

Contemporaneamente al lancio di **Star Fox Zero** (**qui** trovate la nostre impressioni sulle prime ore di gioco), Nintendo pubblicherà a sorpresa anche uno strano spin-off, una sorta di tower defense in tempo reale, caratterizzato però da quel tocco di follia nipponica tipico delle produzioni della casa di Kyoto. **Star Fox Guard ci chiederà in pratica di vestire i panni dell'addetto alla sicurezza di un sito minerario perennemente sotto attacco.** Per proteggere la base di Grippy, lo zio del ben più famoso anfibio antropomorfo Slippy, si potrà fare affidamento esclusivamente su un determinato numero di telecamere, dotate a loro volta di un potente laser. Prima di ogni missione sarà nostro compito posizionarle attentamente e indirizzare i loro occhi meccanici verso i punti strategici della mappa. Conclusa questa operazione preliminare, i robot nemici inizieranno la loro lenta marcia e cercheranno in tutti i modi di infiltrarsi all'interno della nostra fatiscente struttura. Passando da una telecamera all'altra occorrerà quindi aprire il fuoco contro tutti gli automi del malefico Andross e impedire così ai "Bot Combattenti" di raggiungere il cuore della nostra base.

## RANE CANTERINE, ROBOT STRALUNATI E CAMERE TRABALLANTI

Dopo aver letto queste poche righe su **Star Fox Guard** qualcuno potrebbe anche bollare questo piccolo gioco da e-shop come un banale clone di un qualsivoglia strategico da smartphone. Nulla di più errato: **il peculiare controller della console Nintendo ha permesso infatti a Miyamoto e soci di dare vita ad un'esperienza inedita e alquanto divertente.** Mentre lo schermo della TV mostra le 12 schermate di videosorveglianza, ognuna intenta a monitorare una parte specifica della zona mineraria, i giocatori dovranno passare in tutta fretta fra una telecamera e l'altra, identificare i nemici in avvicinamento e spostare lo sguardo di nuovo sul GamePad, così da folgorare gli intrusi. Capiterà così di

dover eliminare rapidamente piccoli robot dallo sguardo stralunato (capaci però di mandare offline l'intero sistema di sorveglianza), di prestare attenzione a UFO in grado di rubare letteralmente le nostre videocamere o, ancora, di eliminare fastidiosi automi protetti da scudi improvvisati, come lo sportello di un vecchio e ammaccato armadietto metallico. Una volta messa in sicurezza tutta l'area, un'adorabile rana robotica apparirà sul campo di gioco, aspirerà ogni minerale prezioso lasciato sul terreno e si congederà con un simpatico balletto, capace di far nascere un sorrisino ebete anche sul volto del più duro dei giocatori. Nel corso della mia breve prova non sono mancate neppure battaglie contro boss dotati di enormi dimensioni (disegnati per l'occasione dai ragazzi di **Platinum Games**) e diversi update da applicare all'improvvisato servizio di sicurezza digitale. Dopo aver raccolto un numero sufficiente di materiali sarà infatti possibile sbloccare e utilizzare telecamere in grado di puntare fino a un massimo di 5 bersagli contemporaneamente, oppure di rallentare, grazie a una serie di scariche elettriche, l'avanzata dei "cattivissimi" bot.




**Anche sul piano grafico Star Fox Guard sembra contare su trovate più che**

**convincenti.** Lo stile è davvero riuscito e i vari robot possiedono la giusta varietà, mentre un effetto “scattoso” applicato a tutte le camere non in uso (solo quella effettivamente visualizzata sul GamePad proporrà immagini fluide e definite) riporterà alla mente le vetuste e rovinare registrazioni su videocassette, che i più vecchietti di noi ricorderanno certamente.

# STAR FOX GUARD INCONTRA MARIO MAKER

Ad ogni fine livello (ce ne saranno da affrontare un centinaio nella versione finale) **Star Fox Guard** mostrerà con orgoglio l'ordine di apparizione dei nemici, in base al loro punto di accesso sulla mappa. **Grazie a questa sorta di schema, non dissimile da un tradizionale pentagramma musicale, i giocatori potranno così iniziare a comprendere i meccanismi alla base del gioco**, per poi applicarli nella creazione dei propri livelli. Utilizzando i piccoli mech incontrati nel corso delle missioni in solitaria, l'abile stratega che risiede in noi potrà decidere il piazzamento e l'ordine d'uscita dei nemici, testare il tutto e condividere i propri schemi di attacco grazie al Nintendo Network.



STAR FOX GUARD SARÀ  
UN TOWER DEFENSE  
ATIPICO E DIVERTENTE

Proprio come nel blasonato **Super Mario Maker**, anche in **Star Fox Guard** la presenza di due schermi renderà la pratica di editing semplice e intuitiva. La TV visualizzerà gli accessi e i percorsi di ogni robot messo in campo, mentre il GamePad avrà l'onere di mostrare la tipologia dei mech e il tempo del loro ingresso. Un rapido tocco di pennino sarà sufficiente per selezionare le truppe, mentre un secondo colpetto sullo schermo sensibile al tocco ci permetterà di posizionarle. Ovviamente, un robot dotato di scudo avrà un costo superiore

rispetto a quello necessario per mandare in campo un piccolo disturbatore; nello spendere i 30 punti disponibili, quindi, occorrerà mostrare doti strategiche di indubbio spessore. **I più pigri potranno comunque limitarsi a giocare i livelli assemblati da altri grazie all'opzione SuperStratega**, e potranno cimentarsi addirittura con pattern realizzati dallo stesso Miyamoto o dal co-fondatore di Platinum Games, Atsushi Inaba.

