Star Fox Adventures: da Dinosaur Planet al prodotto finale

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

Uno standard troppo alto

Nel 1997 arriva ***Star Fox 64*** (***Lylat Wars*** in Europa), reboot del già ottimo ***Star Fox*** uscito nel 1993 su **Super Nintendo**, un gioco che riprendeva in parte molti assett di ***Star Fox 2***, titolo essenzialmente pronto già allora ma che vide solo nel 2017 un rilascio ufficiale sullo **Snes Classic Mini**. Il gioco uscito in bundle col **rumble pack**, feature che diventò uno standard per la costruzione dei controller nell'industria videoludica, diventò incredibilmente popolare e, fino alla fine dei giorni del **Nintendo 64**, rimase uno dei titoli di bandiera della console; il gioco metteva i giocatori di fronte a degli stage su rotaie o in *all range* spettacolari, boss battle infuocate, tragitti ramificati, finali alternativi, sonoro di ottima fattura che includeva peraltro delle linee di dialogo di

altissima qualità (come non dimenticare poi la famosa *oneliner*: «*do a barrel roll!*»), obiettivi secondari all'interno degli stage stessi, una modalità multiplayer locale consistente in una battaglia *all range* fra quattro **Arwing**, l'introduzione della squadra **Star Wolf**, rivali della **Star Fox**, il **Landmaster**, altri personaggi ricorrenti e molto altro. Insomma, ***Star Fox 64*** è un gioco così bello che a tutt'oggi risulta ancora molto attuale e giocabilissimo; ne sono testimoni le re-release su **Wii** e **Wii-U** e l'acclamato remake per **Nintendo 3DS**. Tuttavia, un po' com'è successo con **Metroid** dopo la sua entrata per **Super Nintendo**, un tale successo significa talvolta mettere il franchise da parte e riproporre più in là la stessa IP con un concept ancora più ampio, migliore e innovativo; le idee per un nuovo ***Star Fox*** furono messe da parte, almeno per la generazione del **Nintendo 64**, in attesa di nuove idee per un gioco su una più potente console di nuova generazione.

L'epoca d'oro di Rare

Nel frattempo **Nintendo 64** era letteralmente il parco giochi della **Rare**, una piattaforma in cui potevano sperimentare per poi lanciare titoli di altissimo livello. ***Donkey Kong Country*** siglò l'inizio della lunga partnership con **Nintendo**, che acquistò inizialmente il 25% dello studio per poi salire gradualmente al 49%; dal 1994 in poi cominciarono a rilasciare i loro migliori giochi esclusivamente per le console della casa di Kyoto: ***Donkey Kong Country 2*** e ***3***, ***Killer Instinct*** e ***Killer Instinct Gold***, ***Blast Corps***, ***Goldeneye 007***, ***Diddy Kong Racing***, ***Banjo Kazooie*** e ***Banjo Tooie***, ***Perfect Dark***, ***Conker's Bad Fur day***, tutti titoli eccellenti che riscossero pareri più che positivi tra fan e critica e che rispondevano, a spada tratta, alla concorrenza spietata di **Sony**

PlayStation. Dopo lo sviluppo di ***Diddy Kong Racing***, **Rare** si mise all'opera su un progetto molto ambizioso intitolato ***Dinosaur Planet***, un gioco **open world** ispirato a ***The Legend of Zelda: Ocarina of Time*** che avrebbe utilizzato l'esclusivo **expansion pack** del **Nintendo 64**, in modo da aumentare la potenza RAM fino a 4 MB e permettere dunque delle cutscene doppiate con la grafica in-game, e ospitato in una colossale cartuccia da 512 MB, la più grande che il sistema avrebbe mai visto fino a quel momento. **Rare** sperava di rilasciarlo come ultimo titolo per **Nintendo 64**, l'ideale per chiudere una generazione di giochi stellare, ma, verso la fine dello sviluppo, **Shigeru Miyamoto** fece visita agli studios di Londra e, rimanendo molto colpito da ***Dinosaur Planet***, consigliò agli sviluppatori di portare tutto sul prossimo **Nintendo Gamecube**; vista la spiccata somiglianza del personaggio principale, **Sabre**, con **Fox McCloud**, suggerì di fare del nuovo titolo la nuova entrata per l'universo di ***Star Fox***. I fan della saga, del resto, avevano espresso in passato più volte il desiderio di vedere **Fox** fuori dall'**Arwing** e interagire a piedi in nuove missioni diverse dalle classiche lotte veicolari (non dimentichiamo, in aggiunta a tutto questo, l'apparizione di **Fox** in ***Super Smash Bros.*** per **Nintendo 64** dove diventò, fra i giocatori, un *fan favourite*). **Rare** non accolse positivamente la richiesta di **Nintendo**, poiché avrebbero dovuto riadattare la storia con l'**universo Lylat**, ma alla fine lo studio riconobbe il potenziale della saga e perciò, tentando di salvare più elementi possibili aggiungendone al contempo di nuovi, il progetto diventò ***Star Fox Adventures: Dinosaur Planet***.

E venne il giorno…

Il gioco fu rintitolato ***Star Fox Adventures*** e uscì il **23 Settembre del 2002** per **Nintendo Gamecube**. La critica accolse il gioco molto positivamente (su **IGN** si beccò un bel 9.0) ma i fan, in attesa di trovare il successore di ***Star Fox 64***, ben presto si ritrovarono con l'amaro in bocca: **Rare** era molto fiera del progetto ***Dinosaur Planet***, e si capiva benissimo che **Fox** e compagni erano un po' fuori posto nella visione totale. Il gioco si apriva con **Krystal**, un nuovo personaggio dalle sembianze di volpe (la declinazione femminile di Fox, insomma), che si imbatteva nella nave volante

del **generale Scales** (altro personaggio che, come **Krystal**, fu recuperato dal progetto iniziale) mentre si dirigeva al Palazzo dei **Krazoa** per ottenere delle risposte sulla distruzione del suo pianeta e l'uccisione dei suoi genitori. Dopo un livello tutorial tediosissimo, con puzzle in grado di mettere in difficoltà neanche un bambino di quattro anni, appare finalmente lo squadrone **Star Fox** e comincia un bellissimo shooter su rotaie in gloriosi 128 bit, molto breve e blando… e senza un boss finale. Fu da subito chiaro come fosse un gioco ben diverso da quello giocato in precedenza per **Nintendo 64**, e così i giocatori, una volta arrivati su **Dinosaur Planet** (indovinate che sembianze avevano gli abitanti) e raccolta l'asta di **Krystal**, l'arma che ci accompagnerà per tutto il gioco, non potevano fare altro che trarre il meglio di questa nuova avventura. I controlli e il design generale si rifacevano quasi interamente a ***The Legend of Zelda: Ocarina of Time*** e il tutto era stato congegnato, onestamente, con eleganza e sarebbe dunque ingiusto dire che ***Star Fox Adventures*** non ha qualità: la grafica è stata una delle più belle di quella generazione, lo si può notare dalla coda di Fox, dalle scaglie dei dinosauri, dai dettagli nelle rocce ma soprattutto delle bellissime e immense ambientazioni di **Dinosaur Planet**; la colonna sonora, anche se ben lontana dai temi marziali del precedente ***Star Fox 64***, era molto curata ed eseguita magistralmente con orchestre e cori. Tuttavia, lo stravolgimento della formula generale, per quanto bello potesse essere esplorare questo nuovo mondo, non ha permesso al titolo di brillare e in molti, oggi, non riescono a guardare oltre i tanti difetti. In ***Star Fox Adventures*** ci sono tanti elementi eccentrici e fuori posto, come gli **scarafaggi** che rappresentano la valuta del gioco, e che scappano quando vengono fuori da una roccia; ma ci sono anche le noiose **sezioni veicolari**, persino quelle sull'**Arwing**, e le battaglie contro nemici poco interessanti, sempre sgherri del **generale Scales** tutti uguali e sempre uno alla volta. Ad aggravare la situazione, ci sarà **Tricky**, il baby triceratopo figlio del re di **Dinosaur Planet**, la croce che dovremo portarci per tutto il gioco; è, sì, in grado di scavare dei tunnel e dissotterrare alcuni oggetti, ma dobbiamo nutrirlo con dei funghi speciali e quando si annoia, e potrebbe succedere in ogni momento, dobbiamo farlo giocare con una stupida palla, persino se ci ritroviamo sul bordo di un vulcano! Ma il fattore più grave è che il bastardello parla ed è doppiato in una maniera incredibilmente irritante… e non si ferma mai! In definitiva, ***Star Fox Adventures***, anche con i suoi difetti, si lascia giocare ma il problema sta proprio lì, perché il gameplay è semplicemente "ok", si riduce all'ordinario, e non va bene per un saga il cui capitolo precedente ha stravolto il concetto di gameplay nel mondo videoludico. Il gioco uscì, fu recensito (anche troppo bene) e fu dimenticato per sempre; mai più questo titolo ha visto una re-release: se volete provarlo, vi tocca rispolverare il **Gamecube** e trovarlo su eBay, dove fortunatamente si trova a dei prezzi onesti.

(Un gameplay dell'utente StrikerTC1)

Goodbye, my friend

Star Fox Adventures fu l'ultimo gioco sviluppato da **Rare** per una console fissa **Nintendo** (perché l'accordo con **Microsoft** non contemplava le console portatili) e l'unico della compagnia a essere apparso per **GameCube**. Di lì a poco (esattamente il 24 settembre, il giorno dopo il rilascio di ***Star Fox Adventures*** in Nord America) **Rare** venne acquistata da **Microsoft** e con l'accordo passarono tutte le loro proprietà intellettuali, come ***Banjo & Kazooie***, ***Conker*** e ***Killer Instinct***. I **fratelli Stamper**, fondatori della **Rare**, erano disposti a vendere l'intera compagnia a **Nintendo**, e non capirono mai perché non la comprarono per intero, così disse almeno **Chris** in un intervista al Develop Awards 2015. Il loro acquisto al 49% non permetteva a **Rare** di avere buoni capitali per lo sviluppo dei loro giochi, e controversie come quella per **Dinosaur Planet** non fecero altro che

girare il coltello nella piaga. Inoltre, a pagare per le decisioni di **Nintendo** non fu solo **Rare** ma anche la stessa saga di ***Star Fox***, che da ***Star Fox Adventures*** in poi cominciò un filone di giochi iper-sperimentali che di certo non favorirono la volpe spaziale più famosa del gaming. Dopo questo dimenticabile titolo ci fu ***Star Fox Assault***, sviluppato da **Namco**, che tentò di unire le missioni a piedi con le missioni in volo con un risultato discutibile; poi arrivò ***Star Fox Command***, sviluppato da **Q-Games**, un passo nella giusta direzione anche se il mix di fasi d'azione e fasi di gioco di strategia non risultò essere la miglior soluzione per questo franchise. Nel 2016 abbiamo visto un discreto ***Star Fox Zero*** di **Platinum Games**, un gioco che finalmente tentava di emulare l'acclamato ***Star Fox 64*** ma non riuscì a comunicare bene con i suoi fan per via dei difficili controlli designati per questa avventura. Fortunatamente **Fox**, insieme a **Falco**, non ha mai mancato un appuntamento per ***Super Smash Bros.*** e, in un modo o nell'altro, ***Star Fox*** è sempre fra i franchise di punta di **Nintendo**; proprio qualche mese fa, alla conferenza **E3** di **Ubisoft**, è stato annunciato che la squadra **Star Fox** sarà parte della versione di ***Starlink: Battle for Atlas*** per **Nintendo Switch**. Dunque chissà, vedremo presto la **Great Fox** volare di nuovo nel **sistema Lylat**?

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