buon musō. Portate con voi **Nintendo Switch** qualunque sia la vostra destinazione e preparatevi a sconfiggere orde infinite di nemici, da soli o in compagnia, con i vostri personaggi preferiti della saga di Zelda, e l'edizione definitiva ne conta più di 20. Hyrule ha bisogno di eroi.

Vincenzo Zambuto

1. ***Stardew Valley:*** Un gestionale a sfondo rurale, concepito all'insegna della semplicità, è in grado di regalare ore e ore di divertimento e relax. Tra un raccolto e l'altro, le trame del gioco si svilupperanno con elementi da gioco di ruolo che richiamano chiaramente i classici dei gdr.
2. ***Battle Chasers:*** Se volete rigiocare un gioco di ruolo puro e alla vecchia maniera, questo gioco vi terrà incollati alla vostra console più di quanto possiate immaginare. Dungeon zeppi di trappole, una varietà immensa di mostri e nemici e combattimenti a turni che daranno del filo da torcere anche ai più ferrati sono il contorno perfetto per uno dei giochi di ruolo più interessanti di sempre.
3. ***Slain: Back from Hell:*** Metallari da tutto il mondo io vi invoco! Di recente rilascio sulla console Nintendo Switch questo titolo ispirato ai più classici giochi a scorrimento orizzontale 2D e sviluppato con sprite 16bit, è un piccolo gioiello da portare in vacanza o sotto l'ombrellone. Impareremo che scontri sanguinolenti e Heavy Metal si sposano alla perfezione!

La scelta della redazione

Tanti i videogame proposti, scelte eterogenee come sempre accade in ogni redazione, ma su un singolo titolo ci sentiamo tutti unanimi: ***Remothered: Tormented Fathers***, survival horror italianissimo diretto dal game designer Chris Darril e sviluppato da Stormind Games, è certamente il titolo d'esordio dell'anno. Uscito dapprima su PC, ha raccolto subito il favore della critica e dei giocatori. Adesso che è uscito anche su PlayStation 4 e Xbox One potrà accompagnarvi per intensissime notti di terrore estivo.

Buon divertimento.