Bloodstained: Ritual of the Night – Il ritorno del re

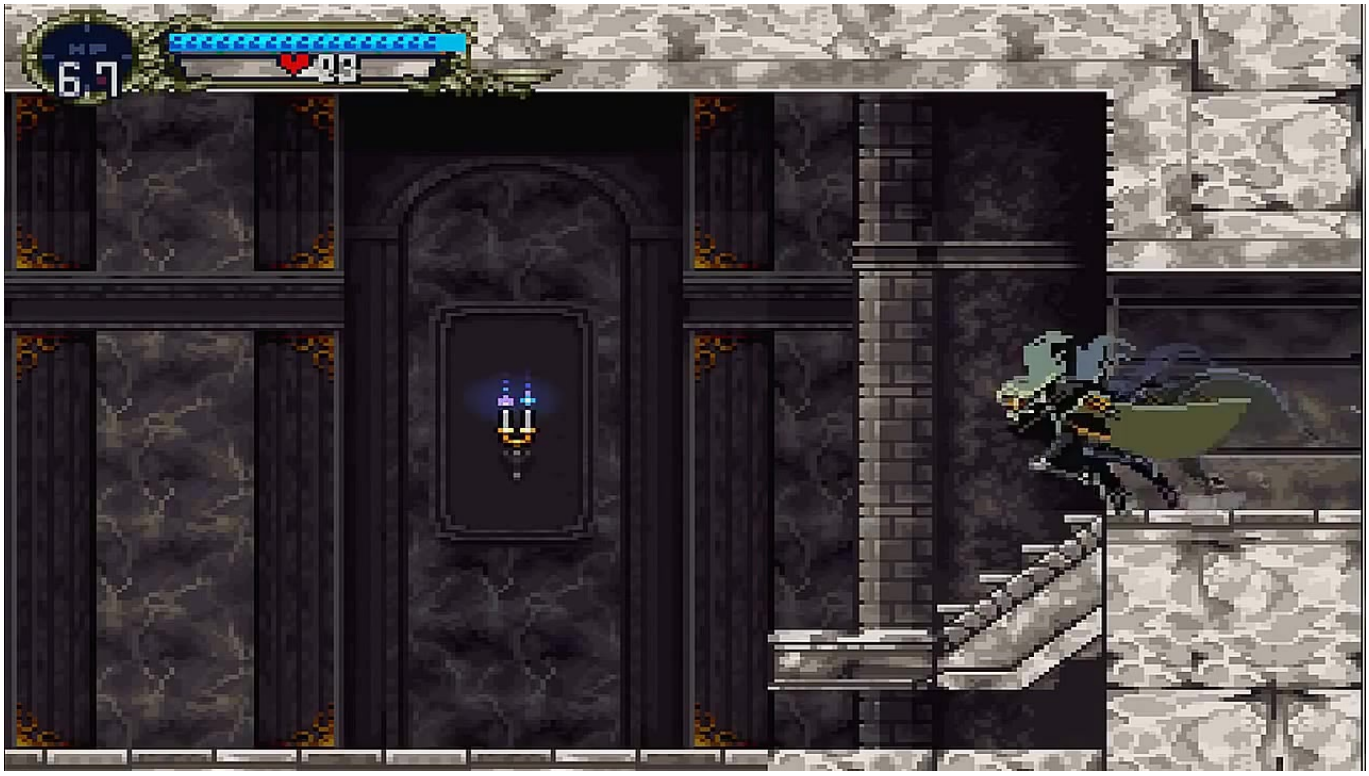
L'anno scorso abbiamo dedicato molto tempo per discutere di ***Bloodstained: Curse of the Moon***, inaspettato primo nuovo titolo di questa nuova saga ispirata a quella di ***Castlevania***, dello sviluppo del titolo principale, che abbiamo finalmente giocato, dei battibecchi fra **Konami** e il creatore **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?

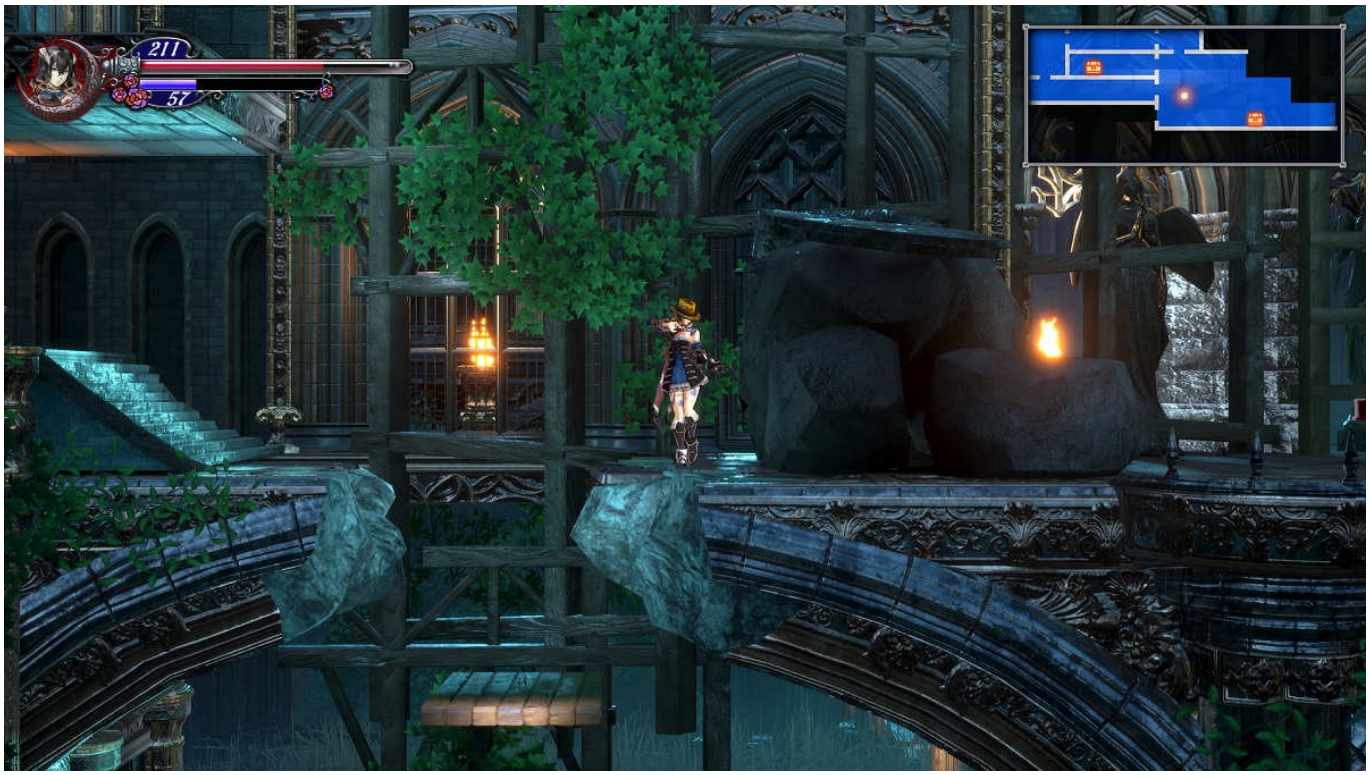
Coloro che hanno giocato e rigiocato ***Castlevania: Symphony of the Night*** non potranno fare a meno di non notare alcune similitudini che si riducono a un autocitazionismo tal volta fuori luogo e semplicemente poco ispirato. Così come per molti altri elementi, a partire soprattutto dai luoghi della 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

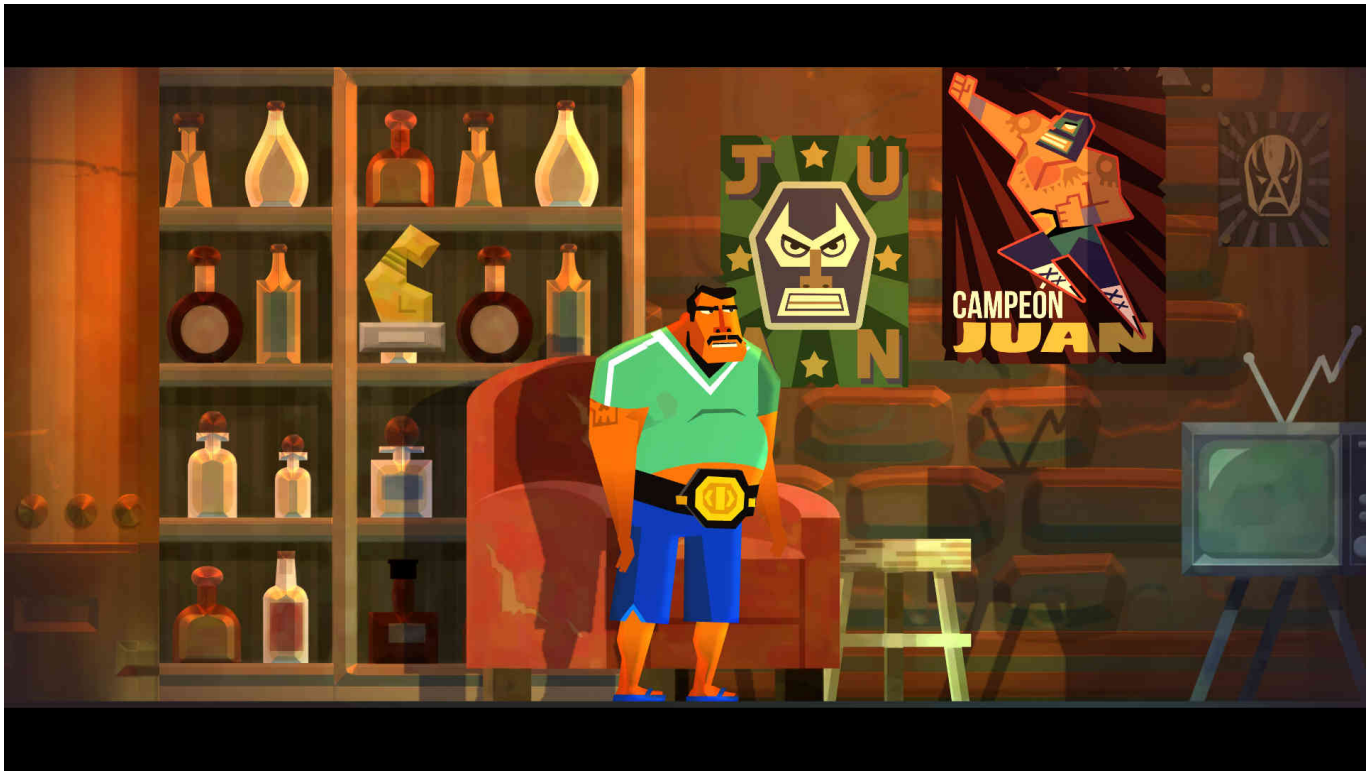
migliori giochi di questo 2019.

Guacamelee 2

Al tempo della sua uscita, ***Guacamelee*** è stato acclamato come uno dei migliori **metroidvania** degli ultimi decenni. Le più grandi innovazione 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 ragionavolmente 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 lucador 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 geyser 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 stabilità 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 necessità 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.

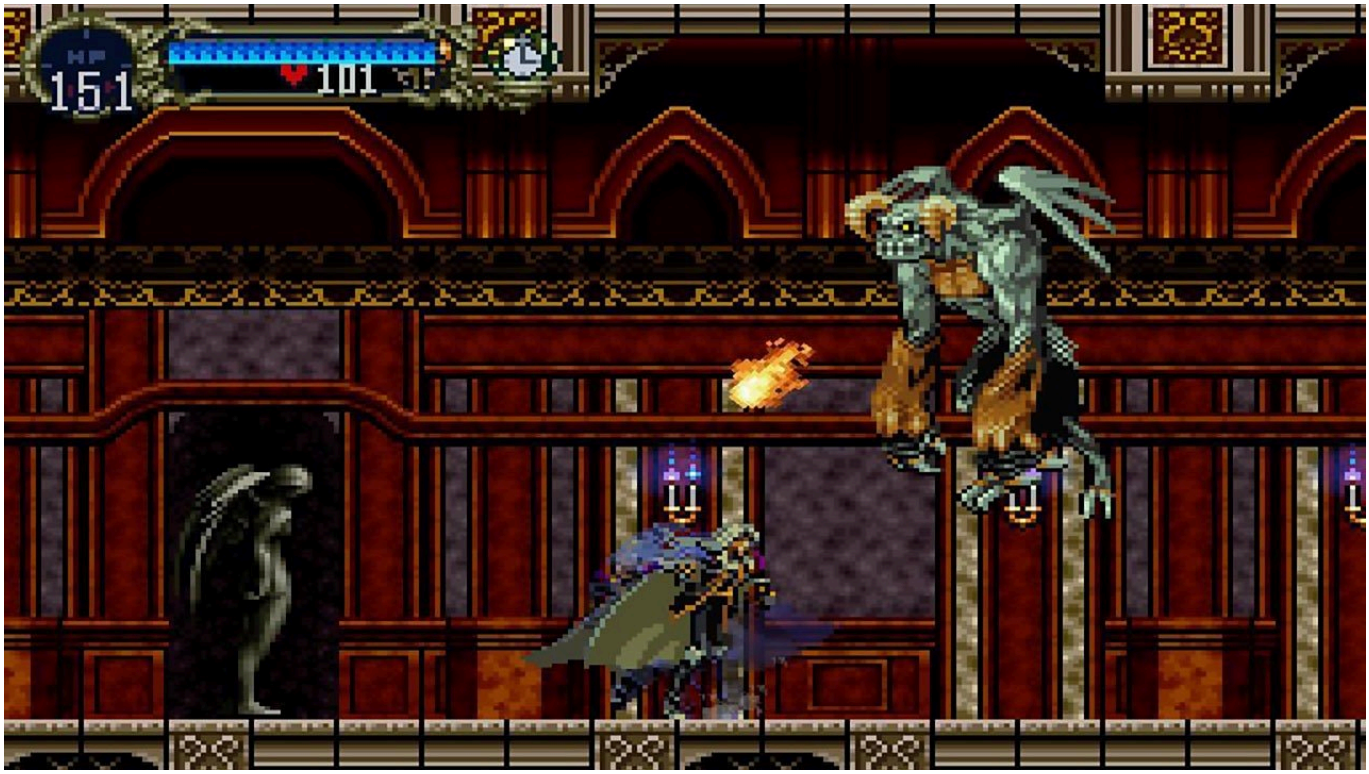
Uno, due, tre, Vittoria!

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

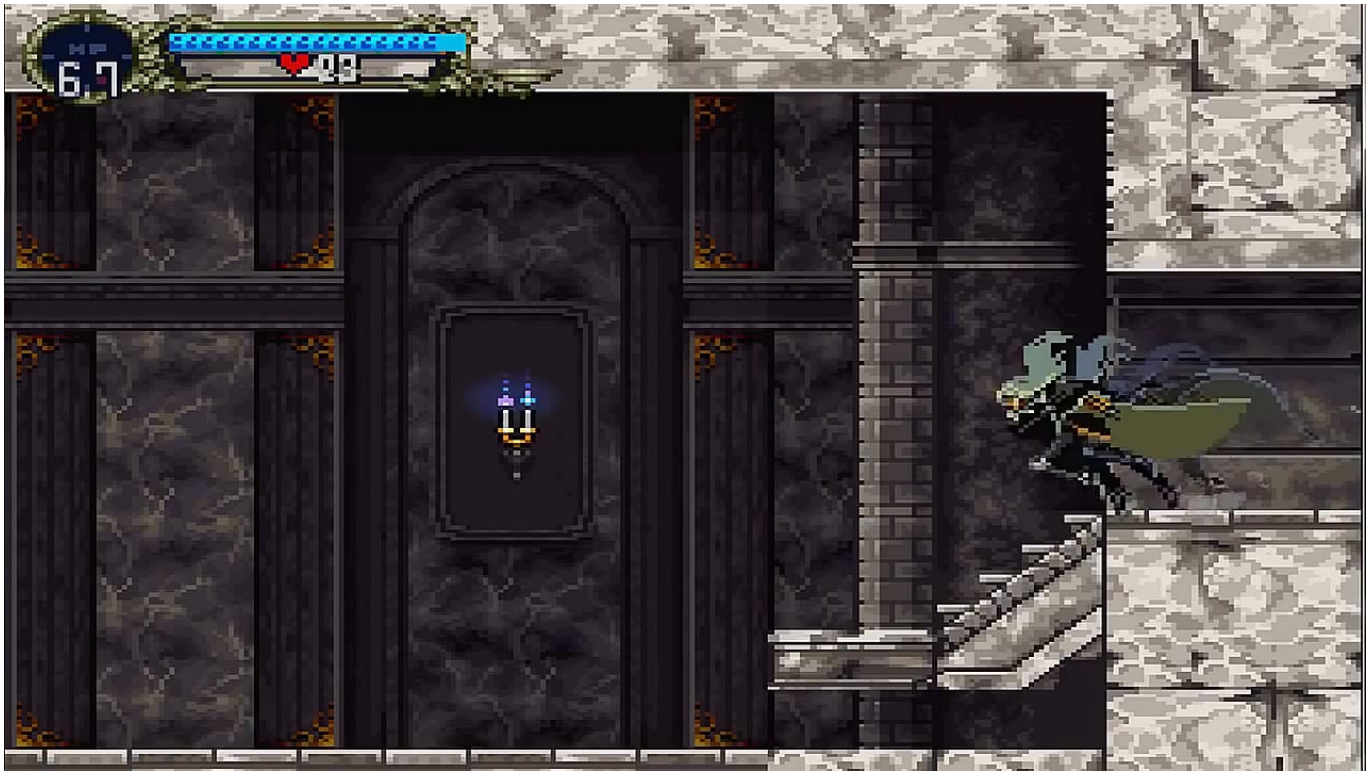
Castlevania è una delle saghe più classiche e importanti del landscape videoludico, una serie di giochi avvincenti che nel tempo si sono saputi reinventare, ponendo ai giocatori sfide sempre nuove grazie a meccaniche sempre fresche e innovative. I recenti successi del **Kickstarter** di ***Bloodstained: 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 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!

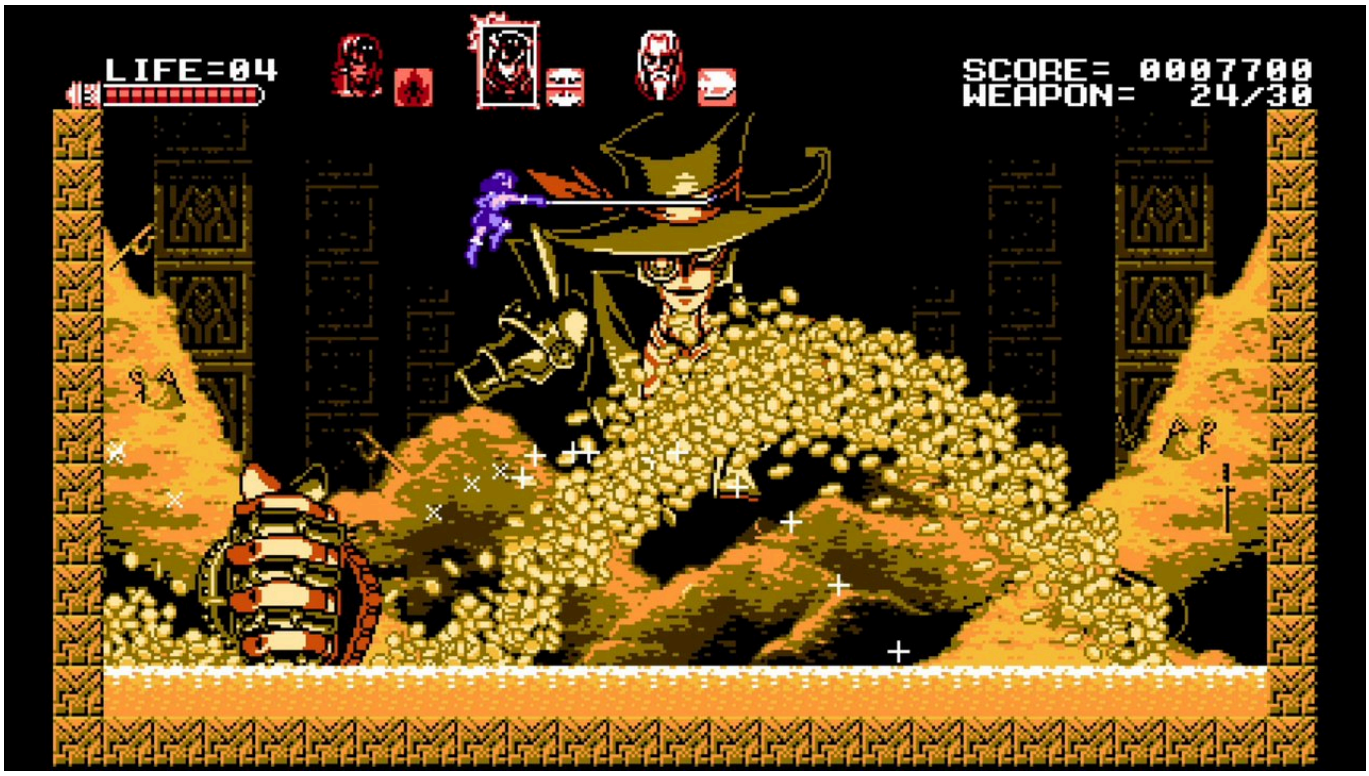
La cosa più saggia da fare, in questo momento, è aspettare l'uscita del prossimo ***Castlevania: Requiem*** e godersi ***Symphony of the Night*** in questa nuova generazione. Tuttavia ci chiediamo: quale versione inseriranno nella collection? Eh si, di ***Castlevania: Syphony of the Night*** esistono 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!

Bloodstained: Curse of the Moon

Koji Igarashi è stato l'innovatore di ***Castlevania***, saga che dopo ***Castlevania: Dracula X/Rondo of Blood*** per **Super Nintendo** e **Nec PC Engine**, si mostrava datata al cospetto delle nuove generazioni di console a 32-bit. Grazie a lui la serie si è potuta catapultare verso il nuovo millennio senza perdere la propria identità utilizzando un innovativo sistema di overworld ispirato a ***Super Metroid*** (è proprio in ragione del mash-up degli elementi delle due saghe espresso per la prima volta proprio in un ***Castlevania*** che abbiamo il termine "**metroidvania**"); a lui dobbiamo tutti i migliori titoli della serie come ***Castlevania: Aria of Sorrow***, ***Portrait of Ruin***, il multiplayer ***Harmony of Despair*** ma soprattutto il rivoluzionario ***Symphony of the Night***, a oggi l'unico di questi titoli a essere stato sviluppato per una console casalinga (purtroppo). Con l'inizio della nuova decade **Koji Igarashi**, conosciuto soprattutto come **Iga**, fu distolto da **Konami** dalla sua amata serie e messo dietro allo sviluppo di progetti a cui non voleva prendere parte come alcuni giochi mobile o addirittura quelli per il fallimentare **Kinect** di **Xbox 360**; nel frattempo ***Castlevania*** si avviava verso una nuova era di giochi, quelli del reboot ***Lords of Shadow*** sviluppato da **MercurySteam**, accolti positivamente da molti ma stroncati pesantemente dagli appassionati di vecchia data.
Iga abbandonò **Konami** nel 2014 e, ispirato da **Keiji Inafune** e dal suo **kickstarter** di successo per ***Mighty No. 9***, aprì il suo progetto indipendente per gli appassionati di tutto il mondo: ***Bloodstained: Ritual of the Night*** venne finanziato in pochissimo tempo, superando il record posto precedentemente dal suo ispiratore, e da allora i fan della saga di ***Castlevania*** pregano affinché il tempo scorra più velocemente per arrivare a quel "tardo 2018", periodo previsto per l'uscita di questo titolo. Il progetto poneva un obiettivo a 4.500.000$ per un titolo prequel in stile retrò per **PC** e console ed è stato rilasciato da pochissimo a un prezzo eccezionale: stiamo parlando di ***Bloodstained: Curse of the Moon***, gioco della **Inti Creates** con le fattezze di un titolo per **NES**, sia nella forma che nella sostanza. Finalmente, a partire da questo gioco, i fan della saga avranno finalmente ciò che chiedevano a **Konami** da almeno otto anni, con lo stile inimitabile di **Iga** e sfide

impervie da affrontare; la scelta di partire con un gioco simil-8-bit non sembrerebbe la più saggia delle idee (giusto per non sfruttare i binari della nostalgia) ma in fondo stiamo parlando di un sideproject e, in ogni caso, anche se non si tratta del prodotto principale, il risultato è più che positivo. È possibile reperire questo titolo sia su **PC** che per tutte le console; noi oggi prenderemo in esame la versione per **Nintendo Switch**.



Praise the moon!

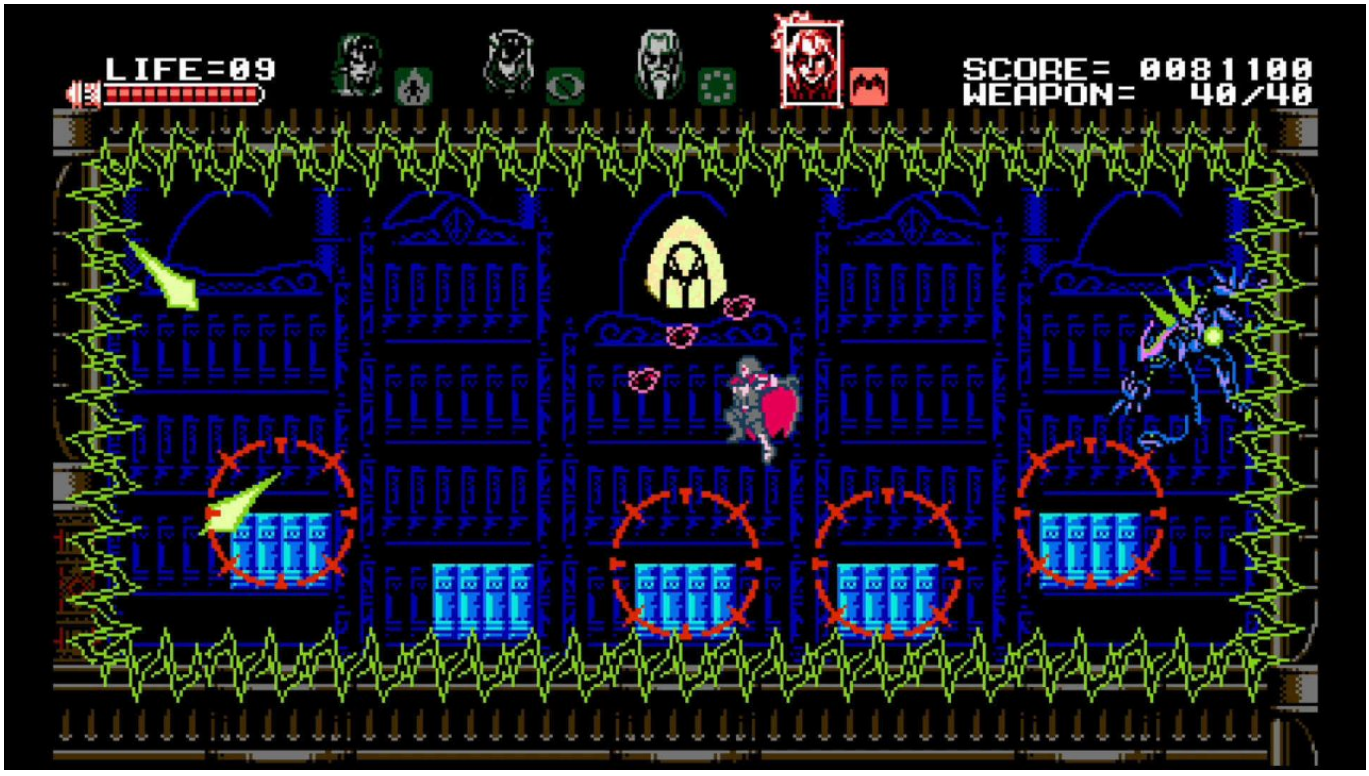
La **maledizione della luna** scese su **Zangetsu** per mano dei demoni; passò la sua vita a vagando in lungo e in largo per sterminarli tutti e liberarsi di tale fardello. Una sera, però, sentì la presenza di un demonio superiore e così **Zangetsu** partì alla volta di quest'ultimo per eradicare questa terribile dannazione una volta e per tutte. Nella sua via incontrò altri che, come lui, furono corrotti dalla **maledizione della luna**: **Miriam** (che sarà la protagonista del gioco principale), **Alfred** e **Gebel** e insieme collaborarono per mettere fine alla **maledizione** utilizzando i poteri della stessa. Diversamente dal titolo principale che si pone come un **metroidvania**, questo è strutturato come un ***Castlevania* tradizionale**, ovvero **stage by stage**, e dunque con livelli chiusi con inizio e fine senza alcuna componente di **backtracking**; il gameplay generale ricorda principalmente ***Castlevania III: Dracula's Curse***, per l'intercambiabilità dei personaggi durante l'azione, e ***Rondo of Blood*** per via dei tragitti ramificati che possono nascondere, talvolta, delle belle sorprese. I personaggi, come ci si aspetterebbe da un gioco che pone delle simili premesse, hanno caratteristiche comuni ma anche pregi e difetti, e chi è fan della saga **Konami** può ricollegare immediatamente ognuno dei personaggi ad altri di ***Castlevania***: in **Zangetsu** è possibile riconoscere le qualità dell'**Alucard** di ***Symphony of the Night*** dal momento che, come lui, usa una spada ed è supportato da un buon assetto di armi secondarie (ed altre abilità, sempre molto simili alla controparte **Konami**, se faremo "determinate scelte"); **Miriam** è la classica **Belmont** e perciò usa una frusta, la cui lunghezza permette di mantenere una buona distanza coi nemici, e un bel assetto di armi secondarie, ha il salto più alto del team ed è l'unica che può fare delle scivolate verso il basso (premendo giù e salto);

Alfred è un mago e, esattamente come **Sypha Belnades**, può contare sul suo utilissimo assortimento di magie (utilizzabili con i punti magia, comuni anche agli altri per ciò che riguarda l'utilizzo delle loro armi secondari) anche se il suo attacco principale è molto lento e perciò può rimanere indifeso di fronte agli attacchi nemici per non poco tempo; infine, **Gebel** ha le stesse caratteristiche dell'**Alucard** di ***Castlevania III***, dunque ha un colpo che spara 3 proiettili, che non possono sfondare i muri, e la sua unica abilità secondaria è la trasformazione in pipistrello che gli permette di esplorare certe sezioni in lungo e in largo.

What a horrible night to have a curse.

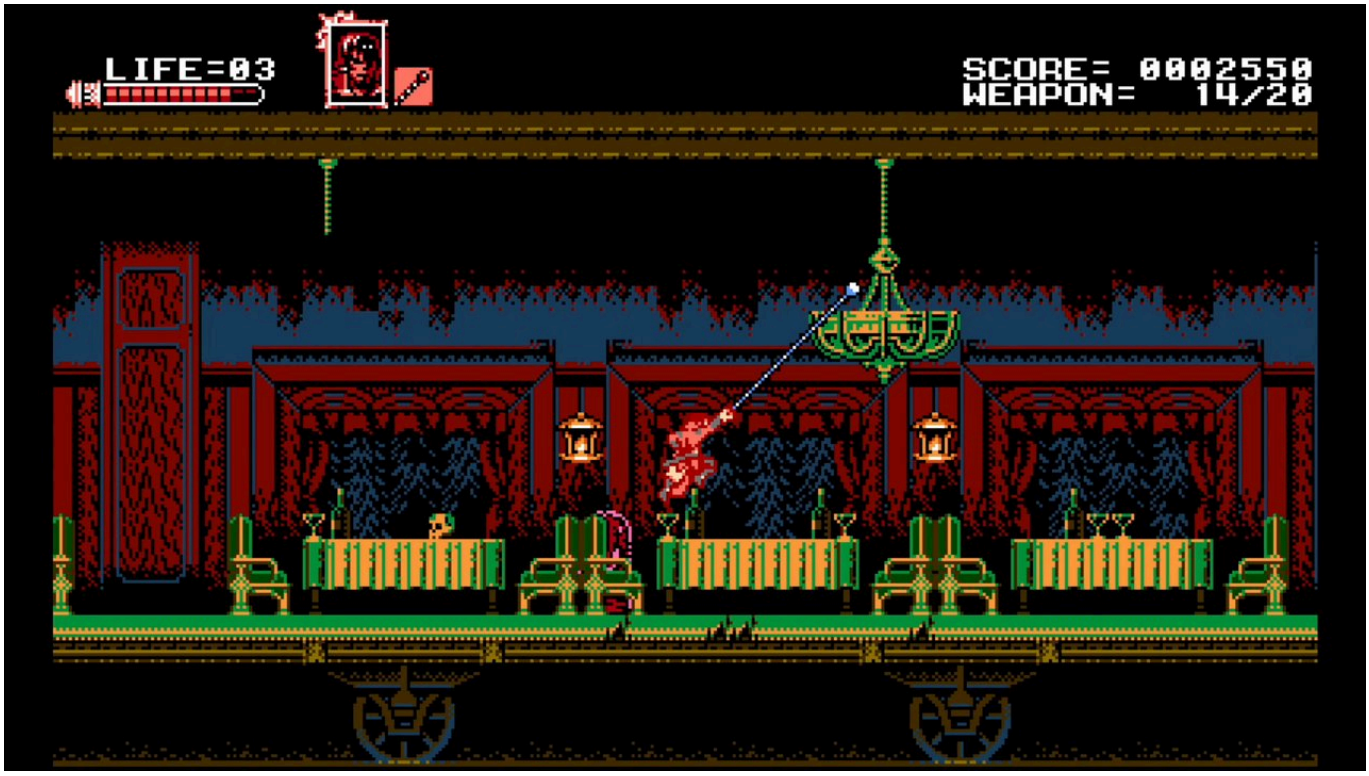
In questo scenario pressoché familiare torna anche la "fisica" classica della serie **Konami** (come il salto non orientabile in aria o il balzo all'indietro quando si viene colpiti). Questi elementi potrebbero essere senz'altro positivi per dei veterani ma i nuovi giocatori, specialmente quelli che di recente si avvicinano al retrogaming, potrebbero identificare queste caratteristiche come difetti, soprattutto se congiunti alla difficoltà generale del titolo; pertanto, prima di cominciare l'avventura, il gioco permette uno "style" per **veterani**, con le caratteristiche sopraelencate, e uno per **casual** in cui le vite sono illimitate e l'essere colpito non fa sobbalzare all'indietro (non c'è alcuna penalità nella scelta di questa modalità). La concezione di vita è ben diversa da quella proposta in ***Castlevania III*** in cui, come in questo titolo, si avanzava in team: ogni personaggio ha una sua barra della vita e dunque la vita può ritenersi persa quando a tutti i personaggi vengono abbattuti; ciò significa che più saranno i personaggi nel nostro team, più lunga sarà la singola vita. La sfida che ci viene posta nei livelli, molto bilanciata grazie all'assortimento dei character disponibili, è idilliacamente quella di una volta e tutto ciò rappresenta un paradiso per gli appassionati della saga **Konami**: nessun passo o nessun salto può essere fatto se non dopo un'analisi più o meno accurata dell'ambiente e ogni nostro avanzamento potrà rivelarsi un successo o un fallimento; saranno tante le volte in cui, a volte persino a carambola, perderemo tutti i personaggi ma, da buon titolo retrò, la difficoltà riesce a farci arrabbiare quel tanto che basta per farci riprovare quel livello ancora una

volta con più dedizione e caparbietà per poi, alla fine, superarlo, senza mai gettarci nell'abisso della frustrazione.
In ***Bloodstained: Curse of the Moon***, come abbiamo accennato, il percorso è ramificato ma non sempre la strada più astrusa si rivela quella con più sorprese; nel 95% dei casi, gli **oggetti speciali** per aumentare la vita massima, i punti magia massimi, l'attacco e la difesa si trovano sempre in punti comunicanti della mappa e perciò lo scegliere un percorso anziché un altro dipende, per lo più, dalle abilità dei personaggi del team. Il consiglio stesso del gioco è quello di seguire il **percorso più rapido**, segnalatoci sempre da uno scheletrino che lo indica al giocatore negli incroci, ma seguirlo non è sempre possibile; potrebbe servirci una scivolata di **Miriam** o un passaggio in volo con **Gebel** e quando loro non ci sono, in realtà, siamo costretti a prendere il percorso più lungo. Ad ogni modo non è sempre detto che questo sia il più cattivo poiché magari ci sono meno nemici o abbiamo la possibilità di racimolare qualche punto in più per racimolare vite extra o qualche cuoricino per riempire la barra della vita. Inoltre, soprattutto nei primi tre livelli, il nostro team si andrà formando livello dopo livello e perciò non sempre ci ritroviamo con le abilità adatte per passare attraverso certi punti.
Il gioco base non è lunghissimo, **nove livelli in tutto** (come ogni tostissimo gioco per **NES** è possibile completarlo in una sola seduta), ma grazie a i **finali alternativi**, la **modalità boss rush** e alle **campagne principali** differenti verrà incentivata di non poco la rigiocabilità: c'è la modalità **normale**, che è il gioco base, la **nightmare**, che continua letteralmente la storia della prima campagna (passando, comunque, dagli stessi nove livelli), e la **ultimate** che è uguale alla prima ma con **Zangetsu** a pieni poteri (chi giocherà, ovviamente, capirà). Completare gli stessi nove livelli più volte potrebbe sembrare ripetitivo ma il gioco sorprende così tanto che saremo, inevitabilmente spinti a completare il gioco nei modi più diversi possibili; al di là della semplice scelta di prendere un percorso alternativo, ci sono altre decisioni da compiere come se portare con noi o meno un determinato personaggio a bordo del team oppure, in fase di reclutamento, uccidere quest'ultimi a sangue freddo!



Un capolavoro vintage moderno

Visivamente abbiamo un bellissimo capolavoro che ricorda un gioco per **NES** ma, come avviene per ***Shovel Knight*** o ***Axiom Verge***, nulla di ciò che vediamo potrebbe girare originariamente per una macchina 8-bit in quanto le loro palette di colori, livelli di scorrimento e la memoria generale (che permettono livelli vasti e dettagli grafici, per l'epoca, impossibili) non consentivano simili stravaganze.
Azzeccatissime le **ambientazioni**, che richiamano sempre i più classici film horror e l'immaginario dei romanzi gotici inglesi, bellissimi gli sprite dei nemici ma soprattutto spettacolari quelli dei personaggi principali che richiamano in tutto e per tutto lo stile di quelli ***Castlevania***; i contorni rossi di **Zangetsu**, blu di **Miriam**, gialli di **Alfred** e grigi di **Gebel** servono a dare un'aura di personalità ai (non-parlanti) personaggi di questo gioco e, per noi, ritocchi del genere sono veramente dei tocchi di classe, in puro stile **Konami**. Gli artwork usciti col gioco sono curati da **Ayami Kojima**, che ha curato le illustrazioni di moltissimi altri titoli della saga di ***Castlevania***, e da **Yoshitaka Amano**, illustratore che ha collaborato più volte con **Square-Enix** per diversi progetti, e ovviamente richiamano quello stile tipico della saga madre che prende sia dall'anime che dagli stili di pittura più classici.
La **colonna sonora**, composta da **Michiru Yamane**, compositrice storica della saga, **Ippo Yamada** (***Mega Man X2***, ***Azure Strker Gunvolt***, ***Mighty No. 9***) e **Jake Kaufman** (***Shantae and the Pirate's curse***, ***The Legend of Kay***, ***Shovel Knight***) è un pieno ritorno alle sonorità rock/metal/neoclassiche tipiche della saga storica e, come ci si può aspettare da una tale line-up, il risultato è semplicemente strabiliante. Un deciso passo avanti rispetto alle colonne sonore scialbe e inutilmente atmosferiche messe nei giochi del reboot ***Lords of Shadow***. Insieme a degli **effetti sonori di qualità**, fra cui alcuni campionamenti vocali usati quando verremo colpiti, possiamo sentire con chiarezza un massiccio uso dei **chip sonori** più comuni nelle macchine 8-bit come quello del **NES**, del **Game Boy** e forse anche del **VRC6**, chip sonoro montato all'interno della cartuccia di ***Castlevania III*** per **Famicom**.
Duole dire però che il gioco, momentaneamente (visto che nella title screen si legge "ver 1.1"), non è in italiano, e l'inglese inserito nel gioco è molto artistico e delicato e dunque, molte volte, le didascalie e i dialoghi non risultano direttamente fruibili a chi non abbia una buona conoscenza della lingua inglese; siamo a un livello molto classico, non arcaico ma comunque non vicino a quello moderno, adatto a chi abbia un background nella letteratura inglese classica (dal ***Frankenstein*** di **Mary Shelley** all'***Heart of Darkness*** di **Joseph Conrad**, per intenderci). Comunque sia, gli elementi della trama, al di là della barriera linguistica, sono molto criptici e con buona probabilità, anche se c'è ben poco storytelling, questo titolo ci prepara semplicemente a ciò che sarà il futuro ***Bloodstained: Ritual of the Night***; magari adesso la storia non ci è chiara ma con la release del gioco principale probabilmente tutto prenderà forma.



Castleplagio?

È inutile sottolineare ancora quanto siamo rimasti soddisfatti da ***Bloodstained: Curse of the Moon*** che con un prezzo di lancio di **9.99€** risulta quasi regalato; tuttavia c'è un problema non da poco. Col conteggio Word di questo articolo il termine "Castlevania" (prima di questo) appare ben 14 volte, mentre "Bloodstained" solamente 4: e questo pare sintomatico dell'anima poco originale del titolo. È vero che il progetto nasce principalmente per dare ai fan della famosa saga **Konami** ciò che per circa 8 anni non è stato ancora consegnato però forse **Koji Igarashi** sta semplicemente sviluppando un "***Castlevania*** con un altro titolo". Questo gioco ha senz'altro un forte carattere e una personalità ben definita, però ogni tanto sembra essere ai limiti dell'autoplagio, portando un carico di innovazione prossimo allo zero; da qui si nota forse troppo l'intento di questo titolo (e, si presagisce, anche del prossimo ***Bloodstained: Ritual of the Night***) a soddisfare più un bisogno nostalgico piuttosto che quello di portare qualcosa di nuovo sul tavolo. A ogni modo, parliamo di un sideproject di un progetto più grande: ciò che è stato presentato qui si attesta comunque a livelli altissimi e la presentazione retrò generale può anche giustificare, in qualche modo, l'assenza di particolari innovazioni; dunque, amanti di ***Castlevania*** e non, lasciatevi consumare l'anima da questo fantastico gioco e date un sostanzioso assaggio a ciò che sarà il prossimo ***Bloodstained: Ritual of the Night***. ***Curse of the Moon*** è un titolo solidissimo e **Konami** dovrà fare più di un ***Castlevania Grimoire of Souls*** per contrastare questo fenomeno imminente, che si rivela in conclusione davvero spettacolare!