

RETROGAME

zine



LA SAGA DI ULTIMA

Intervista esclusiva al mitico Lord British, padre dei GdR e dei MMO



METROID

La grande storia del capolavoro immortale firmato Gunpei Yokoi



NINJA MANIA

Come i videogiochi hanno raccontato gli assassini più letali del Sol Levante



IL RE DEI PICCHIADURO

in collaborazione con



VIGAMUS



DEAD OR ALIVE

Tomonobu Itagaki, la rockstar dello sviluppo giapponese, racconta la sua vita straordinaria



SHOOT'EM UP

Gli "spara spara" come non li avete mai visti: i classici del genere da Galaxian a Ikaruga



MUSICHE DA BRIVIDO

Le epiche sinfonie di Marty O'Donnell, compositore di Myth, Halo e Destiny



TARPERA D.C. - FOTOSTUDIO/ALFA SPA - SPED. IN A.B.B. POST. D.L. 353/2003 CONV. IN L. 27/02/2004 N.46 ART.1, COMMA 1, S.M.A.

È IN EDICOLA

LA GUIDA COMPLETA PER VINCERE SEMPRE **GAMESVILLAGE.IT**

LEAGUE OF LEGENDS



**PASSIONE
LOL 100%**
SOLO PER
VERI FAN

GUIDA AI CAMPIONI

L'analisi dei Campioni
più completa e ricca
di sempre!

LOL PER TUTTI

Inizia subito a
giocare con il nostro
esclusivo manuale!



PENTAKILL FOREVER

Diventa un
invincibile progamer
di LOL in soli
sette giorni!



NATI PER VINCERE

Strategie, tattiche
e tecniche segrete
solo per veri eroi!



INCANTESIMI



RUNE E MAESTRIE



STRUTTURE



BESTIARIO

GUIDE • CLASSIFICHE • LORE • INFLUENCER • SISTEMI • STATISTICHE

100% INDIPENDENTE - NON UFFICIALE - TUTTI I SEGRETI VERI



editoriale

Quanti di voi hanno preso questo numero di Retrogame Magazine d'impulso al solo vedere, magari in lontananza, Street Fighter II? Lo so, questo dovrebbe essere il meccanismo alla base di ogni copertina, e non a caso abbiamo finora presentato icone immortali come Super Mario, Pac-Man e Donkey Kong, però... **Street Fighter II** ha davvero qualcosa di misteriosamente magico, un carisma che ha ben pochi eguali nella storia dei videogiochi e che, di questo sono certo, colloca il capolavoro Capcom sopra qualsiasi altro picchiaduro mai uscito, compresi i vari Tekken, Mortal Kombat, Virtua Fighter, Killer Instinct, Soulcalibur, ecc. Il suo segreto? Il cast. Nei beat'em up, infatti, ancor più che negli altri videogiochi, la rosa dei personaggi presenti risulta determinante per il successo del gioco. Eh sì, perché il picchiaduro classico, quello a incontri, è per sua stessa natura corale. Magari è presente un eroe portabandiera che, più degli altri, rappresenta il marchio, però è nella complessa alchimia che unisce tutto il cast che, a mio avviso, risiede la vera ragione della fortuna o sfortuna di una serie di questo tipo. **Street Fighter II: The World Warrior** è semplicemente perfetto. **Ryu** e **Ken**, i due campioni di karate, rispettivamente un giapponese dai capelli neri e il kimono bianco e un americano biondo e vestito di rosso, ma dalle ciglia clamorosamente corvine (tinto? Sembrerebbe proprio di sì...), sono i due frontmen del titolo Capcom, ma i sei apparenti comprimari che formano il cast degli otto lottatori selezionabili dai giocatori per le modalità single player o versus sono altrettanto leggendari. No, mi correggo: lo sono ancora di più, e hanno segnato intere generazioni, dove ciascuno di noi gamer finiva per "affiliarsi" al partito di un lottatore. Io, ad esempio, avevo le mie due scelte del cuore: al primo posto **Blanka**, la bestiale creatura brasiliana dalla pelle verde e dai poteri elettrici. Che emozione arretrare per poi scagliarsi in forma di "palla" contro l'avversario! La mia seconda scelta, invece, era il sex symbol di tutti noi: la cinesina dalle muscolosissime gambe **Chun-Li**. Inutile descriverla, perché so bene che vi basta il suo nome per ricordarla fin troppo bene! Anche gli altri quattro eroi non erano certo da meno, però. A **Guile**, il militare statunitense in mimetica e dai biondi capelli a spazzola ("Sonic Boom!"), si contrapponeva **Zangief**, il lento colosso sovietico, personaggio esperto in prese ma palesemente più debole di tutti gli altri. Beh, si era pur sempre in mezzo alla Guerra Fredda! Sempre di stazza notevole il campione di sumo nipponico **E. Honda**, noto per la sua capacità di proiettarsi come un "siluro umano" contro il suo nemico, mentre chiudeva il parterre **Dhalsim**, pittoresco fachiro indiano capace di allungare smisuratamente ogni suo arto e di soffiare fiamme. In questa prima versione di Street Fighter II i boss finali non erano selezionabili, ma non per questo furono meno importanti per decretare il trionfo di Street Fighter II: il pugile USA **Balrog**, il vanesio spagnolo **Vega** e la coppia finale di thailandesi costituita dal kickboxer **Sagat** e dal potentissimo tiranno **M. Bison**. Per poterli impersonare, fu necessario **Street Fighter II: Champion Edition**, ma tutto questo lo ritroverete nel dettaglio nella meravigliosa cover story di questo quarto pregiatissimo numero! Non mi resta che augurarvi buona lettura, amici retrogamer. Anche questa volta, credetemi, vi abbiamo preparato un viaggio nei ricordi e nelle emozioni che vi lascerà senza fiato.

Marco Accordi Rickards

Editor-in-Chief, GamesVillage.it
Direttore del VIGAMUS, il Museo
del Videogioco di Roma

VIDEO
GAME
MUSEUM



VIGAMUS

IL PRIMO E UNICO
MUSEO DEL
VIDEOGIOCO D'ITALIA

ROMA - VIA SABOTINO, 4

WWW.VIGAMUS.COM



VIGAMUS ACADEMY

GRAZIE A LINK CAMPUS
UNIVERSITY E VIGAMUS
ACADEMY ARRIVA IL PRIMO
PERCORSO COMPLETO PER
TRASFORMARE LA PASSIONE
PER IL VIDEOGIOCO IN UN
LAVORO. E CONSEGUIRE LA
LAUREA TRIENNALE

vigamusacademy.com



CORSO DI LAUREA IN COMUNICAZIONE DIGITALE
INDIRIZZO VIDEOGIOCHI

PRENOTA SUBITO IL TUO POSTO

+39 366.413.9390
academy@vigamus.com



NON È SOLO NOSTALGIA...

Quando mi si chiede, e giuro che non capita di rado, come ci sia saltato in mente di realizzare un magazine specializzato in un argomento desueto come i “videogame vecchi”, sono solito suggerire al mio interlocutore di guardarsi un attimo intorno e dirmi se riesce ancora a intercettare qualche titolo “nuovo” nel marasma di remastered, remake, reboot e fotocopie che affollano l’attuale scenario videoludico. Se la persona che mi sta davanti sembra interessata ad approfondire la questione, mi riservo dunque di aggiungere che, per molti versi, troviamo estremamente utile, se non addirittura cruciale, raccontare ai giocatori più giovani e ricordare ai più anziani che il mondo dei videogiochi non è sempre stato così. Al di là del prezioso valore umanistico legato alla riscoperta dei classici e alla conseguente acquisizione di una maggiore consapevolezza circa il percorso evolutivo che separa Tennis for Two da Watch Dogs 2, riteniamo che rievocare le conquiste di un tempo in cui sviluppatori e software house puntavano ad abbattere muri invece che a trincerarsi dietro possa risultare altresì illuminante almeno quanto rievocare i giorni in cui il termine “videogame” faceva rima con sperimentazione, e i limiti tecnici che molti gamer contemporanei definirebbero inaccettabili non erano che l’ideale spunto per accendere la creatività. La creatività, ragazzi: una merce ormai rarissima nella moderna Guerra dei Cloni cui molti producer paiono attribuire addirittura connotati da bestemmia. Quella stessa creatività che spinse autori come David Crane a varare progetti come Little Computer People col solo scopo di esplorare le potenzialità del medium, senza doversi necessariamente preoccupare di rientrare con le spese o trovare il modo giusto per monetizzare il brand. Lo so, probabilmente farei prima a tagliar corto e rivendicare magari il fatto che nell’edicola in cui c’è posto per settimanali di taglio e cucito o addestramento per criceti, persino un tema come il retrogaming possa avere una chance. Ma ho troppa premura di svelare al maggior numero di persone possibile che conoscere la strada da dove veniamo rimane il modo migliore per comprendere dove ci troviamo. E, nel caso specifico, come potremmo fare per tornare sulla retta via.

Gianpaolo “Mossgarden” Iglío

Responsabile Editoriale RetroVillage

CREDITS

MARCO ACCORDI RICKARDS
GIANPAOLO IGLIO
FRANCESCA NOTO
GUGLIELMO DE GREGORI
SABRINA NOFRONI
SABINA KERIMOVA
VALERIO PASTORE

METAL MARK
MOSSGARDEN
FRANNY
GU
SABRY
BINA
REVOLVER

MARCELLO PAOLILLO
PIETRO SPINA
FABIO D’ANNA
IVAN PADUANO
DANIELE DI CLEMENTE
MICHELE IURLARO
FEDERICO SALERNO

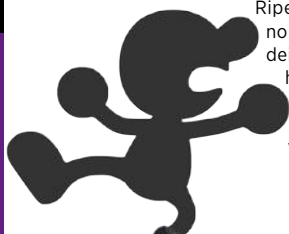
PAVO
PITTANZA
SUPERFABIOBROS
NINJA
JUNPEI
MACCA
FEDEWEB

CONTENUTI

- 08 • Cover story -
La storia di Street Fighter
- 20 • Retrogame heroes - Un italiano
alla corte di Lord British
- 26 • Hardware Heaven - 35 anni
di Game & Watch
- 32 • Conversioni a confronto -
Double Dragon
- 34 • Classic games - World Games
- 36 • Classic games - Archon
- 38 • Arcade legends - Ridge
Racer Arcade
- 40 • Retro Italia - Genias
- 42 • Retrogame heroes -
La sinfonia di Halo
- 46 • Japan Mania
- 52 • Speciale - Natural Born Ninja
- 58 • Retrogame heroes -
Tomonobu Itagaki: la Via
del Guerriero
- 62 • Classic games - Metroid
- 70 • Retro edicola - K
- 72 • Retro charts
- 74 • Classic games - Little
Computer People
- 76 • Golden age art - Dark Seed
- 78 • Il boss - Mike Tyson
- 80 • Speciale - Shootermania
- 86 • Weirdogames - L'attacco
dei cloni
- 88 • Cose preziose - SNES CD
- 90 • Il collezionista
- 91 • Il borsino di Retrogame
Magazine
- 92 • Retropensieri - Considerazioni
sparse sul mondo del
retrogaming
- 94 • Retrogame Café
- 96 • Titoli di coda

26 • 35 anni di Game & Watch

Ripercorrete insieme a noi le origini e la storia dei gioiellini LCD che hanno fatto impazzire il mondo negli anni '80, rivoluzionando i videogiochi!



STREET FIGHTER II



20 • Un Italiano alla Corte di Lord British

Abbiamo intervistato in esclusiva per voi Richard Garriott, il mitico creatore di Ultima... che è stato anche nello spazio!



AMMETTIAMOLO, NON C'È PICCHIADURO A INCONTRI CHE POSSA REGGERE AL CONFRONTO CON STREET FIGHTER! E ALLORA, È IL MOMENTO DI RIVIVERE L'EPOPEA DI RYU E COMPAGNI, DALLA PRIMISSIMA INCARNAZIONE IN SALA GIOCHI FINO ALLE ULTIME ITERAZIONI DELLA SAGA!

IL PROSSIMO NUMERO
ESCE IL 21.03.2017



62 • METROID

La saga di Samus Aran, destinata a restare impressa per sempre nella mente e nel cuore di moltissimi videogiocatori.

74 • LITTLE COMPUTER PEOPLE

Chi pensa che i Sims siano stati innovativi, probabilmente non ricorda che molti anni prima di loro fu un altro gioco a fondare le basi del loro successo...

76 • DARK SEED

Vi raccontiamo la storia di una spettacolare cover art, realizzata per questo gioco nel 1992 dal visionario scultore e pittore surrealista H.R. Giger.

78 • IL BOSS

C'era un tempo in cui, per ottenere la cintura di Campione del Mondo di Pesi Massimi, nell'universo videoludico ci si doveva scontrare nientemeno che con Mike Tyson! Riscopriamo insieme quanto era difficile batterlo...

80 • SHOOTERMANIA

Si fa presto a dire "sparatutto"! Ma tra tube-shooter, rail-shooter, bullet hell e run'n gun, sapreste spiegare la differenza? Ecco allora una disamina di tutti i principali sottogeneri di questa spettacolare "specie" che ci accompagna sin dagli albori del Videogioco.

87 • WEIRDOGAMES

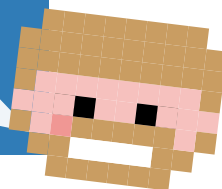
Siete pronti a un altro viaggio nella "follia" dei videogiochi? Questa volta vi parliamo dei più assurdi cloni di titoli famosi che hanno riempito sale giochi e console nel corso degli anni. Ne vedrete delle belle!

94 • RETROGAME CAFÈ

Metalmark e Mossgarden vi aspettano nel loro angolo di discussione per offrirvi un buon caffè e parlare delle glorie del passato insieme a voi!

96 • TITOLI DI CODA

Non siete mai riusciti a finire i grandi classici del passato? Ci pensiamo noi a farvi scoprire le loro mitiche scene conclusive! In questo numero, è la volta di 1942!



STREET FIGHTER II

**QUELLA VOLTA CHE UN HADOKEN
FECE TREMARE IL MONDO**

di Michele Iurlaro





Difficile trovare un genere videoludico che possa simbolicamente rappresentare l'epoca d'oro delle sale giochi meglio dei picchiaduro a incontri. Difficile, anche, trovare un picchiaduro a incontri migliore di Street Fighter II. Avvolti da nuvole di fumo odor tabacco, stretti nella fila davanti a un cabinato di successo, rapiti dall'alto tasso di competitività proprio del genere, il beat'em up Capcom incarna, in ognuna delle sue edizioni, l'essenza stessa del videogioco inteso non solo come forma di intrattenimento, ma anche di sfide testa a testa.

Vincere, restare in piedi, esultare di fronte alla sconfitta dell'avversario e, di conseguenza, godersi il momento tutto speciale della vittoria cristallizzato in quel "you win" di digitalizzata memoria. Botte, pugni e calci. Ma anche mosse speciali, personaggi improbabili e, pure, tecnica pura. Un universo a parte, lontano anni luce dalle produzioni concorrenti dell'epoca.

Persino da quelle ad esso direttamente ispirate. Prima ancora di essere idealizzato come gioco principe degli anni '90, è proprio nelle sale giochi che, per certi versi, Street Fighter II nasce

e, tutto sommato, muore. Solo per certi versi, ché il picchiaduro Capcom, tutto sommato, rivendica lo status di Highlander videoludico sopravvivendo,

in natura lo fanno solo le specie più forti e intelligenti, anche alla fine del suo habitat naturale. Ma questa è un'altra storia. La nostra, quella che vogliamo raccontare, parte nell'estate 1987. In discoteca, si canta e si balla The Final Countdown degli Europe. In sala giochi, tutta un'altra roba. Il tempo, scandito dai suoni digitali dei mille mila giochi presenti, passa sorseggiando Coca Cola appoggiati, magari, ad un nuovo cabinato appena arrivato dal lontano Giappone. Si chiama Street Fighter ed è una roba nuova, di quelle che, ancora non lo sai, rischiano davvero di succhiarti tutti i gettoni faticosamente barattati in cambio di monete vere. Infilati prima e sì, e così che comincia davvero la nostra storia.

STREET FIGHTER: IL PRIMO LOTTATORE

Il primo Street Fighter non fu una rivoluzione, ma gettò le basi che, ancora oggi, sostengono quella filosofia. Nei panni del giapponese Ryu Hoshi, giovane karateka dai capelli rossicci e bianco kimono, il giocatore è chiamato ad affrontare un world tour in giro per il mondo toccando 5 diverse nazioni per 10 diversi antagonisti, da affrontare rigorosamente a turno secondo uno schema abbastanza rigido. »





AKIRA NISHITANI



AKIRA YASUDA



YOKO SHIMOMURA



YOSHIKI OKAMOTO



Dal Giappone agli Stati Uniti, per poi tornare in oriente, in Cina, e abbracciare, quindi, la Vecchia Europa, in Inghilterra. I due ultimi incontri. Programmati in Thailandia, sono l'ultimo ostacolo per la conquista del titolo di campione del neonato e, all'epoca, neppure così prestigioso torneo. Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto, i due sviluppatori Capcom a capo del progetto e reduci dal discreto flop di un beat 'em up a scorrimento titolato Avengers, ancora non lo sanno, ma hanno praticamente dato vita ad alcune caratteristiche cardine del picchiaduro ad incontri moderno.

Si parla dal cabinato che, oltre a racchiudere un processore proprietario basato su Motorola 68000, presenta, nella sua versione più diffusa, una plancia di gioco dotata del classico stick, ma anche di ben 6 tasti. Tre per i pugni e tre per i calci. Si tratta, al netto di una versione e visione alternativa, ma fin troppo delicata dotata di soli

- due pulsanti "pneumatici" e arcaicamente analogici, di un primo e importante
- passo verso la ridefinizione tecnica del gameplay, invero piuttosto basilare,
- che fino a quel momento aveva caratterizzato il genere. Se pur preso come
- parziale fonte ispirazione da raggiungere e superare, le differenze con Ye ar
- Kung Fu di Konami sono abissali. L'alternanza tra calci e pugni, ma soprattutto
- la differenza di potenza e velocità tra i colpi forti, medi e deboli, impatta su
- tempi, ritmi e giocabilità, garantendo inedita profondità ad ogni scontro in
- una sorta di balletto fatto di mosse, parate e contromosse. Il lavoro svolto
- sul personaggio di Ryu, destinato ad assurgere al ruolo di icona della stessa
- Capcom prima ancora che della serie, è certissimo.
- Travalicando i limiti di un mero avatar digitale, il karateka, infatti, sfoggia tre
- mosse speciali, attivabili tramite diverse combinazioni tra stick e pulsanti.
- Una sorta di sfera di energia, ovvero l'Hadoken, il calcio ad uragano o, se si

LA STORIA DI STREET FIGHTER II

Capcom è conosciuta per creare spin-off, sequel e capitoli intermedi dei suoi titoli più importanti, ogni volta bilanciando il game design e apportando qualche miglioria. Un'abitudine nata proprio con Street Fighter II! Vediamo insieme quali sono le varie edizioni di questo classico picchiaduro.



Street Fighter II:
Champion Edition
Anno: 1992
Piattaforma:
Arcade

La principale novità di questa versione fu la possibilità di giocare con il boss del gioco precedente, il Grand Master,

ossia Balrog, Vega, Sagat e M. Bison. Ora era inoltre possibile per due giocatori usare lo stesso personaggio, dando vita ai cosiddetti Mirror Match, un classico delle sfide competitive.



Street Fighter II: Turbo
Hyper Fighting
Anno: 1992
Piattaforma: Arcade,
SNES

In questa edizione il gameplay diventa più veloce. Vengono inoltre aggiunte delle mosse speciali per alcuni personaggi,

come l'Hurricane Kick di Ryu e Ken. Da notare come il gioco venne venduto come "update kit" della precedente edizione, basandosi quindi sui circuiti stampati di quest'ultima.



» Da qui partiva tutto: il mitico roster dei personaggi di SFII, che ci hanno fatto sognare in sala giochi per anni!

preferisce, ad elicottero, ovvero il Tatumaki Senpukyaku, e il montante in salto, ovvero lo Shoryuken che, già nel nome, richiama tanto il protagonista quanto la sua spalla. Ken Master, passaporto americano e caschetto biondo alla Nino D'Angelo, è il secondo personaggio utilizzabile, ma solo ed esclusivamente negli scontri tra due giocatori umani. Il resto della cricca, confinata all'esclusivo controllo della CPU, vanta due lottatori per ogni nazione visitata. In Giappone, tra templi e tradizione, c'è il maestro di Shorinji Kempo Retzu, canonicamente considerato il primo avversario nella storia della saga, e il ninja Geki, dotato di artiglio illuminato dai riflessi del tramonto che si staglia sul monte Fuji. Negli Stati Uniti, tra i vagoni di una stazione metropolitana prima e il Monte Rushmore dopo, fanno la loro comparsa Joe e Mike, rispettivamente un maestro di arti marziali in salsa suburbana e un pugile di colore da pesi massimi. In Cina, a farla da padrone è il Kung Fu, con il bonario Lee, esperto di arti marziali di casa sulla suggestiva muraglia, e il crudele Gen, un assassino professionista a suo agio nei sobborghi metropolitani. In Inghilterra, l'enorme punk Birdie, munito di catene e vestiario in pelle, alterna il suo stile caciaroni con la risolutezza di Eagle, guardia del corpo di una nobile famiglia britannica arroccata in uno splendido castello sul lago. Qualunque sia la scelta della nazione iniziale, il tour si concluderà in Thailandia, sfidando i due campioni locali di Muay Thai. Con alcuni splendidi monumenti a fare da sfondo, Ryu dovrà prima sconfiggere

Adon e poi il suo maestro Sagat, re del Muay Thai e campione uscente del torneo Street Fighter che, con uno shoryuken ben assestato, cambia proprietario. Inizia l'era di Ryu e anche di una delle saghe più longeve e di successo nell'industria del videogioco. La mera elencazione di personaggi e ambienti non rende giustizia ad una sorta di trama appena accennata nel titolo, poi sviluppata nel corso degli anni. Nulla di trascendentale, per carità. Eppure, l'amicizia mescolata ad una sana competitività tra i due protagonisti e l'odio di Sagat per Ryu restano punti cardine dell'Universo di Capcom, all'epoca, evidentemente, tutt'altro che intenzionata a investire particolari risorse su un eventuale seguito del suo primo picchiaduro. Street Fighter, infatti, non fu esattamente un successo planetario. Pur riscuotendo buoni consensi in Giappone, il cabinato incontrò moderata fortuna nel resto del mondo. Nishiyama e Matsumoto lasciarono la compagnia per accasarsi con SNK e, negli anni seguenti, apporre la loro firma su altre storiche saghe del beat'em up nipponico. La tiepida accoglienza riservata al gioco non era, per altro, del tutto ingiustificata. Street Fighter non era certo perfetto e, anzi, in un mercato popolato da generi che, già »



Street Fighter II: The New Challengers
Anno: 1993
Piattaforma: Arcade, SNES, Mega Drive, FM Towns, MS-DOS, Sharp X68000

Oltre a un generale ribilanciamento del gameplay, assistiamo all'introduzione di quattro nuovi personaggi, che

sarebbero diventati dei capisaldi della serie: il nativo T. Hawk, la soldatessa poco vestita Cammy, il "Bruce Lee" della situazione Fei Long e Dee Jay, un musicista giamaicano.



Super Street Fighter II Turbo
Anno: 1994
Piattaforma: Arcade, 3DO, PC DOS, Amiga

Oltre all'introduzione di nuove meccaniche, come le combo a mezz'aria, ricordiamo questo capitolo per aver fatto conoscere al

pubblico il guerriero demoniaco Akuma, che si presentava come boss finale del gioco. Attraverso un codice era anche possibile giocare una versione meno potente.



Super Street Fighter II Turbo HD Remix
Anno: 2008
Piattaforma: PS3, Xbox 360

Per chi non ha difficoltà a reperire una console del passato, è possibile mettere le mani anche su una versione moderna di Street

Fighter II Turbo per PS3 e Xbox 360. Si tratta di un HD Remix dove gli sprite dei personaggi sono stati ridisegnati dagli illustratori ufficiali della serie. Le musiche, invece, sono opera del gruppo Overclocked.



all'epoca, avevano raggiunto una buona maturità - basti pensare ai picchiaduro a scorrimento -, il gameplay del titolo Capcom appariva all'epoca, per quanto lungimirante, forse anche poco appagante o, quantomeno, non conforme ai gusti dell'utente medio. Troppo difficile eseguire le mosse speciali, troppo limitato il roster di personaggi selezionabili. In fondo, erano gli anni di Double Dragon e Out Run, giochi certamente più immediati e, anche, dal look decisamente più accattivante. Insomma, Street Fighter venne presto dimenticato e di Ryu, Ken e Sagat, al netto di qualche conversione poco riuscita su home computer e dello splendido Fighting Street per Pc-Engine Super Cd-Rom2, non si parlò più. Almeno fino al 1991. Il mondo, in quel periodo, sta mutando. La Guerra nel Golfo ha spazzato via i colori e l'allegria della scorsa decade per abbracciare toni più cupi. Anche nella musica, scompaiono dalla scena diverse icone pop e si affacciano i Nirvana e il grunge statunitense. In

Giappone, di nuovo, tutt'altra roba. Nella Terra del Sol Levante, con le console a 16 bit pronte a soppiantare definitivamente la vecchia generazione, si pensa a fare giochi. E che giochi. L'esplosione del mercato 16 bit, con la guerra tra Mario e Sonic e quindi tra Nintendo e Sega, vede le maggiori compagnie nipponiche sfidarsi, a loro volta, a colpi di grandi giochi arcade che affollano le popolose sale. Ed è in questo contesto che Capcom ci riprova, tirando fuori dal cilindro il gioco che avrebbe influenzato l'intera industria per un'intera epoca. Un'epoca fantastica.

SFIDARE IL MONDO: STREET FIGHTER II

È vero, la casa di Osaka aveva perso Nishiyama e Matsumoto, ma rispetto a quattro anni prima si ritrova con una CPS-1 in più. Il Capcom Play System-1 è la scheda giusta per tentare il colpaccio. Già a suo agio con un'architettura



SHENG LONG MA CHI SARÀ MAI?

In SF II: The World Warrior, quando Ryu vince un incontro pronuncia nella schermata successiva la frase "You must defeat Sheng Long to stand a chance", dando vita a una lunga serie di voci su chi, appunto, fosse effettivamente questo fantomatico Sheng Long, dai più esperti indicato, nelle sale giochi, come il maestro del protagonista, versione promossa dalla stessa Capcom negli anni successivi. In realtà, si trattò di un errore di traduzione durante l'adattamento in inglese dell'originale gioco giapponese. Sheng Long è, infatti, la traduzione sbagliata della parola Shoryuken, ovvero pugno del drago nascente. Capcom, ancora oggi, si diverte a giocare con i fan circa le origini del fantomatico maestro.

UN CAPOLAVORO, DUE VERSIONI

Il primo cabinato dell'originale Street Fighter era disponibile in due versioni. Quella canonica a sei tasti e quella, invece, con due tasti "pneumatici", uno per i pugni e uno per i calci, che garantiva, tramite la pressione più o meno forte da parte del giocatore, di eseguire le varie tipologie di colpi. Nel giro di poco tempo, questo tipo di cabinato sparì dalla circolazione. Il motivo? I giocatori tendevano a "stressare" troppo i due pulsantoni, finendo per romperli. Le richieste di sostituzione dell'apparecchio convinsero quindi Capcom a stopparne la produzione e concentrarsi sul settino classico.

a 16 bit splendidamente sfruttata per il blockbuster Final Fight, gli sviluppatori di Capcom decidono che è arrivato il momento di rimettere mano sul concept alla base di Street Fighter. Ovvero, combattimenti in sequenza 1 VS 1 e sei tasti per la solita commistione di mosse base e speciali. A rendere grande la sua creatura, però, non sarebbe bastata una grafica migliore rispetto all'ormai antiquato predecessore. Per questo, si decide di riscrivere il gioco da zero, introducendo una vera e propria story line, in realtà solo accennata durante le fasi di gioco, mantenendo Ryu e Ken, affiancati da altri 6 combattenti selezionabili e provenienti da diverse parti del mondo, e inserendo Sagat nel quartetto di boss finali. Il lavoro svolto sulla caratterizzazione dei personaggi, ma anche su quella degli sfondi, è mastodontico. Ryu e Ken, nel gioco originale praticamente identici se non nei colori, subiscono una prima e parziale, ma sicuramente importante, differenziazione. Cambiano i tratti somatici, con il caschetto del giapponese a fare da contraltare al taglio lungo dello statunitense. Cambia anche il carattere: più problematico e complesso quello di Ryu rispetto al guascone Ken, pronto a provocare i suoi avversari e a deriderne la scarsa potenza. Il roster di mosse viene ampliato per entrambi, restando però tra loro identico. Tornano "la bolla", il pugno del drago e il Tatsu Maki Senpū Kyaku con tutta una nuova serie di animazioni, legate tra loro come mai visto prima. La scelta tra i due giovani lottatori, così, diventa più filosofica che tecnica. Un primo

- spartiacque e, sotto questo aspetto, l'unico
- all'interno del roster che, invece, presenta
- altri 6 lottatori liberamente sezionabili
- e, tra loro, completamente diversi, tanto
- per giustificare un primo e vero accenno di
- narrazione all'interno dell'Universo.
- I fatti narrati in Street Fighter II prendono
- spunto proprio dall'incontro tra Ryu e Sagat.
- Il Re del Muay Thai viene sconfitto con uno
- Shoryuken capace di squartare il petto del
- thailandese e, anche, di consacrare Ryu come
- vincitore del torneo. Il giapponese, torna così
- nel Sol Levante, sull'isola di Okkaido, nella
- consapevolezza di doversi ancora migliorare
- in vista delle future sfide. Passano gli anni, ma
- non lo spirito indomito di Ryu che, venuto a
- conoscenza di un nuovo torneo indetto da Vega
- (M. Bison nelle versioni occidentali), villain dalle
- derive dittatoriali e a capo dell'organizzazione
- criminale Shadaloo, decide, insieme a Ken,
- di prendere parte alla competizione e
- confermarsi, così, il più forte lottatore della
- Terra. Ai due protagonisti, si aggiunge un
- nuovo roster di contendenti, ognuno con il »





IL ROSTER ORIGINALE

Se Street Fighter II è un gioco così memorabile, lo si deve anche ai suoi lottatori. Stereotipi che forse oggi non passerebbero il vaglio del "politically correct", negli anni abbiamo imparato ad amare questi personaggi, che sono diventati delle vere e proprie icone.

RYU

ORIGINE: Giappone
STILE DI LOTTA: Karate stile Shotokan

Lottatore immagine di Street Fighter, Ryu incarna lo stereotipo del karateka giapponese, con pochi grilli per la testa e una vita dedicata solo all'allenamento. Questo aspetto della sua personalità è ben espresso nel finale della sua storyline, dove vince il torneo ma si allontana dalla premiazione per cercare una nuova sfida.



KEN MASTERS

ORIGINE: Stati Uniti
STILE DI LOTTA: Karate stile Shotokan

Il miglior amico di Ryu, inizia come suo "sparring partner", per poi diventare nella lotta. Nato inizialmente come "reskin" di Ken, Ryu negli anni ha sviluppato una personalità propria, riflettendo in pieno lo stile americano dei primi anni '90. A differenza di Ryu, Ken sembra avere un senso dello humour molto più sviluppato.



CHUN-LI

ORIGINE: China
STILE DI LOTTA: Kempo cinese

Per i tempi in cui uscì Street Fighter II, il fatto che una donna fosse una lottatrice (e le desse di santa ragione agli avversari maschi) era una piccola rivoluzione. Chun-Li è un personaggio a tutto tondo, mosso da una profonda motivazione: vendicare la morte del padre, ucciso dal crudele M. Bison.



BLANKA

ORIGINE: Brasile
STILE DI LOTTA: Non pervenuto

Il bizzarro del gruppo, colui che lanciava scariche elettriche prima che Pikachu lo rendesse mainstream. La genesi di Blanka, concepito inizialmente un personaggio umano, è piuttosto strana: questo personaggio un tempo era normale, ma in seguito a un incidente aereo è diventato un mutante verde.



E. HONDA

ORIGINE: Giappone
STILE DI LOTTA: Sumo

E. Honda è un nobile guerriero, che si impegna fin da quando era piccolo per diventare il più grande lottatore di sumo del mondo. Honda è molto dispiaciuto che nel resto del mondo il sumo non sia visto come la nobile arte qual è. Tanto che all'inizio questo personaggio si chiamava solo "Sumo".



GUILE

ORIGINE: Stati Uniti
STILE DI LOTTA: Arti marziali corpo dei marines

Nonostante il suo aspetto temibile, Guile è in realtà uno dei "buoni". Ufficiale dei marines, Guile è il classico soldato poche chiacchiere e tanta sostanza. Decide di partecipare al torneo per una motivazione nobile: vendicare il suo commilitone Charlie ucciso dal dittatore M. Bison



ZANGIEF

ORIGINE: Russia
STILE DI LOTTA: Wrestling professionale

Anche se la Guerra Fredda era finita, gli stereotipi continuavano indisturbati. Zangief è un omaccione proveniente dalla Russia, ed è il primo personaggio di un picchiaduro ad avere delle prese. Una curiosità: nel film Disney Ralph Spaccatutto è stato raffigurato erroneamente come un cattivo.



DHALSIM

ORIGINE: India
STILE DI LOTTA: Misteri dello Yoga

Questo personaggio, in grado di sputare fuoco, è uno dei più particolari della serie. È una figura di grande spessore morale, uno yogi che si unisce al torneo per raccogliere soldi e aiutare il suo villaggio. Detesta la violenza, un po' come una versione digitale di Gandhi, ma non disdegna mai una bella lotta.



LE CALZE DI CHUN LI E GLI HADOKEN ROSSI

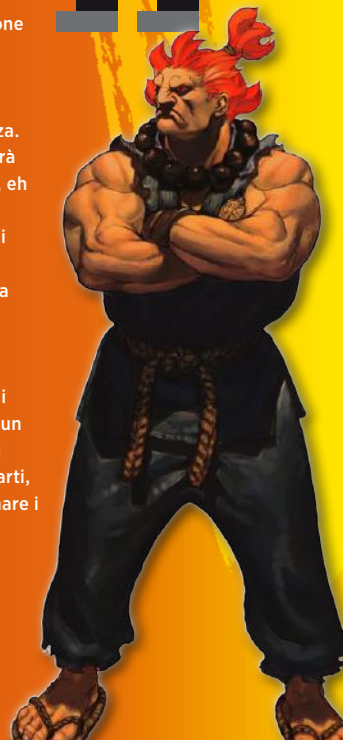


Tempo fa, utilizzando il suo account Twitter, Akira "Nin Nin" Nishitani ha condiviso con i fan alcuni simpatici aneddoti sullo sviluppo di Street Fighter II. Secondo Nishitani, l'art director Akira Yasuda era "estremamente attento nella resa delle calze di Chun-Li, finì per ridisegnare gli sprites circa 3 volte. A causa di ciò, abbiamo avuto problemi di memoria. È stato un momento difficile", ha raccontato lo sviluppatore che poi rivela un altro particolare. "Gli Hadoken rossi nel primo SF2 non erano un glitch, ma un Easter Egg messo intenzionalmente".

suo stile di lotta, ognuno con una motivazione ed una storia diversa. Fosse solo per questione di cavalleria, è giusto cominciare la disamina con Chun-Li, giovane e apparentemente ingenua ragazza cinese, ma anche primo personaggio femminile selezionabile nella storia dei picchiaduro ad incontri. Esperta lottatrice di jujitsu, ha uno stile di lotta basato principalmente su velocità ed agilità, sensibilmente superiore rispetto a quella degli altri personaggi, senza, però, rinunciare alla potenza delle sue mosse speciali, in primis lo Hyakuretsuyaku, devastante serie di calci ripetuti a incredibile velocità. Chun-Li veste in qipao, un abito cinese in voga agli inizi dello scorso secolo, che maschera il suo ruolo di agente segreto dell'Interpol a caccia degli assassini del padre. Le indagini portano proprio a Shadaloo. Mossa da un profondo senso di vendetta e giustizia, quella fai da te, Chun-Li partecipa al torneo per dare un nome e un volto al killer del defunto genitore. Subito dietro a Ryu e Ken, principalmente per motivi legati al background narrativo messo in piedi da Capcom, troviamo per la prima volta Guile, ufficiale della Marina statunitense che, con Vega, pure lui, ha un conto in sospeso. Guile, infatti, vuole vendicare la morte del suo migliore amico e collega Nash, morto in missione in Cambogia contro, neanche a dirlo, la terribile Shadaloo. Sacrificando la sua famiglia, il soldato è sposato con prole, il nostro si iscrive al torneo mosso dal sentimento di odio contro l'organizzazione e il suo leader. Da un punto di vista tecnico, Guile è un personaggio prettamente difensivo, dotato di una mossa a distanza, l'iconico Sonic Boom, e il devastante Somersaut Kick, calcio rotante da fermo che, dal basso verso l'alto, è capace di colpire tre volte l'avversario. Da un punto di vista stilistico, il personaggio mette in contrasto il tipico abbigliamento da marines, con canotta, pantaloni mimetici ed anfibi, a movenze eleganti eppure, quando partono calci e pugni, assolutamente deleterie. Edmond Honda, invece, è un enorme lottatore di sumo, caratterizzato dal chonmage, ovvero la tipica acconciatura, dal mawashi, la tradizionale "divisa" a mo' di mutandoni tipica della disciplina, e dal volto dipinto in stile teatro Kabuki che, nel caso non si fosse capito dal Sole Imperiale stampato in faccia, lega a doppio filo il personaggio con il Giappone, suo paese d'origine. Già famoso nel suo paese, Honda decide di partecipare al torneo per far conoscere anche al resto del mondo il suo nome, il suo talento e l'intera disciplina, convinto che i lottatori di sumo siano i più forti in assoluto. Lento nei movimenti a terra, ma tutt'altro che impacciato e, anzi, dotato di una insospettabile agilità nei salti, il lottatore vanta delle mosse assolutamente letali, come l'Hyakuretsu Harite, capace di moltiplicare i colpi degli arti superiori, e il Super Zutsuki, che lancia Honda, in stile missile umano, contro l'avversario. Blanka è uno dei personaggi più originali del roster. Disperso, quando era un neonato, nella foresta amazzonica in seguito ad un incidente

Per anni, i fan hanno pensato che i due lottatori che appaiono nella schermata introduttiva di Street Fighter II, pronti a menarsi tra i grattacieli di una metropoli, fossero dei combattenti anonimi, senza una storia. E invece, anche loro fanno parte del "lore" della saga. Si tratta, infatti, di Joe e Mike, i due personaggi statunitensi dell'originale Street Fighter. Una circostanza che Capcom ha rivelato solo di recente.

aereo, è cresciuto nella giungla, tra le piante, causa della pigmentazione tendente al verde della sua pelle, e gli animali, da cui ha "ereditato" velocità, ferocia, zanne affilate e dentatura aguzza. Agile e potente, è uno dei lottatori maggiormente equilibrati. La sua mossa simbolo è l'Electric Thunder, una scossa elettrica da fermo letale a breve distanza. La partecipazione al torneo di Blanka, vero nome Jimmy, si trasformerà nell'occasione di rincontrare la madre perduta capace di riconoscerlo, eh si che ce ne vuole, grazie alle cavaliere indossate sin da bambino. Originariamente, il personaggio era stato concepito come una sorta di cavernicolo, poi modificato per esigenze legate, anche, alla palette di colori da utilizzare. Dal Brasile voliamo in India per fare la conoscenza di Dhalsim, maestro capace di "levitare" in aria e, anche, di utilizzare teletrasporto e fuoco come il Dio Agni. Anche Dhalsim gioca, si fa per dire, nella squadra dei buoni. La sua partecipazione al torneo, infatti, è giustificata con l'obiettivo di porre fine alla dittatura di Shadowloo, i cui soldati opprimono il villaggio dove il personaggio vive. Dhalsim è un personaggio molto tecnico, che tampona la sua lentezza con un set di mosse speciali molto variegato. Il santone sfrutta l'elasticità dei suoi arti, ma anche lo Yoga Fire, alito di fuoco dalla distanza capace di infiammare i suoi avversari proprio come lo Yoga Flame, per gli scontri ravvicinati. La nostra rassegna prosegue con Zangief, wrestler per professione e nazionalista per vocazione, legato alla sua Unione Sovietica e considerato orgoglio nazionale anche dal presidente Gorbaciov, suo primo tifoso. La partecipazione di Zangief al torneo è legata proprio alla volontà di far »



QUANDO VEGA DIVENTO' BISON

Come molti sapranno, i nomi dei boss finali di Street Fighter 2, con l'esclusione di Sagat, sono stati "invertiti" nelle versioni occidentali del gioco. La somiglianza del pugile M. Bison con il vero Mike Tyson, infatti, consigliò Capcom di modificarne il nome, onde evitare problemi legali. Così, Vega, l'ultimo boss, assunse il nome di Bison in occidente, lo spagnolo Balrog si trasformò in Vega e il pugile, appunto, in Balrog. Il perché non si pensò, semplicemente, di cambiare semplicemente il nome del boxer resta, a tutt'oggi, uno dei più grandi misteri nella storia degli adattamenti.

conoscere al mondo la forza dell'uomo russo. Oggi, può apparire banale. Eppure, nel 1991, tra Perestrojka e Ivan Drago, non lo era per nulla. Enorme, potente, ma anche lentissimo, Zangief lega il suo stile di combattimento alla lotta libera. Le sue prese si alternano allo Spinning Lariat, mossa speciale importata da Haggar in Final Fight, che lo trasforma in una sorta di trottola letale nell'unica concessione ad una comunque relativa velocità. Gli 8 personaggi selezionabili non chiudono il roster, impreziosito anche dai 4 boss che rappresentano, pure, i 4 combattimenti finali. Dopo aver sconfitto tutti i personaggi in una sorta di fase eliminatória, infatti, il giocatore è chiamato ad affrontare in successione M. Bison (Balrog nella versione europea), ovvero un pugile che replica in pixel le fattezze di Mike Tyson, e poi Vega, combattente spagnolo con maschera al volto e uncino in mano, e ancora Sagat, assunto a luogotenente di Shadowloo, e infine Vega, capo dell'associazione criminale dalle fattezze pericolosamente simili a quelle di un generale nazista. L'elencazione di personaggi e mosse speciali ci permette, quindi, di tracciare quelli che, ancora oggi, restano i punti cardine dell'esperienza di Street Fighter II. Facciamo un passo indietro. A capo del progetto ci sono Akira "Nin Nin" Nishitani e Akira "Akiman" Yasuda, già alle redini di Final Fight, e Yoshiki Okamoto nel ruolo di producer. Un terzetto delle meraviglie, capace di mescolare professionalità, creatività e persino un pizzico di follia. Giova ricordare che Okamoto, tanto per dirne una, arrivava in Capcom dopo un'esperienza in Konami da dove, pur portando a casa successi come Time Pilot (1982) e Gyuss (1983), si era praticamente fatto cacciare quando, a fronte della richiesta da parte dei vertici aziendali di sviluppare un gioco di guida, si presentò con uno sparattutto. Chiedendo per altro un aumento dello stipendio. Anche su Yasuda, l'artista e il grafico dietro ai personaggi, giravano un sacco di storie strambe. Si dice che dormisse sul pavimento e negli sgabuzzini di Capcom, azienda cui si era presentato con tante belle speranze e la cravatta sopra al pigiama. Chiaramente fu subito assunto.

A chiudere il trio, il talentuoso Nishitani che, dopo aver firmato il gameplay di Final Fight, si caricò il peso di dare senso ludico agli artwork dell'amico Akiman. A distanza di oltre due decenni, il lavoro di "Nin Nin" è ritenuto, ancora oggi, sintesi perfetta di tecnica e giocabilità, ma anche delle stramberie dei suoi compagni di viaggio. Nishitani mise ordine alle innovative, ma spesso strampalate idee di Okamoto e diede vita alle bozze grafiche di Yasuda, per



poi concentrarsi sulle meccaniche ludiche. Come detto, la base da cui partire restava il primo Street Fighter, la cui esecuzione di mosse speciali fu resa più abbordabile e meno frustrante. Per raggiungere l'obiettivo, venne dilatata la finestra di tempo necessaria per eseguire i comandi richiesti da una singola mossa, ora facilmente replicabile anche dai giocatori meno esperti. Gli esperimenti sulle mosse speciali portarono, in maniera del tutto casuale, alla nascita di azioni tra loro concatenate. Ovvero, le "combo", sequenze di colpi che, se eseguite col giusto tempismo, consentivano di legare animazioni e mosse singole e, quindi, di arrecare maggior danno all'avversario. Sotto l'aspetto prettamente ludico, le intuizioni degli sviluppatori si trasformarono in una vera e propria rivoluzione. L'alternanza di colpi forti, medi e deboli ereditata dal suo predecessore, ma anche la profonda caratterizzazione dei personaggi fecero il resto.

Street Fighter II: The World Warrior fu un successo planetario. Arrivato nelle sale giochi nei primi mesi del 1991, il gioco attirò subito una pleora di giocatori, che poi diventarono degli appassionati e, infine, degli esperti. L'accessibilità del titolo, infatti, mascherava un'incredibile profondità nelle meccaniche e del gameplay. Easy to play, hard to master, come direbbero gli americani. Un concetto tutt'altro che banale, perché ebbe il merito di accrescere quel concetto di competitività che, proprio in sala giochi, fece la fortuna del cabinato. D'altro canto, attorno alla raffinatezza del gameplay, ruotava un contorno dove nulla, anche sotto l'aspetto tecnico e artistico, era stato lasciato al caso. La schermata introduttiva presentava due lottatori apparentemente anonimi combattere tra i grattacieli di una metropoli americana e un folto gruppo di spettatori che fanno il tifo. La musica è incalzante e la tensione, marchiata a schermo dall'espressione del combattente in primo piano, è tanta. Viene sferrato un pugno, che colpisce in pieno volto il secondo lottatore, mentre la telecamera si alza e, lentamente, inquadra i piani alti di un grattacielo dove campeggia, appunto, uno schermo con il logo del titolo. Dissolvenza su nero, rotazione, zoom ed ecco che il gioco è fatto. Si chiama Street Fighter II: The World Warrior. Una di quelle cose che non dimentichi più. Inserita la monetina, si viene subito lanciati nella schermata di selezione degli 8 personaggi giocabili. In alto appare una mappa del mondo, con sopra le bandiere delle nazioni interessate che si illuminano quando il lottatore di riferimento viene evidenziato. Una volta scelto il personaggio, un piccolo aeroplano compare su schermo, per volare dalla nazione del personaggio scelto a quella dello sfidante. Anche in questa fase, assume importanza la musica. Il comparto sonoro è affidato ad un quarto uomo. Termine improprio perché, in effetti, si tratta di una coppia di musicisti. Ovvero, Yoko Shinomura, compositrice già alle prese con il più volte citato Final Fight, e Isao "Oyaji" Abe, compositore arrivato in Capcom solo pochi mesi prima. Il lavoro grosso è opera, comunque, proprio della Shinomura. Detto dell'intro e della schermata di selezione, la magia di Street Fighter II è, anche, nella sua incredibile soundtrack. Ogni lottatore e, quindi, ogni stage ha un tema differente, che alterna composizioni più



» Ci sono ambientazioni e personaggi che non dimenticheremo mai. M. Bison, inizialmente non giocabile perché carismatico e cattivissimo boss finale, è senz'altro uno di loro!



ritmate a musiche più lente e riflessive. Per avere idea di cosa si sta parlando, giova confrontare il tema di Ryu con quello di Ken, capaci, anche più delle differenze grafiche, di ricalcare i diversi background di due lottatori gemelli nel gameplay. Valga per tutti: ogni composizione si pone, ancora oggi, ai vertici del genere di riferimento, ma non solo. Musiche senza tempo, in una sorta di everest musicale di quei chip sonori sostituiti, negli anni seguenti, da harware e supporti ben più performanti. Eppure, molto meno magici.

LA LOTTA CONTINUA

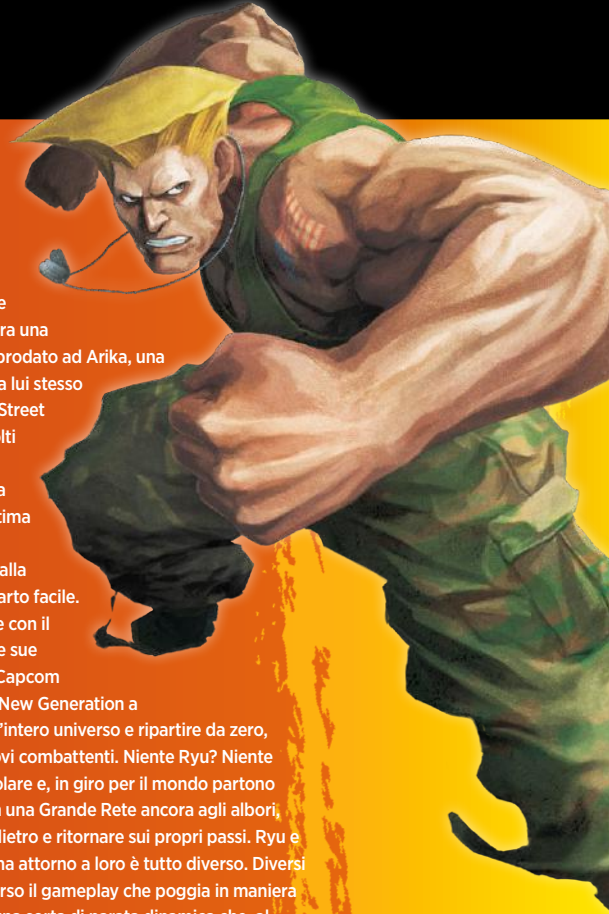
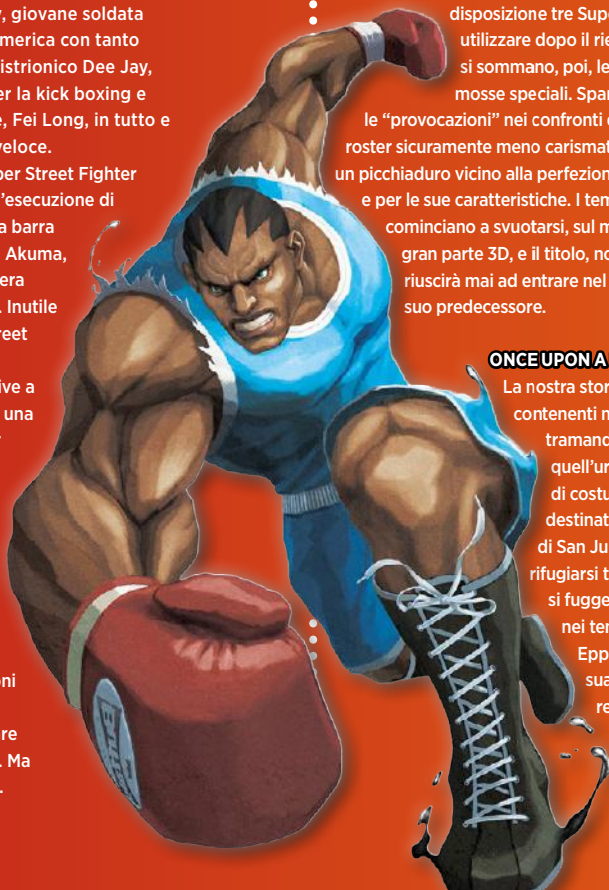
Il successo, si sa, logora. O, nel caso di Capcom, produce un numero di update del suo gioco principale. Le richieste dei fan, unite alla voglia della Casa di sviluppare Big Money col minimo sforzo, portò, nel giro di pochi anni, ad una lunga serie di update del gioco originale. Prima fu la volta di Street Fighter2: Champion Edition (1992) che, al netto di qualche miglioramento grafico a sfondi e personaggi, permetteva di selezionare i 4 boss finali. Quindi, per far fronte ad un mercato parallelo con milioni - sì, milioni - di cabinati pirata sparsi per il globo, fu la volta di Street Fighter Turbo: Hyper Fighting, una sorta di miscellanea tra il gioco originale e, appunto, le hack rom sviluppate ad Hong Kong. Risultato: gioco più frenetico e nuove mosse speciali, in parte ispirate proprio dal "lavoro" dei pirati. Nel 1993, Capcom decide di cambiare chip e, quindi, di esportare la serie sulla più performante CPS II. Con Street Fighter II: The New Challengers i cambiamenti si fanno più sostanziali. Le animazioni dei personaggi vengono in parte riscritte e al "solito" roster si uniscono 4 nuovi combattenti. Cammy, giovane soldata dell'esercito inglese, T. Hawk, nativo d'America con tanto di piume in testa e tomahawk in mano, l'istrionico Dee Jay, capace di dividersi tra la sua passione per la kick boxing e l'amore per la musica jamaicana, e infine, Fei Long, in tutto e per tutto un emulo di Bruce Lee agile e veloce. Chiude la rassegna di update l'iconico Super Street Fighter 2 Turbo, che introduce per la prima volta l'esecuzione di Super da attivare previo caricamento della barra apposita, e festeggia l'ingresso di Gouki - Akuma, primo personaggio segreto della serie e vera alternativa potenziata ai due protagonisti. Inutile dire che praticamente ogni versione di Street Fighter II ha fatto poi la sua comparsa sui sistemi casalinghi dell'epoca. Da Mega Drive a Super Nintendo, passando addirittura per una eufemisticamente discutibile versione per Commodore 64 sino a quella, splendida, per Pc Engine e alla meravigliosa conversione dell'edizione Super su 3DO. Un successo senza precedenti, per un impatto sull'industria di proporzioni epiche che, sino alla fine del XX secolo, ha prodotto conseguenze importanti sul mercato. E così, mentre case come SNK, Namco e Sega proponevano le loro versioni di picchiaduro a incontri, Capcom preferì, per un bel po', accantonare la serie regolare e lanciarsi, con alterni successi, in spin off. Ma questa, come detto, non è la nostra storia.

QUANDO I PUGNI NON BASTANO: STREET FIGHTER III

La nostra storia, infatti, salta a piè pari la serie Alpha, quella porcheria immonda di Street Fighter: The Movie e persino la serie Ex, esperimento poligonale affidato, ancora una volta, al solito Nishitani, nel frattempo approdato ad Arika, una nuova software house di belle speranze da lui stesso fondata. La nostra storia si conclude con Street Fighter III, ancora oggi considerato da molti fan come uno dei vertici più alti raggiunti dalla grafica bitmap e, anche, dalla tecnica applicata al picchiaduro in 2D nella sua ultima incarnazione. Eppure, nonostante la forza bruta in ambienti bidimensionali offerta dalla nuova scheda CPS III, non si trattò di un parto facile. Siamo nel 1997. Orfana del team alle prese con il secondo episodio, ormai elevato in tutte le sue incarnazioni a modello di gioco perfetto, Capcom affida il progetto di Street Fighter III: The New Generation a Tomoshi Sadamoto chiamato a resettare l'intero universo e ripartire da zero, con nuove meccaniche e, soprattutto, nuovi combattenti. Niente Ryu? Niente Ken? Bestemmia! La voce comincia a circolare e, in giro per il mondo partono vere e proprie proteste contro Capcom. In una Grande Rete ancora agli albori, fu abbastanza per fare parziale marcia indietro e ritornare sui propri passi. Ryu e Ken vengono riassoldati in fretta e furia, ma attorno a loro è tutto diverso. Diversi i combattenti, diverso lo stile grafico, diverso il gameplay che poggia in maniera importante sull'introduzione delle Parry, una sorta di parata dinamica che, al netto di una tempistica perfetta nella sua esecuzione, garantivano un potente e letale contrattacco. L'accoglienza nelle sale giochi, che cominciavano ad entrare nella loro parabola discendente, fu tiepida. Talmente tiepida che Capcom, nel giro di poco tempo, propose due nuove versioni del titolo. La prima, Street Fighter III: 2nd Impact (1997), introduce nuove meccaniche di gioco e nuovi personaggi, segnando, per altro, il ritorno di Akuma. Non è però abbastanza e, nel 1999, Capcom chiude un secolo di successi con Street Fighter III: 3d Strike. Ritorna Chun Li e, soprattutto, ritorna quel magico equilibrio degli scontri all'interno di una struttura tecnica, ma assolutamente appagante, che cristallizza la visione originale degli sviluppatori. Detto delle Parry, ogni personaggio ha a disposizione tre Super Arts, da scegliere all'inizio del match, da utilizzare dopo il riempimento della barra apposita. A queste si sommano, poi, le Ex Moves, versioni "potenziate" delle mosse speciali. Spariscono le Parry aeree, ma tornano le Taunt, le "provocazioni" nei confronti dell'avversario. Il risultato, nonostante un roster sicuramente meno carismatico rispetto al secondo capitolo, è quello di un picchiaduro vicino alla perfezione, ancora oggi venerato per il suo gameplay e per le sue caratteristiche. I tempi, però, sono cambiati. Le sale giochi cominciano a svuotarsi, sul mercato si affacciano nuovi competitor, in gran parte 3D, e il titolo, nonostante il plauso della critica e dei pro, non riuscirà mai ad entrare nel cuore del grande pubblico come fatto dal suo predecessore.

ONCE UPON A FIGHTER...

La nostra storia, allora, finisce qui. Tra scatoloni impolverati contenenti magliette, bracciali, poster e gadget tramandati da un'epoca segnata per sempre da quell'uragano che fu Street Fighter II. Un fenomeno di costume, prima ancora che un videogioco, destinato a restare, nei sogni lucidi dei fan, una sorta di San Junipero videoludica, quel luogo virtuale dove rifugiarsi tra i ricordi della giovinezza - che, come noto, si fugge tuttavia - e gli odori di un'industria diversa nei tempi e nei ritmi. Si cresce, si invecchia, si gioca. Eppure, la trilogia classica di Street Fighter, la sua storia, i suoi personaggi reali e di fantasia, restano nelle memorie di chi, anche solo una volta, ha lanciato le braccia al cielo in segno di vittoria. You Win, babe. You Win per davvero. ■



**DA GIORNALI FRESCHI
A NOVITÀ DI MUSICA**

SOLO SU

AVXHOME.IN



**USA LA RICERCA SUL NOSTRO SITO
E TROVI LE SUE RIVISTE PREFERITE**

SOEK.IN

UNISCITI A NOI SU

FACEBOOK



TUTTO VECCHIO!

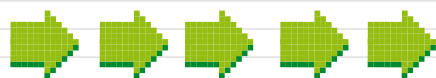
RETRO



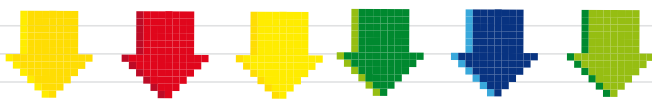
E SE AMI IL CINEMA...

MOVIEVILLAGE

Le ultime novità su cinema,
home video e serie tv



VECCHI CLASSICI, LONGPLAY ORIGINALI,



Retrogame Magazine
e il suo team originale
sono tutti i giorni sul
Web con RetroVillage,
il sito dedicato al
retrogame del network
GamesVillage.it!



VILLAGE

parte del network **GAMESVILLAGE.IT**

ENTRA ANCHE TU NELLA
COMMUNITY ITALIANA
PIÙ ATTIVA DEL MONDO
DEI VIDEOGIOCHI

GLI ANNI '80 E '90
NON SONO MAI FINITI!

GRANDI MITI, NOMI STORICI



LORD BRITISH

A VENEZIA, DURANTE CARTOONS ON THE BAY. RETROGAME MAGAZINE HA INTERVISTATO IL LEGGENDARIO RICHARD GARRIOTT, GAME DESIGNER, ASTRONAUTA E INVENTORE DEI GIOCHI DI RUOLO ELETTRONICI

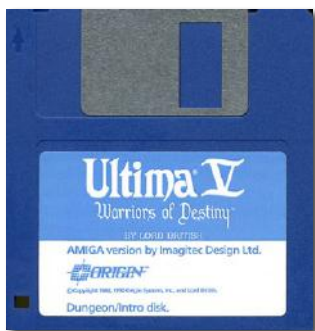
di Guglielmo "Gu" De Gregori

DA PULCINELLA A ULTIMA ONLINE

Cartoons on the Bay, evento dove si è svolta l'intervista a Richard Garriott, è il Festival Internazionale dell'Animazione Cross-mediale e della TV dei Ragazzi organizzato da RAI. Da oltre 20 anni, si svolge regolarmente in primavera, portando in Italia i grandi protagonisti dell'entertainment. Da diverse edizioni il festival si è aperto anche al videogioco, portando ospiti di spicco come come American McGee, creatore di Alice: Madness Returns. Una scelta lungimirante che si deve allo storico Direttore Artistico, Roberto Genovesi.



CARTOONS
ON THE BAY
PULCINELLA
AWARDS



È con un certo timore reverenziale che ci accingiamo a intervistare Richard Garriott. Non capita tutti i giorni di essere al cospetto di un Lord, dopotutto. Un'opportunità unica che dobbiamo grazie alla nostra partecipazione al festival Cartoons on the Bay. Solo la sera prima a cena, Lord British, come lo chiamano fan e amici, ci aveva lasciato a bocca aperta con un trucco di magia, in cui ci faceva pescare una carta da gioco da un mazzo e riusciva sempre a indovinare cosa avevamo estratto. Ancora oggi ci chiediamo come abbia fatto. Ma la magia più grande, Garriott l'ha compiuta nel mondo dei videogiochi. Con Akalabeth: World of Doom prima, e la serie Ultima dopo, Lord British ha di fatto inventato il gioco di ruolo elettronico, spingendo oltre ogni limite la profondità narrativa all'interno delle opere interattive, creando un universo fantasy fatto di sogni, visioni ed epicità. Ma Lord British è un uomo con la passione per rivoluzionare il Videogioco, ed è per questo che nel 1997 cambiò per sempre la storia di questo medium, con Ultima Online, che canonizzò il genere degli MMORPG, i giochi di ruolo multiplayer di massa. Oggi, questi giochi sono tra i più popolari in tutto il mondo, e in Paesi come la Cina sono più giocati dei titoli single player. E certo il fatto che ancora oggi Ultima Online più all'avanguardia e profondo di tanti titoli ben più recenti, rende bene l'idea dell'influenza che Lord British ha avuto sulla game industry tutta. Sulla vita di Lord British si potrebbe tranquillamente scrivere un romanzo: non contento del suo curriculum, infatti, il grande game designer ha deciso di passeggiare nello spazio, rientrando nel ristrettissimo novero degli esseri umani che hanno lasciato il pianeta Terra. Abbiamo chiacchierato con Lord British di cosa si prova a cambiare per sempre il Videogioco, e come ci si sente a guardare il nostro pianeta da lassù.

Siamo onorati parlare con una vera leggenda vivente. Com'è iniziato il tuo percorso nell'industria dei videogiochi,

e in che modo la tua vita è legata all'evoluzione di questa forma d'arte?

Ho l'insolito onore di aver avuto l'età giusta, nel momento giusto. Era l'alba dell'era PC quando iniziai a esplorare la creazione di videogiochi. Ciò avveniva prima dell'avvento di Apple II. Lavoravo su una Teletype, una macchina da scrivere meccanica che stampava i dati su nastro. Non aveva ancora il display! Quindi, stampavo su fogli di carta. I miei primi giochi assomigliavano tanto a Ultima, anche se non avevano la grafica, e usavano invece dei caratteri alfanumerici (per esempio, gli asterischi formavano le pareti, il segno del dollaro i tesori, etc.). Ogni volta che vi muovevate in una direzione dovevate aspettare trenta minuti prima che l'immagine venisse stampata. Chiamai questi giochi in successione, da D&D1 fino a D&D 28. Quando finalmente uscì l'Apple II, presi il gioco su cui avevo lavorato

durante il liceo e lo convertii per questo nuovo tipo di macchina, il personal computer. Per la prima volta avevo a disposizione la grafica, potevo mostrare dei dungeon tridimensionali, creare mostri 3D, corridoi... Questo gioco, che alla fine si sarebbe chiamato Akalabeth, divenne non solo il mio primo gioco pubblicato, ma uno dei primi titoli della stessa game industry. Il gioco, confezionato in una bustina di carta, riuscì a vendere 30.000 copie, e ricevetti un pagamento di 5 dollari per copia. Il che significa che guadagnai 150.000 dollari per qualcosa su cui avevo lavorato nel doposcuola. Così iniziò la mia carriera nella game industry.

Oggi, uno sviluppatore indie farebbe carte false per avere i tuoi stessi risultati. Hai avuto un'ispirazione, un momento in cui ti si è accesa la proverbiale lampadina?

R.G.: Quando scrivevo questa sorta di "emulazione" del gioco di ruolo carta e penna, su questo computer primitivo, una delle sfide era come visualizzare il mondo. Sulla Teletype creavo delle mappe con visuale dall'alto, e quando uscì l'Apple II fui ispirato da un giochino chiamato Escape. Era un labirinto molto semplice, ma mi portò a capire, a livello di programmazione, come realizzare una simile ambientazione. Il gioco ti calava in un punto casuale del labirinto, descritto con una grafica "blocchettosa", con l'obiettivo di uscirne. Quando capii che era possibile creare una simulazione grafica di un ambiente esplorabile, gridai "Eureka!". Ottenni così la motivazione per portare un'esperienza ruolistica carta e penna all'interno di un framework informatico, e creare dei sistemi grafici che immergessero davvero il giocatore nel mondo virtuale. »

Ultima® V

Warriors of Destiny

By Lord British



Distributed by



MINDSCAPE
INTERNATIONAL

“ Dove vivo,
era normalissimo
essere il figlio
di un astronauta ”

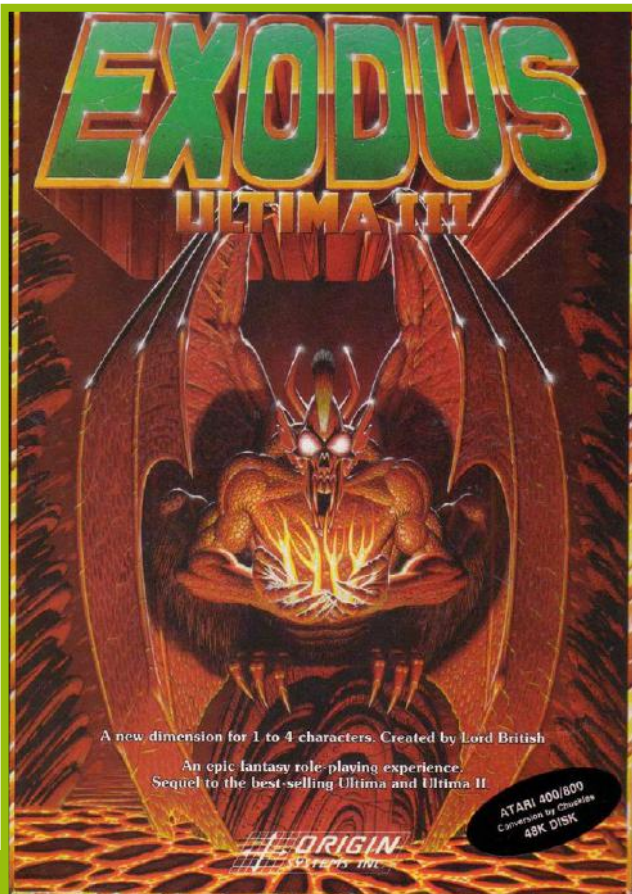
ORIGIN
SYSTEMS INC.

Setting the new standard
for role-playing adventure



ULTIMA, L'EPOPEA MORALE DI GARRIOTT

Ultima è rivoluzionario per molti motivi, ma è rimasto nella mente dei giocatori principalmente per il mondo che è riuscito a creare. All'inizio, la serie era basata su una classica moralità manicheista: buoni contro cattivi, ma introduceva già l'idea delle virtù, ispirandosi alle 16 vie della purificazione della sanskara, un concetto legato alla religione induista. Successivamente, Garriott decise che era giunto il momento di esplorare altre sfaccettature, e cominciò a introdurre nei suoi giochi concetti più complessi, come il fatto che quelle che erano virtù per dei personaggi, potevano essere dei vizi per altri. Il concetto di moralità è rimasto un caposaldo dei GdR, fino alla classica ripartizione Renegade/Paragon di Mass Effect.



Avere simili idee a un'età così giovane non è da tutti. Di sicuro i tuoi genitori hanno avuto un ruolo importante nella tua formazione.

In effetti, un aspetto particolare della mia carriera è la mia educazione. Mio padre era un astronauta e mia madre un'artista professionista. Mi appassionai a entrambe le cose: la tecnologia e l'esplorazione grazie a mio padre, e l'espressione artistica grazie a mia madre. Le mie ispirazioni si sono riflesse nei miei successivi lavori. Se ci interroghiamo su cosa sono i videogiochi, ci rendiamo conto che sono la quintessenza dell'arte e della tecnologia. Avevo due fratelli più grandi e una sorella più piccola che non hanno seguito queste carriere, solo io ero il giovinastro appassionato del lavoro dei miei genitori. Sono ancora un appassionato di esplorazione, e uso questa passione, queste emozioni, all'interno dei miei giochi.

Non tutti possono dire di essere il figlio di un astronauta. In che modo questo ti ha influenzato?

Potrebbe sembrare che, essendo il figlio di un astronauta, fossi molto ispirato. Ma in realtà, dove vivevo, era normalissimo. Tutti i miei vicini erano figli di astronauti. Per me andare nello spazio non era insolito, quindi. Quando vedevo Sesame Street, dove i personaggi facevano il panettiere o il postino, mi meravigliavo di quei mestieri. Solo quando arrivai al liceo capii che quelli erano i lavori normali. Nonostante per me fosse normale, essere figlio di un astronauta mi

permise di vedere la scienza e la tecnologia come cose di tutti i giorni. Mio padre portava sempre a casa gli esperimenti che avrebbe compiuto nello spazio, e per me erano dei giocattoli! Vidi i "fotomoltiplicatori", i precursori degli occhiali da visione notturna, e altri strumenti medici, nella cucina di casa, come cose di tutti i giorni. Quei giochi così bizzarri, introdussero la tecnologia nella mia visione del mondo.

Si potrebbe quasi dire che eri un ragazzo prodigio...

Iniziare presto è stato un vantaggio, anche perché non credo di essere migliore di altri. Ma non ero certo un ragazzo prodigio! Le skill che applicavo non erano migliori di quelle di qualunque altro nella nostra industria. La mia peculiarità è che mi occupavo di ogni aspetto della creazione del gioco. Non sono mai stato un bravo artista, ma ho creato tutti gli artwork del mio gioco. Anche se non sono più un programmatore ormai, all'epoca programavo, e conoscevo tutti i meccanismi interni dell'Apple II, ai livelli di Steve Wozniak, padre di Apple assieme a Steve Jobs. Ero competente anche nella composizione e nella musica. Iniziando così presto, e da leader unico del progetto, riuscivo a orchestrare tutte le componenti del progetto, anche aspetti molto specifici come la velocità della CPU dedicata alla musica, e tutte le diverse interazioni artificiali. Avendo iniziato presto, guadagnai una comprensione della totalità del game development, un aspetto che molti giovani developer di oggi tendono a sottovalutare.

ATTENTATO A LORD BRITISH

La libertà d'azione in Ultima Online era impressionante, tanto che questo mondo persistente è ancora giocato da migliaia di utenti in tutto il mondo. Una delle caratteristiche del gioco è la possibilità di uccidere chiunque, ossia il cosiddetto PvP, un fattore che ha dato vita a faide che sono durate anche per anni. L'episodio più famoso in questo senso è l'uccisione del personaggio dello stesso Lord British, durante un'apparizione del designer all'interno del mondo online. Garriott si era infatti dimenticato di attivare l'invulnerabilità in seguito a un crash, e un giocatore ne approfittò per scagliargli un incantesimo di fuoco. Gli sviluppatori, e Starr Long in prima linea, vendicarono tuttavia il loro re, scagliando un'orda di demoni sui giocatori.

Ora che le macchine non sono così complesse, le persone possono specializzarsi già in giovane età, all'inizio della carriera, cosa che io non doveti fare.

Hai iniziato a creare videogiochi quando era ancora un'attività corsara e underground. Puoi raccontarci com'era il mondo dello sviluppo all'epoca della Golden Age?

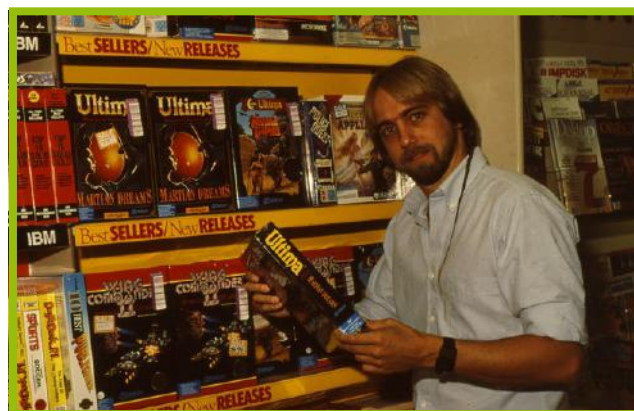
Quando ho iniziato a creare giochi, non c'erano standard da rispettare. Mi piace paragonare quest'era all'inizio dell'industria cinematografica. All'inizio il tasso di flickering, la grandezza del negativo, e altri aspetti, non erano standardizzati. Ci vollero 45 anni perché il linguaggio usato al cinema diventasse standardizzato, così come i processi di produzione e i ruoli. All'inizio anche la game industry era un Far West: non c'erano i publisher! D'altro canto, c'erano pochi concorrenti, e per questo il nostro lavoro poteva essere rilevante. Era relativamente facile arrivare al pubblico e guadagnare, se lavoravi in modo serio. Ma la grandezza del mercato era, di contro, molto piccola. Oggi il mercato è gigantesco, ma i giochi che fanno soldi in questo oceano tendono a essere solo quelli da Top 10. Altrimenti non sei nessuno. Anche all'inizio della game industry c'erano dei

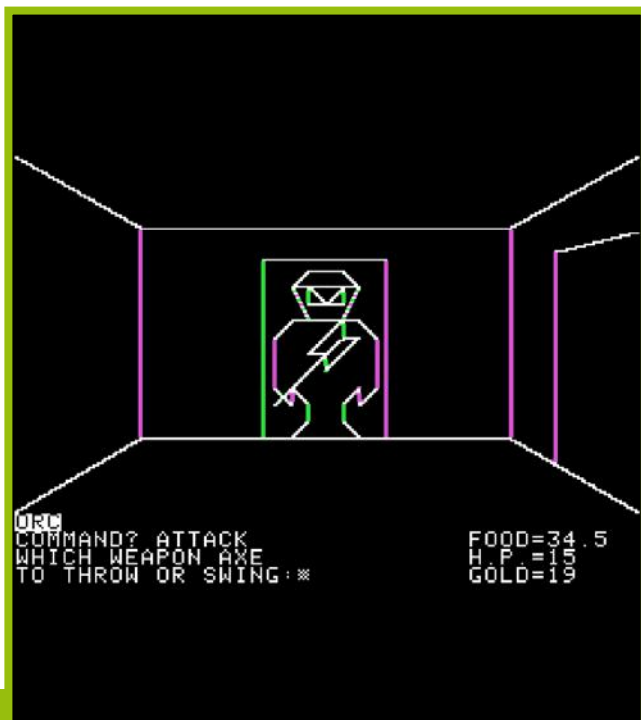
punti di forza e delle debolezze, ma i primi erano più numerosi. Forse, il vantaggio più grande è che a prescindere si potevano ottenere ottimi guadagni.

Fin dai tuoi primi videogiochi sei stato conosciuto con il nome di Lord British. Ci racconti da cosa deriva?

Un altro fatto interessante legato alla mia carriera è il mio nome d'arte, Lord British. All'epoca, i giochi venivano sviluppati da una sola persona, e perciò c'era un unico nome associato con il gioco. Il nickname proviene dai tempi del college: i miei compagni pensavano che avessi un accento inglese (cosa che in realtà non ho), e mi diedero questo soprannome. Alla fine il nome rimase, perché sono nato a Cambridge, in Inghilterra, anche se i miei genitori erano americani e io nacqui un paio di mesi prima che tornassero. Lord British diventò il re delle terre del gioco, anche se in realtà avevo intenzione di pubblicare il gioco usando quel nickname e il mio nome vero. Era una sorta di scherzo tra amici. Ma la prima compagnia che mi propose di pubblicare il gioco mi disse che Richard Garriott non era un nome molto d'impatto, e preferirono quindi »

Non ce ne saremmo andati, perché credevamo in quell'idea





adottare Lord British. Garriott fu proprio tolto dai credits, alla fine!

Ci sono altre curiosità legate ai tuoi primi giochi che non hai mai raccontato a nessuno?

Se guardi al mio primo gioco pubblicato, Akalabeth, ci sono un po' di cose curiose. Il primo è lo spelling del nome, così strano. Era una parola che credevo di aver inventato del tutto, ma derivava in realtà dalle mie infinite partite a Dungeons & Dragons, e dai libri di Tolkien che avevo letto. Quando in seguito lessi il Silmarillion, mi resi conto che uno dei capitoli si chiamava praticamente Akalabeth, anche se scritto leggermente diverso. Questa parola, che credevo di aver inventato io, in realtà già esisteva! Un'altra cosa interessante, è che, guardando al sorgente di Akalabeth, nelle prime linee di codice un commento recita "D&D 28b", e il motivo è perché avevo già scritto 28 programmi simili su Teletype. All'inizio, lo consideravo una nuova versione del gioco che avevo sviluppato per anni, e lo chiamai "b" per via dell'introduzione dei dungeon tridimensionali.

Passiamo oltre, alla genesi di Ultima Online. Da dove nasce questo progetto, e quali sono state le difficoltà nel realizzarlo?

Nella storia dei videogiochi, le persone hanno sempre avuto il desiderio di giocare non soltanto da soli, ma di connettersi con altre persone. Fin dai tempi di Akalabeth mi ispiravo alla socialità dei giochi carta e penna, e sognavo un'Ultima multiplayer anche all'inizio della mia carriera. Chiamai questo progetto ideale Multima ("multiplayer Ultima"). Ogni tot di anni pensavamo di iniziare a lavorare a questo gioco, ma prima di Internet c'era bisogno di pagare molto per dei sistemi di connessione. C'erano i cosiddetti MUD ("multi user dungeon"), ma costavano uno sproposito, qualcosa come cinque dollari al minuto. I server supportavano qualche migliaio di persone nei casi migliori, ma era più comune che si fermassero alle centinaia. All'epoca c'era bisogno che i giochi che creavamo vendessero centinaia di migliaia di copie, e un'Ultima multiplayer non avrebbe giustificato l'investimento. Per anni decretammo che il mercato non era pronto, né abbastanza grande. A metà degli anni '90, finalmente, assistemmo all'ascesa di Internet. Così, assieme a Starr Long, mio collaboratore di vecchia data, decisi che il momento di realizzare Multima era finalmente arrivato. Era il momento di creare un gioco multiplayer di massa.



Ma da quanto ne sappiamo, dovetti scontrarti con un tostissimo "boss di fine livello"...

Quando proponemmo il pitch a Electronic Arts, nessuno aveva idea di cosa stessimo parlando. Nessuno aveva la visione per comprendere l'opportunità data da Internet per quelli che oggi conosciamo come MMO. Ci dissero di no. Sei mesi dopo, successe di nuovo. La terza volta che ci dissero no, era passato un anno, ci rifiutammo di lasciare la stanza. Ci ribellammo, letteralmente, dicendo all'allora presidente di EA che non ce ne saremmo andati, perché credevamo in quell'idea. Esigemmo di poter creare almeno un prototipo, e alla fine mi diedero 250mila dollari fuori budget, che usammo per creare una demo di Ultima Online. Una volta sviluppata quella piccola demo, avevamo bisogno che le persone la provassero. Per cui, stampammo dei CD (Internet era ancora troppo lento), e creammo quello che a tutti gli effetti fu il primo sito web di Electronic Arts. Le proiezioni di EA erano di 15-30mila copie (l'accesso al gioco era in vendita a 5 dollari), e invece nel giro di una settimana si registrarono al beta test 50mila persone. A quel punto,



EA capì che Ultima Online era il futuro: il gioco passò dall'essere il prototipo rinnegato che nessuno voleva, a titolo di punta nelle strategie della compagnia.

Ed eccoci arrivati alla domanda inevitabile. Abbiamo già visto che tuo padre è stato un pioniere dello spazio, ma da cosa deriva il tuo sogno di varcare le frontiere di questo pianeta?

Il mio desiderio di andare nello spazio risale al mio passato. Quando avevo 13 anni, un dottore mi disse che, a causa del fatto che portavo gli occhiali, non sarei potuto diventare un astronauta, e prima di allora non avevo mai messo in dubbio che lo sarei diventato, data la comunità dalla quale provenivo. Ero sicuro che andare nello spazio fosse nel destino di ogni uomo. E improvvisamente fui escluso da quel club. Mi sentii molto arrabbiato, mi chiedevo che autorità avesse quel dottore per impedirmi di raggiungere lo spazio. E così decisi di essere io a dettare le regole: avrei fondato la mia agenzia spaziale civile, così che avrei potuto volare nello spazio. È stata una strada molto lunga e difficile, ma alla fine ho avuto successo. Ogni dollaro guadagnato grazie alla mia carriera nella game industry, lo investii per questo scopo. E alla fine, a ottobre del 2008, feci il mio primo viaggio nello spazio. Il 20 ottobre mi lanciassi su di un razzo russo, e rimasi due settimane sulla Stazione Internazionale. La parte più fenomenale di questo incredibile viaggio fu la possibilità di ammirare la bellezza della Terra dallo spazio. In un attimo, fui investito dall'immensità dei sistemi del nostro paese: l'oceano, il vento, l'erosione, l'impatto dell'umanità, l'inquinamento. Tutte queste informazioni sulla realtà furono spedite al mio cervello in un istante. Ovviamente anche il ritorno infuocato sulla superficie terrestre, e il conseguente impatto, sono un ricordo indimenticabile.

Un giorno il futuro raccontato da Tabula Rasa diventerà realtà?

Chiunque abbia il giusto spirito imprenditoriale può volare nello spazio, se questo è il suo sogno. ■

Un MMORPG spaziale

In tempi non sospetti Garriott celebrava nei suoi giochi la sua passione per l'esplorazione spaziale. L'esempio più famoso in questo senso è Tabula Rasa, un MMORPG pubblicato da NC Soft. Purtroppo, il gioco ebbe vita breve, come accade spesso nel caso dei mondi online. Le idee, tuttavia, erano rivoluzionarie. Tra i vari sistemi del gioco, c'era la possibilità di influenzare lo scontro tra i protagonisti del gioco e gli NPC. Molte le intuizioni brillanti, come la possibilità di apprendere un linguaggio inventato appositamente per l'universo di gioco. Ma la cosa più memorabile rimane come i server furono spenti: gli sviluppatori fecero infatti apparire un numero spropositato di alieni, in quella che era l'ultima battaglia dei giocatori. Una battaglia che non avrebbero potuto vincere e che portò alla chiusura dei server.



Investii ogni dollaro guadagnato nell'industry per andare nello spazio



GAME & WATCH

UN PARADISO A CRISTALLI LIQUIDI

I gioiellini LCD che hanno rivoluzionato i videogiochi

di Elena Eugeni





La leggenda narra che verso la fine degli anni '70, Gunpei Yokoi, tornando a casa con lo Shinkansen, il treno ad alta velocità giapponese, si trovò accanto a un uomo d'affari che giocherellava distrattamente con la calcolatrice per passare il tempo. Questo incontro fortuito cambiò per sempre la storia di Nintendo, e diede il via allo sviluppo delle console come le conosciamo oggi: nella mente di Yokoi era appena nata l'idea dei Game & Watch (che in Italia chiamavamo "schiacciapensieri"). Il decennio precedente aveva segnato un punto di svolta nelle politiche commerciali della grande N, che era passata dal produrre carte al dedicarsi ai giocattoli, affidandosi al genio meccanico di Yokoi e mettendolo a capo del Research and Development Group 1, una strategia necessaria per »

» Nei classici Game & Watch la modalità di gioco B consiste in una versione più complessa della A, spesso a velocità aumentata o con insidiosi ostacoli aggiunti



sopravvivere alla crisi della seconda metà degli anni '60. L'idea che la gente comune potesse appassionarsi a un dispositivo che permetteva di giocare fuori casa per passare il tempo non era propriamente innovativa: la Mattel Elettronica aveva già immesso in commercio una serie di portatili a tema sportivo con schermi LED. Il margine di miglioramento di questi prodotti era però ampio, e Yokoi decise di concentrarsi sul creare degli apparecchi piccoli e con una batteria duratura, per poterli proporre ad un prezzo contenuto e per accentuare i vantaggi della portabilità. La scelta ricadde sugli schermi LCD della Sharp, che peraltro stavano diventando sempre più economici in quegli anni, permettendo così ai Game & Watch di proporre immagini piuttosto dettagliate senza aver necessità di consumare rapidamente le batterie prescelte, in questo caso delle piccole e poco ingombranti pile a bottone. Il chip dei primi modelli era lo stesso usato nelle calcolatrici, nelle quali i numeri

venivano rappresentati da varie stanghette chiamate segmenti: ogni cifra necessitava di 7 segmenti. I Game & Watch avevano a disposizione 72 segmenti, che dovevano essere utilizzati sia per mostrare i numeri dell'orario che per tutte le immagini del gioco, richiedendo così una parsimoniosa ottimizzazione: ben 28 di essi furono all'inizio destinati all'orario in alto a destra, un elemento fondamentale che diede il nome definitivo alla portatile, in precedenza chiamata Micro Game. Nella serie Gold venne inoltre aggiunta la funzione di sveglia, rendendo questi gioiellini i primi veri smartwatch della storia!

UNA STORIA DI INNOVAZIONI

Nonostante le difficoltà incontrate nella programmazione e lo scarso numero di persone coinvolte nel progetto del Research and Development Group 1, le idee per i Game & Watch si evolvevano con grande rapidità, e dalla commercializzazione del primo titolo, avvenuta il 28 aprile del 1980, ne venne creato circa uno al mese. Nintendo riteneva che il vero vantaggio che i suoi Game & Watch avessero rispetto ai modelli della concorrenza fosse l'originalità del progetto, che però pareva andare calando dopo i primi titoli, richiedendo qualche novità. Il primo vero cambiamento fu nel design:

nel 1981 fu lanciata la serie Wide Screen, caratterizzata da uno schermo più ampio che permetteva di apprezzare meglio i dettagli della grafica, e che includeva titoli molto acclamati tra cui collaborazioni con personaggi famosi come Topolino o Snoopy. L'anno successivo fu quello che portò le maggiori innovazioni, introducendo i Game & Watch Multi Screen, che rappresentano i veri antenati del fortunato Nintendo DS. Ad oggi, la realizzazione di una portatile simile può sembrarci banale, ma in realtà all'epoca creò diverse difficoltà al team di sviluppo: Makoto Kano, che si occupava in quel periodo del design di questi prodotti, raccontò che per studiare il funzionamento delle cerniere necessarie ad unire i due schermi fu costretto ad acquistare dei portacipria. Chi avrebbe mai immaginato che le moderne portatili Nintendo derivassero da accessori per il make up? Il Multi Screen Donkey Kong inaugura inoltre un altro elemento chiave del gaming della grande N: è il primo gioco in assoluto a essere fornito di una vera croce direzionale, fortemente voluta da Yokoi, che trovava i joystick troppo ingombranti per una portatile, e riteneva limitanti i semplici bottoni presenti nei modelli già rilasciati. La possibilità di raddoppiare lo spazio sul display permise di introdurre giochi più complessi, tra cui i porting di alcuni grandi successi disponibili nelle sale giochi in quel periodo. Nel 1983 approdarono sul



Il successo dei Game & Watch spinse diverse aziende a sponsorizzarli o ad utilizzarli come gadget per i propri dipendenti: nacquero così una serie di modelli a tiratura estremamente limitata, fortemente bramati dai collezionisti. Dalla Dove alla Mitsubishi, passando per Smarties e Bosch, tante compagnie hanno "marchiato" queste mini-console portatili, ed è importante tenere gli occhi aperti per riconoscere queste eccezionali rarità. Insieme alle varianti sponsor, esistono anche Game & Watch limited prodotti da Nintendo stessa: in primis un misterioso Green House che celebrava i 20 milioni di prodotti venduti, la cui storia precisa è avvolta nel mistero, o un adorabile versione speciale di Super Mario Bros confezionata a forma della mascotte del Disk System e data in premio ai bambini giapponesi che avevano ottenuto dei record in F1 Race. Vanno aggiunti alla lista di Game & Watch introvabili e leggendari, tutti i modelli tester o con confezioni non definitive. Siete pronti alla caccia al tesoro?



» Un giovane Gunpei Yokoi. La sua rapida ascesa da manutentore macchine a genio inventore di giocattoli e console è ormai leggendaria.



mercato i Tabletop, dei capolavori di ingegneria che però diedero ben poca soddisfazione dal punto di vista delle vendite: ingombranti, costosi ed alimentati da grandi batterie D, utilizzarli richiedeva necessariamente di stare seduti alla propria scrivania. Nonostante ciò, la grafica di Game & Watch appare ancora oggi davvero spettacolare, poiché furono dotati di un complesso sistema di specchi e pellicole colorate che permettevano di riflettere la luce, creando una sorta di LCD a colori. Tanta meraviglia non andò però sprecata, perché fu la stessa tecnologia incorporata nei più piccoli (ed economici) Panorama Screen, dei veri gioiellini da collezione. Dopo aver variato nuovamente il design, proponendo i popolari e colorati New Wide Screen, ed aver tentato una poco riuscita variazione del formato con i Super Color, cosa restava da inventare nel gaming portatile? Il multiplayer, ovviamente. La possibilità di giocare con un amico venne introdotta con i Micro Vs., dotati di uno schermo lungo ben 10cm e di due piccoli controller richiudibili all'interno del case, perfetti per sfidare qualcuno ovunque ci si trovi. Tutto sembrava ormai

già visto, ed ulteriori cambiamenti potevano sembrare impensabili: ciò nonostante, i geni del Research and Development Group 1 decisero di sperimentare ancora, e di lanciare sul mercato i Crystal Screen, il cui schermo non venne ricoperto posteriormente dalla membrana argentata, rendendolo totalmente trasparente e giocabile da entrambi i lati. L'utilità di questo cambiamento sembra veramente minima, ma l'effetto sorpresa di vederli in azione per la prima volta è davvero impagabile, ed è la dimostrazione dell'estrema libertà creativa a disposizione in quel periodo felice in Nintendo. Tirando le somme, sono veramente numerosi gli elementi presenti nelle attuali console che derivano da queste piccole gemme create negli anni '80, e volerne celebrare l'importanza storica è un'ottima motivazione per volerli collezionare, oltre alla loro indiscutibile bellezza.

I TRUCCHI DEI COLLEZIONISTI

Negli ultimi anni l'interesse riguardo ai Game & Watch è andato crescendo, e con esso sono aumentati sempre più gli appassionati che si cimentano nella difficile sfida di ottenere »



TUTTI I NUMERI DEI GAME & WATCH

NUMERO MODELLI PRODOTTI: **59**
 PERIODO STORICO: **1980-1991**
 VENDITE TOTALI: **43.4 MILIONI**
 PREZZO ORIGINALE: **5.800 ¥**
 FATTURATO NEL PRIMO ANNO: **60 MILIARDI DI YEN**
 PESO: **DA 60 GRAMMI**

» Trovare istruzioni in buone condizioni è raro: aumentano molto il valore dell'oggetto.

THE OPERATION OF CONTROL BUTTONS

When the game starts, Goofy automatically starts pumping water.

Mickey has to keep ordering Goofy to work, otherwise Goofy slows down. And the water slows down.

When a big volume of water passes through the hose, the patches can spring a leak. Operate Mickey to prevent leaks.

When all the fires are put out, one game cycle is over. Minnie Mouse comes out and hugs Mickey. The game continues.

Upper

If a leak occurs, water supply to the roof stops. Operate Mickey to plug up the leak and restore Donald's water supply.

Fire climbs in three columns. Operate Donald, left and right to the column with the fire. One drop of water puts out one ball of fire.

Lower

INSERTING THE BATTERIES
Insert two LR44 or SR44 batteries into battery compartment with the positive electrode atop. When the batteries are exhausted, the display becomes vague and hard to look at, and the sound becomes lower or is completely lost.

In such cases, replace the batteries immediately. (This unit may fail if batteries are left exhausted.)

TIME SET
Push ACL switch lightly with a sharp-pointed instrument. Push lightly and do not hold the point down. A display will appear as illustrated. By pressing Button 1, you will control the hours. Button 2 controls the minutes. When you have set the desired time, press the TIME key and the clock will start. Pattern moves every second. To set the time without canceling max. score or alarm time setting, press TIME key and, while holding it in, press and release ALARM switch. (If ACL switch is left pressed for extended period of time, battery life is shortened considerably.)

ALARM SET
Push ALARM switch lightly with a sharp-pointed instrument. Bell mark should appear. (If bell mark does not appear, push again.) Alarm is set when bell mark is on the screen.

By pressing Button 1 you will control the hours. Button 2 controls the minutes. After setting numbers in above manner, push TIME key to set the time as an alarm time. Check AM/PM of time.

When pre-set alarm time is reached, ALARM PLUTO appears swinging a hand bell. Alarm rings for about one minute. To turn off manually, press TIME key. (When GAME & WATCH is in game mode at alarm time, ALARM PLUTO swings a bell without sound.)

Push TIME key to check the alarm time. It is indicated while the key is depressed.



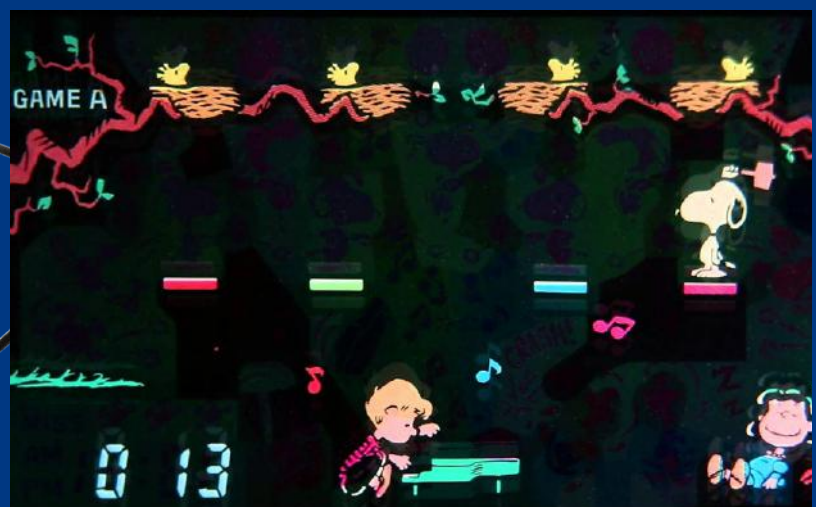
una collezione completa. L'impresa è titanica e certamente non per tutte le tasche, ma possedere qualche modello selezionato è alla portata di tutti, e seguendo alcune regole precise si può riuscire a concludere buoni affari. I mercatini specializzati in retrogaming sono il luogo ideale dove cercare questi gioiellini del game design, e generalmente molti venditori accettano anche scambi: un ottimo modo per arricchire la propria raccolta senza mettere necessariamente mano al portafoglio. Può capitare anche di imbattersi in qualche isolato Game & Watch nei mercati delle pulci e sulle bancarelle di chi ha svuotato la cantina e ne sta svendendo il contenuto, ma è un'evenienza decisamente rara e, soprattutto, è difficile che in quel caso il prodotto sia in condizioni sufficientemente buone. Fare acquisti online può essere l'unica possibilità per chi non abita nelle vicinanze di fiere e mercati, ma

presenta tutte le difficoltà del caso: non poter controllare l'integrità e la corretta funzionalità dell'oggetto, ed in più il dover sottostare alla recente impennata dei prezzi, dovuta quasi sicuramente alla maggiore richiesta. Se decidete di cimentarvi nel collezionismo dei Game & Watch, dovete innanzitutto iniziare ad orientarvi sull'attuale valore di mercato: un singolo Scacciapensieri tra i più comuni e senza scatola può venire a costarvi anche solo 15-20 euro, mentre il prezzo di un modello più raro e completo può abbondantemente superare i 1.000. Comprendere che i più grandi ed elaborati Tabletop e Panorama Screen costino di più è un'ovvietà, mentre può capitare di farsi ingannare dalla popolarità del personaggio: i Game & Watch di Zelda, Super Mario e Donkey Kong non sono necessariamente rari, e spesso vengono proposti a prezzi più alti del loro effettivo valore. Similmente, i Micro Vs. si

trovano spesso in ottime condizioni, ma non sono particolarmente pregiati a causa del ritrovamento di un considerevole stock di pezzi invenduti, avvenuto qualche anno fa. Se puntate ad avere un oggetto completo e non solamente loose, considerate che idealmente dovrete trovarvi di fronte non solamente alla scatola con il polistirolo, ma anche alla bustina di plastica che rivestiva la console, alle pile bottone omaggio, alle istruzioni ed agli adesivi rossi per il copri-pile. Nella maggioranza dei casi, purtroppo, troverete unicamente il Game & Watch, e per calcolarne il valore è necessario innanzitutto controllare che esso sia completo di sportelletto per il vano batterie e di numero seriale, le prime due vittime del tempo. Assicuratevi anche che tutti i tasti siano presenti e premibili e che ovviamente il modello sia funzionante: portare con sé le pile per testarli è sempre un'idea vincente. ■



» Uno splendido Micro Vs. System, con i due controller per sfidarsi. Curiosamente quello per il giocatore uno è posto a destra anche nei modelli distribuiti in Occidente.



» I meravigliosi colori dei Tabletop e dei Panorama Screen, ottenuti con un gioco di specchi e pellicole colorate, affascinano ancora oggi gli appassionati.

TOP 10

SCELTE DALLA REDAZIONE

I migliori Game & Watch, secondo il verdetto insindacabile di Retrogame Magazine

Rivoluzionari, innovativi e dannatamente divertenti. I G&W hanno segnato il modo di giocare di una generazione, precorrendo di parecchi anni il mitico Game Boy. Abbiamo raccolto per voi i migliori titoli, quelli che hanno spinto al limite le potenzialità degli "schiacciapensieri" e che a distanza di anni vengono ricercati come perle rare dai collezionisti.



ZELDA
Uno dei migliori G&W di sempre, che nonostante le limitazioni riesce a rispecchiare la complessità del primo Zelda per NES.



DONKEY KONG
Un'incredibile conversione del classico da sala giochi, che segna la prima apparizione del rivoluzionario D-pad di Gunpei Yokoi.



OCTOPUS
In quello che è uno dei G&W più complessi, il vostro obiettivo è recuperare un tesoro e sfuggire ai tentacoli di una piovra gigante.



MARIO'S CEMENT FACTORY
Uno dei primi giochi di Mario, in cui il nostro faceva ancora l'operaio e doveva gestire una fabbrica di cemento.



TURTLE BRIDGE
La vita di un fattorino può essere davvero difficile, soprattutto se devi camminare su delle tartarughe per consegnare i pacchi.



OIL PANIC
Una variazione sul tema di Cement Factory, nota per essere il primo G&W basato su due schermi (22 anni prima del DS).



GREEN HOUSE
Stanley the Bugman deve liberare la sua serra da ragni e vermi. Rarissima apparizione di un eroe Nintendo dimenticato.



PARACHUTE
Frenetico e caotico, in Parachute bisogna muovere una barca per evitare che dei paracadutisti finiscano in bocca agli squali.



CHEF
Un cuoco deve lanciare in aria pesci e salsicce e impedire che tocchino terra, altrimenti un topo dispettoso li ruberà.



FIRE
Un classico G&W, apparso anche in Smash Bros., in cui bisogna salvare le persone che si gettano da un palazzo in fiamme.

CONVERSIONI
A CONFRONTO



DOUBLE DRAGON

NON IL PRIMO DEL SUO GENERE, MA TRA I PIÙ AMATI PICCHIADURO A SCORRIMENTO DELLA STORIA: DI SPIN-OFF NE HA AVUTI DAVVERO TANTI...

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

INFO

ANNO
1987
PRODOTTO
TECHNOS JAPAN
SVILUPPO
INTERNO
AUTORE
YOSHIHISA
KISHIMOTO

Pur non essendo stato il primo del suo genere, Double Dragon viene universalmente riconosciuto come il titolo manifesto dei beat'em up a scorrimento.

Il successo registrato dal suo episodio di esordio scaturì nel varo di tre sequel a gettoni e in un'ampia serie di spin-off destinati alla sfera home. Gli eventi portanti di Double Dragon prendevano corpo in una New York post-atomica divenuta ostaggio dei Black Warriors, una pericolosa organizzazione criminale guidata da Willy Mackey. Sfidandone l'autorità, i due fratelli Billy e Jimmy Lee sarebbero scesi in strada con lo scopo di salvare la giovane Marian dalle sue grinfie e ripulire, al contempo, la città dai rispettivi accoliti. L'avventura andava dipanandosi lungo 4 stage, rispettivamente ambientati nei sobborghi di New York, all'interno di una fabbrica e nei dintorni di un bosco, per poi concludersi nel pittoresco covo di Willy. Lungo il percorso, Billy e Jimmy avrebbero potuto rinvenire varie armi bianche e corpi contundenti di varia foggia con cui abbattere i nemici più ostici. Tra le caratteristiche più apprezzate del gioco, figurava l'ampio ventaglio di avversari fronteggiabili lungo gli stage. Caratterizzati da look molto eterogeneo e rispettivi nomi atti a definirne gli archetipi, questi ultimi costringevano gli utenti ad impiegare strategie di attacco e difesa differenti, incidendo così in modo notevole sulla varietà del gameplay.

SEGA
MASTER
SYSTEM



C64



NES
(1988)



SEGA MASTER SYSTEM (1988)

Ritmi di gioco elevati, comandi reattivi e comparto grafico rimodellato con intelligenza al fine di assecondare le caratteristiche del sistema ospitante, il Double Dragon del Master System rappresentava senz'altro una delle scelte migliori in fatto di conversioni a 8Bit.

C64 (1988)

Grafica molto pulita, con sprite ben definiti e fondali orfani di qualche dettaglio, ma comunque fedeli alla controparte originale: la versione C64 del gioco non era magari in grado di competere con i porting più efficaci, ma almeno risultava più giocabile della più attesa edizione Amiga.

SPECTRUM ZX (1988)

Sprite ben modellati, fondali altrettanto definiti e i soliti limiti cromatici ad inficiare un risultato complessivamente valido: la conversione Spectrum ZX di Double Dragon viveva delle classiche contraddizioni legati al sistema ospitante, accusando un fastidioso delay dei comandi in occasione di salti e colpi acrobatici annessi.

NES (1988)

Meno scattante della controparte Master System, ma complessivamente più ricca sotto il profilo tecnico, la versione NES di Double Dragon si distinse anche per l'integrazione di un'inedita modalità alternativa basata sulla formula dei picchiaduro ad incontri denominata

VERSIONI PORTATILI

Lasciando volutamente fuori dal lotto un'edizione Game Gear troppo diversa dall'originale per potersi considerare un porting, segnaliamo le eccellenti performance registrate da Double Dragon in ambito handheld. Alla prodigiosa edizione Game Boy datata 1990 sarebbe di fatti seguita la leggendaria edizione Atari Lynx realizzata nel 1993 dalla Telegames, la cui prestanza era tale da mettere in imbarazzo persino il Sega Mega Drive. Ultima in linea temporale, la postuma celebrazione made in GBA del 2003, con sprite e cut-scene interamente rimodellati.



Mode B. In questo ambito, gli utenti avrebbero potuto scegliere se interpretare uno dei fratelli Lee oppure scegliere il proprio beniamino tra i rispettivi avversari. In assenza del Multiplayer Cooperativo, la modalità tradizionale veniva inoltre arricchita da una curiosa formula RPG che prevedeva il progressivo arricchimento del repertorio marziale dei protagonisti, previo accumulo di punti esperienza. Dulcis in fundo, alcuni livelli di gioco furono arricchiti da insolite sezioni platform.

AMSTRAD CPC (1988)

Al netto di cromie degne di un trip LSD, questo porting superò le aspettative di molti, consegnando al catalogo Amstrad un Double Dragon in grado di sfruttare quanto meno dignitosamente le risorse grafiche dell'hardware ospitante. Con fondali meno pasticciati, gli sprite ne avrebbero senz'altro giovato, ma visto quanto accaduto altrove meglio accontentarsi!

AMIGA / ATARI ST (1988)

A gioco in pausa, le versioni Amiga e Atari ST potevano magari distinguersi come una delle più fedeli alla controparte originale, almeno per quanto concerne la sfera dei Personal Computer. Peccato che una volta in movimento, il titolo risultasse viziato da gravi lacune in fatto di animazioni e feedback dei comandi. A causa di una maggiore lentezza, la versione Atari ST si rivelava comunque la peggiore delle due.

ATARI 2600 (1988)

Praticamente irriconoscibile se non per il titolo stampato sulla copertina, il Double Dragon dell'Atari 2600 ha fatto storia tanto quanto l'orrido porting di Pac-Man e il sempiterno ET: The Extraterrestrial. Difficile davvero attribuire una qualsiasi valutazione all'operazione.

ATARI 7800 (1989)

Ad un anno di distanza dal disastroso porting 2600, Activision avrebbe messo di nuovo mano al codice del gioco per realizzarne una versione stavolta destinata al più prestante Atari 7800. Sebbene i miglioramenti estetici rispetto al predecessore fossero notevoli e gli stessi ritmi di gioco più competitivi, il porting non riuscì in ogni caso a raggiungere la sufficienza.

PC (1988)

Mortificata da un comparto sonoro ridotto davvero al minimo sindacale, la conversione PC evidenziava il valido lavoro svolto dai grafici su sprite e fondali. A compromettere in parte un porting in ogni caso dignitosissimo, l'inaffidabilità del sistema di controllo che accusava diverse imprecisioni.

MSX (1990)

Fondali puliti, ma sostanzialmente privi di pavimentazione (!), animazioni elementari e sprite tanto arrotondati da ricordare più quelli di Renegade, facevano della versione MSX di Double Dragon una sorta di astrusa parodia dell'originale. A complicare un quadro già compromesso, il sensibile



delay dei comandi e svariati glitch di ordine grafico.

MEGA DRIVE (1993)

Per mettere le mani su una conversione per home system davvero in grado di reggere il confronto con l'originale, i fan di Double Dragon avrebbero dovuto attendere il 1993, anno in cui il possente Mega Drive avrebbe finalmente detto la propria. Al netto di alcuni accorgimenti in sede di comandi, il gioco era sostanzialmente uguale alla controparte a gettoni, che però vantava ormai 5 anni sul groppone.



INFORMAZIONI

World Games
Anno: 1986
Genere: Un divertente gioco sportivo multi-evento che ha fatto letteralmente la storia su Commodore 64, con diverse conversioni per i principali formati

WORLD GAMES

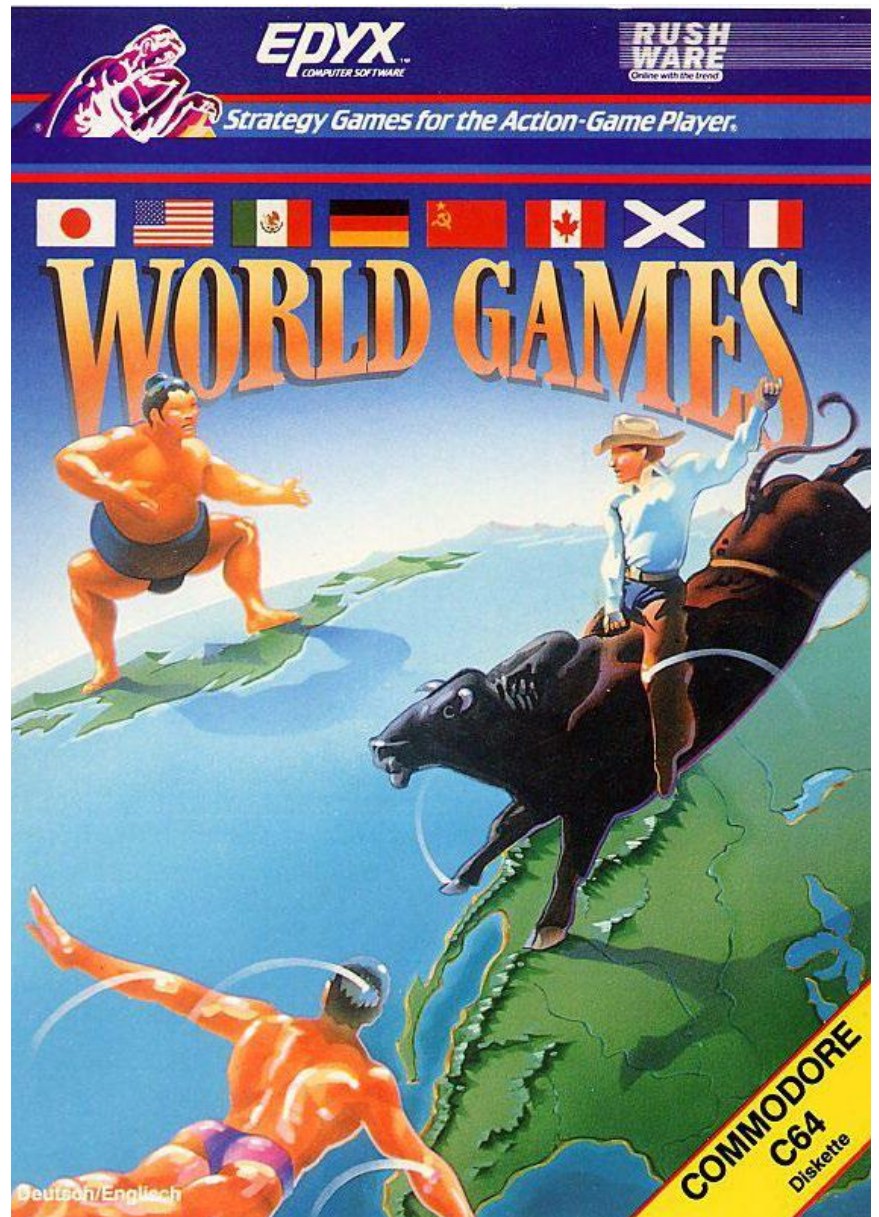
Nell'universo videoludico, il nome World Games fa battere parecchi cuori: un gioco sportivo indimenticabile, firmato dalla infaticabile Epyx per il Commodore 64

di Fabio "Super Fabio Bros." D'anna



» La fredda Russia ci invita al sollevamento pesi, magari dopo un bicchiere di Vodka!

La società californiana di sviluppo Epyx Games è oggi ricordata principalmente per i due Impossible Mission, la serie Pitstop e per i giochi sportivi multi-evento quali Summer Games e Winter Games, diversi per contenuti e adatti alle stagioni. I due suddetti titoli sono usciti rispettivamente nel 1984 e 1985, superati in fama solo dal leggendario California Games del 1987, forse il più celebre della serie. In mezzo a loro, però, arriva World Games che, nel 1986, riesce a ritagliarsi una grande fetta di pubblico. L'offerta delle olimpiadi alternative di Epyx è molto ghiotta, con ben otto discipline sportive ognuna legata ad un diverso paese del mondo. Questo escamotage permette anche di variare parecchio il setting di gioco da uno sport all'altro, e rende bene l'impressione di viaggiare in giro per il mondo. Viaggiare, si diceva, e quale modo migliore per fare il giro



del mondo in modo virtuale se non quello di accendere il nostro fido Commodore 64? la sequenza da affrontare è sempre la stessa, se si decide di affrontare tutti i giochi, o altrimenti se ne possono scegliere solo alcuni o si attiva l'opzione per affrontarne solo uno magari per allenarsi. Dopo una semplice schermata

introduttiva con la sola animazione del pianeta terra e il logo del gioco, si sceglie il proprio nome, il proprio stato e si parte subito per sfidare i campioni del mondo. L'inizio è nella fredda Unione Sovietica per affrontare la prima disciplina chiamata Weight Lifting. Lo sport del sollevamento pesi risulta semplice



» L'indiviolata lotta tra uomo e toro, nella frenetica corsa statunitense nota come Bull Riding. Riuscirete ad arrivare fino alla fine o prenderete una incornata dove non batte il sole?

dopo pochissimo allenamento e se si riesce a dosare bene l'equilibrio si vince facilmente la sfida, con un giudizio da parte del computer. Se si vuole gareggiare nel Barrel Jumping tocca prendere un aereo e volare in Europa, più precisamente in Germania. Una volta atterrati nella terra degli Strudel ecco che ci si trova in uno stadio innevato con i nostri pattini pronti a saltare sul ghiaccio per evitare i barili sulla pista. Il controllo della disciplina tedesca è più complesso, e sarà necessario padroneggiare per bene il joystick per avere buoni risultati. Colpo d'occhio e riflessi pronti ci daranno però parecchie soddisfazioni anche in questo sport. Dopo aver patito il freddo in Russia e Germania è il momento di spostarsi in Messico, una location decisamente più calda per affrontare la disciplina sportiva del Cliff Diving. In questo sport dobbiamo selezionare un punto di partenza più o meno alto di una ripida e frastagliata montagna messicana e tuffarci di sotto come se non ci fosse un domani, con tanto di pellicano che segue le nostre performance con sguardo attonito. Questa prova risulta più complessa delle precedenti, anche per il poco spazio di manovra concesso dai programmatori. Uno dei giochi più appassionati dell'intero titolo risulta il successivo Slalom Skiing, che si svolge

in una pista innevata dei monti della Francia. Il gioco si basa sulle classiche bandierine in pista ed è talmente ben realizzato che non sfuggirebbe come semplice titolo indipendente per il C64. Finito di sciare ci si sposta nel verdissimo Canada con un volo intercontinentale per affrontare una disciplina tipica canadese piuttosto bizzarra. Il Log Rolling vede due boscaioli in equilibrio su un tronco tagliato e posto in mezzo al fiume. Ovviamente l'intero sport è basato sull'equilibrio e l'avversario, guidato dalla cpu, farà di tutto per farci cadere di sotto con conseguente perdita dello stage (parecchio divertente l'animazione di quando il nostro barbuto taglialegna cade in acqua). Con un piccolo volo ravvicinato si resta in America ma si scende negli Stati Uniti, andando ad affrontare un altro tipico sport nazionale, il Bull Riding, ovvero la pericolosissima seppur divertente corsa sul toro imbrozzito. Il nostro avatar, vestito di tutto punto da cowboy non di rado verrà disarcionato, con tanto di incornata nelle parti basse, finendo a terra e costringendoci a ripetere la prova. La cavalcata dei tori è infatti una delle più difficili discipline sportive da padroneggiare nel gioco, e solo parecchio allenamento ci porterà alla vittoria. Il comportamento del toro è fin troppo random, come del resto lo sarebbe quello di un vero animale di questa specie nella realtà. Dopo aver preso continue incornate ci si sposta in una

terra meno ostile dal setting circense, la Scozia dove, indossato il nostro amabile gonnellino tipico, ci imbattiamo nel Caber Toss, uno sport nazionale di cui gli scozzesi sono fierissimi, che consiste nel sollevare un tronco d'albero per farlo ricadere a terra. Divertentissima l'animazione scelta dai programmatori Epyx che vede spesso il tronco cadere sul nostro piede con conseguente balletto da cartone animato. Chiude il tour mondiale un bel viaggio in oriente, e dopo dodici ore di viaggio per il Giappone ecco che ci ritroviamo a gareggiare in una palestra con un perizoma nero che non lascia nulla all'immaginazione: parliamo del Sumo Wrestling. Scopo dello sport è semplicemente quello di far cadere l'avversario al di fuori del ring con tutti i colpi consentiti dal codice d'onore del Sumo. Un titolo divertente, longevo e realizzato davvero bene, che offre un comparto audiovisivo minimalista ma con trovate divertenti e tocchi di classe. Il gioco ha avuto un successo enorme, al punto da essere stato convertito per molti formati contemporanei, quali Amiga, ST, Amstrad CPC, Apple II, MSX, NES, Master System e Spectrum. World Games è un'opera assolutamente da conoscere ed apprezzare, fatta da uno sviluppatore che è entrato di diritto nell'olimpo dei migliori developer dell'universo del retrogaming. ■



GLI AUTORI DI WORLD GAMES

Il titolo è stato programmato per Epyx dal team K-Byte, composto dai programmatori Matt Decker, Joe Simko, Chris Desterling, Doug Dragin, Bob Macdowell, Jay Braman, Jeff Webb, Brent Degraaf e Steve Mage. Del comparto grafico si sono occupati Michael Kosaka, Jenny Martin, Susan Greene e Courtney Granner.

ARCHON:

THE LIGHT AND THE DARK

INFORMAZIONI

Archon: The Light and The Dark
Anno: 1983
Genere: Un bizzarro miscuglio tra scacchi in versione fantasy e gioco da tavolo tradizionale. Un titolo che ha fatto la storia, ed è oggi considerato un classico senza tempo.



di **Fabio D'Anna**

Il classico degli scacchi con elementi fantasy: Free Fall Associates produce per Electronic Arts un gioco di culto

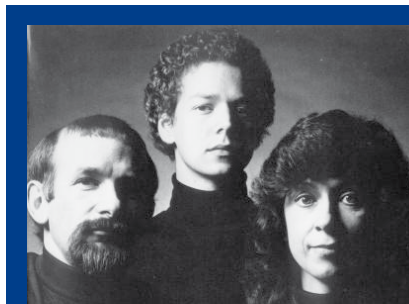
» La splendida ed evocativa copertina di Archon: The Light and The Dark, disegnata dall'artista statunitense Dave McMacken, richiama l'eterna lotta tra il bene e il male, con alcune ispirazioni mutate dalle illustrazioni cavalleresche medievali.



Nelle fredde serate d'inverno, accanto al tiepido tepore di un camino, non c'è nulla di meglio che ritrovarsi con degli amici a giocare ad un gioco da tavolo.

Tra risate, battute e fiumi di birra o cioccolata calda. Ma se ci si ritrova invece da soli e si ha a disposizione soltanto un Atari 800, nulla è meglio che tirare fuori un polveroso dischetto magnetico con dentro Archon: The Light and The Dark, un titolo che mescola le meccaniche dei tradizionali board games con il classico gioco degli scacchi, spruzzando il tutto con abbondanti dosi di immaginario fantasy

tradizionale, senza dimenticare di inserire una giusta punta di azione. Scacchi, si diceva: il leggendario titolo esce sotto etichetta Free Fall Associates, ideato dal game designer Jonathan Freeman, che nel 1980 si era già fatto notare per StarQuest: Star Warrior, edito da Epyx. La programmazione del gioco viene affidata alla moglie di quest'ultimo Anne Westfall, con la collaborazione allo sviluppo di Paul Reiche III, oggi responsabile creativo di una serie molto importante come quella di Skylanders. Nei primi anni '80, dunque, bastava un team di sole tre persone per fare un videogioco. Altri tempi,

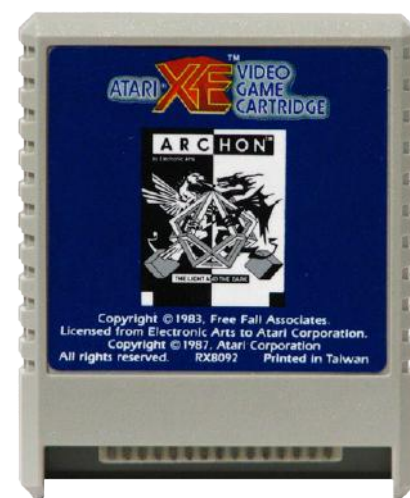


UNA STORIA D'AMORE IN... "CADUTA LIBERA"

Free Fall Associates nasconde una bizzarra trovata dietro al suo nome. Lo studio di sviluppo viene creato nel 1981 da Jon Freeman, un game designer, e sua moglie, la programmatrice Anne Westfall, oltre al collaboratore Paul Reiche III, dopo aver lasciato nel 1978 la Epyx. Unendo i nomi della coppia Freeman e Westfall, esce fuori la crisi Free Fall, che dà il nome al loro leggendario studio. L'amore vince sempre, dunque!



» Il creatore di Archon si ispirò agli scacchi animati visti in una scena del primo, mitico Star Wars.



altre piattaforme. Le meccaniche del titolo, edito da Electronic Arts, sono ancora appassionanti: si inizia prendendo il controllo di una delle due fazioni per sovrastare l'avversario. La scacchiera è quella tradizionale, con un'estensione di dieci decimi per lato, ridotta di appena una singola unità, con diciotto combattenti per fazione con disposizione scacchistica canonica. Colpisce subito il fatto che il gioco, se impostato diversamente, poteva risultare fin troppo statico, coi pezzi da muovere fortemente ispirati alla più bella tradizione fantasy, con tanto di accigliati goblin, draghi sputafuoco, possenti manticore, aquile fatate, immensi golem fatti di terra magica, unicorni e cavalieri, amazzoni, e non ultimi un potente stregone e una malefica strega al comando delle due armate diaboliche. Un bestiario decisamente nutrito, verrebbe da dire. Una splendida animazione ci introduce al combattimento, che si svolge in una apposita arena separata, similmente a quella dei classici giochi di ruolo. In questo spazio i contendenti si sfidano con diverse armi, poteri e magie, fino

alla dipartita di uno dei due. La vittoria di uno scontro, però, può lasciare il pezzo danneggiato, con dei veri e propri punti ferita, come da tradizione ruolistica. Mutuato dalle meccaniche tipiche degli RPG anche il ruolo di guaritore dei due capo orda, ovvero mago e strega che, dotati di magia bianca, possono ripristinare i punti ferita persi da ogni singola unità durante uno scontro. Un piccolo vantaggio viene dato ai combattenti alati, in grado di spostarsi maggiormente a distanza rispetto a quelli pedestri. Altro piccolo bonus strategico è dato dalla capacità mutevole del terreno di gioco, che di volta in volta muta alcune caselle da bianche a nere dando più o meno forza alla pedina che si trova sulle stesse. Un mix di caratteristiche vincente ed appassionante, dunque, per un titolo che porta a fare sempre volentieri una nuova partita. Semplice, eppure allo stesso tempo complesso, Archon: The Light and The Dark è diventato un vero e proprio punto di riferimento per il genere. Di fatto il creatore del gioco, Jonathan Freeman, ha dichiarato alla stampa specializzata di essersi ispirato ad una scena vista nella saga di Star Wars, opera sempre presente nell'immaginario videoludico e che, prima o poi, viene citata in diversi modi. Ma l'idea di pezzi in elegante movimento in un board game, che invece di natura sarebbe fin troppo statico, è proprio la caratteristica che fa la differenza. Divertimento senza limiti, forte dose di strategia mescolata con azione pura, ecco i motivi che spingono gli appassionati

a considerare il titolo un cult per eccellenza. Fresco e divertente dopo oltre trenta anni di luminosa carriera. E per giocarlo oggi? Se non avete a disposizione un ancora ruggente Atari 800 potete usare il vostro nuovo PC fiammante appena comprato, grazie al sito Atari Age, che mette a disposizione il titolo gratuitamente. ■



» L'Atari 800 è spremuto fino al massimo delle sue capacità, con una grafica eccezionale per i tempi. Animazioni, cura dei personaggi, caselle mutevoli e fisse restano nell'immaginario collettivo degli utenti della macchina Atari e di quelli dei successivi port per ogni sistema.





RIDGE RACER

ARCADE

UN CABINATO CHE HA FATTO LEGGENDA

di Pietro "Pittanza" Spina



» Donne e motori hanno sempre convissuto con successo in Ridge Racer: la femminilità accennata in pochi poligoni col primo capitolo trovò invece massima espressione nella computer grafica utilizzata per creare Reiko Nagase, testimonial del quarto episodio su PlayStation.

MERAVIGLIE DELLA TECNICA

> Ridge Racer viene ricordato come uno dei titoli più impressionanti dal punto di vista tecnico, capace di settare nuovi standard grazie ad un texture mapping decisamente dettagliato per l'epoca e l'utilizzo molto efficace del gouraud shading, tecnologia che consentiva di ammorbidire le superfici poligonali grazie all'interpolazione della rifrazione della luce sui singoli triangoli, offrendo una resa dei modelli di gioco superiore quasi si utilizzasse un numero ben più elevato di poligoni. Unendo la componente estetica molto dettagliata ad affascinanti effetti di trasparenza e all'incredibile fluidità di gioco, si otteneva un titolo capace di fare scuola sfruttando le potenzialità della scheda Namco System 22.



Adrenalina pura quella che si respirava nelle sale giochi durante il 1993: un misto di gasolio e gomme fumanti generato dall'apparizione di due cabinati destinati a fare leggenda, roba che neanche i migliori "Giorni di Tuono" avrebbero potuto rendere l'idea. Sega da un lato con il suo Daytona USA in parte permetteva di rivivere in qualche modo le gesta di Tom Cruise con la sua creativa trasposizione delle corse Nascar fatta di opulenza tecnica, ritmo tambureggiante e una vettura che mangiava l'asfalto come se dovesse esplodere da un momento all'altro. Dall'altra parte, invece, si presentava un contendente meno chiassoso, meno travolgente ad un primo impatto, pronto a stupire e a prendere in contropiede chiunque vi si avvicinasse come a un consueto racing game. Ridge Racer abbandonava le piste per trasportare in circuiti cittadini che non solo richiedevano di

tenere il gas a tavoletta, ma anche di alternare con grande rapidità il raccordo di curve ampie con decisi e improvvisi ingressi in curva. Con "soltanto" dodici rivali in pista, il vero scopo era imparare a padroneggiare linee perfette e insinuarsi tra gli avversari che, chiaramente, non erano in grado di dare sfogo ai cavalli come nelle possibilità di noi giocatori, così da lanciarsi il prima possibile all'inseguimento delle vetture di testa che ci avrebbero fatto sudare le consuete sette camicie a causa della classica intelligenza artificiale adattiva, pronta ad approfittare di un nostro minimo errore anche in gare praticamente perfette. Ridge Racer univa coraggio e sapienza: le vetture erano incollate all'asfalto, i sobbalzi pochi e la differenza tra i dilettanti e i campioni la facevano le curve in cui lanciarsi quasi si fosse preda della forza centrifuga di una fionda. La visuale vincolata all'asse della macchina e vincolata ad una prima

GUIDARE... DAVVERO?

La fiducia riposta da Namco nel proprio titolo portò alla realizzazione di una versione "Full Scale" che definire folle è poco: si andava oltre il concetto di cabinato, in quanto il giocatore era ospitato in una vera Mazda MX-5 Miata (nella sua versione con guida a destra) che permetteva di controllare la vettura virtuale utilizzando volante, leva del cambio e pedali di serie. Tutti gli indicatori del cruscotto erano funzionanti e replicavano quanto avveniva nel gioco. Ad aumentare il senso di immersione ci pensava il triplo schermo che offriva una visuale estremamente più ampia rispetto al tradizionale monitor 4:3, simulando il campo visivo del conducente. Un sistema di speaker integrati nella scocca offriva un realistico audio del motore e delle gomme sull'asfalto, con la ciliegina sulla torta rappresentata dall'aria che fuoriusciva dai bocchettoni per farci sentire l'aria nei capelli e trasportarci definitivamente nel mondo virtuale.



persona sul cofano, obbligava a memorizzare il percorso in quanto spesso per uscire al meglio dalle curve era necessario anticiparle al punto di trovarsi faccia a faccia con le pareti del percorso senza poter allungare lo sguardo oltre. Trial and error e memorizzazione erano passaggi obbligati per vincere in un titolo che gradualmente aumentava la velocità delle vetture e la difficoltà degli avversari, oltre che il numero di giri e le condizioni di visibilità, per sfidarlo alla fine in un duello 1vs1 nella modalità Time Trial. Il titolo ebbe un successo tale che vennero realizzati due seguiti negli anni immediatamente successivi: Ridge Racer 2 nel 1994 e Rave Racer nel 1995. Entrambi i titoli mantenevano la struttura di base del titolo originale, introducendo la possibilità di giocare in 8 contemporaneamente e nuove tracce audio. Rave Racer in particolare fu la massima espressione del franchise sulla scheda System 22, mostrando 3 nuovi tracciati in una rinnovata grafica ad alta risoluzione (all'epoca era definita tale la vetusta 640x480) e introduceva per la prima volta texture ad alta definizione. Negli ultimi anni il franchise, che aveva trovato nuova vita su console, è in forte declino, ma per quasi un ventennio ha incarnato con successo il connubio tra velocità estrema e avanzamento tecnico, presentandosi al lancio di ogni nuova console con una nuova iterazione. In attesa di vedere risorgere la serie, ricordate la regola fondamentale di Ridge Racer: chi frena è destinato ad essere sorpassato sul traguardo! ■

UNA PISTA, TRE PISTE

> La critica più severa che si poteva fare a Ridge Racer era relativa al numero di piste a disposizione, che potremmo definire... uno e mezzo: avvicinandosi al gioco nella modalità Novice infatti ci veniva proposto un circuito piuttosto ridotto che, però, lasciava intravedere un bivio, chiuso, che stuzzicava la nostra curiosità. Non un grande mistero però, in quanto bastava accedere alla modalità Advanced per trovarlo aperto nella direzione opposta, permettendoci di accedere ad una sezione molto tecnica che metteva alla prova la capacità di ricordare in sequenza una serie di curve molto difficili. Altro stratagemma per rinfrescare questo unico percorso era l'introduzione dello scorrere del tempo, che in modalità Intermediate e Advanced mostrava il percorso in notturna e all'alba, cambiando la percezione del giocatore nell'attraversare la zona balneare, i tornanti montani e la città.



» Con l'uscita di Ridge Racer Type 4 sulla prima PlayStation, Namco decise di realizzare una versione aggiornata del primo capitolo in grado di girare a 60 fps come l'originale controparte arcade.



DRIVE YOUR PROFITS TO A NEW LEVEL!

State of the art technology in **RIDGE RACER** leaves the competition in the dust! Namco's new system 22 hardware employs polygon graphics with the first ever Texture Mapping in a coin-operated videogame!

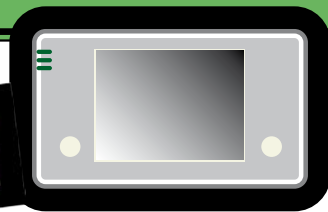
RIDGE RACER is the most realistic driving game ever! Players experience the sensation of high speed driving with turns that require counter steering and all the driving savvy they can muster! Scenery and terrain includes hairpin curves, long sweeping tunnels, seaside carillon, steep mountainous cliffs, tight winding turns and the breathtaking straight-aways of Formula racing.

Specifications:
 Dimensions: Height: 62" (158 cm) Width: 48" (122 cm) Depth: 21" (53 cm)
 Weight: 63 lbs (287 kg) Power Consumption: 551 Watts

NAMCO AMERICA, Inc. P.O. BOX 81820 San Jose, CA 95164-1820 1-800-243-2000 Fax: (408) 385-0128	NAMCO EUROPE LTD. 25/27 Mollat Street King's Cross, London N1C 2LY (071) 581-0915 Fax: (071) 584-0579	NAMCO LTD. 2-8-5 Yamanote, Otsu-ku Toyouke, Tokyo 372-0211 Fax: 076-250-5877
--	--	---

namco
The Game Creator

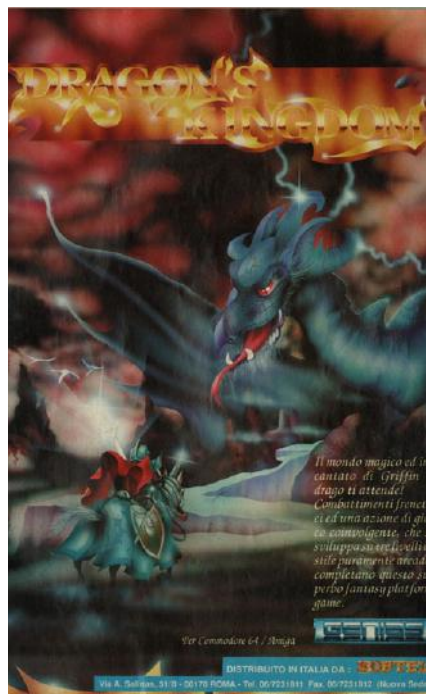
» Dalla locandina promozionale si poteva non solo ammirare il cabinato e la grande qualità grafica, ma anche avere una visione d'insieme della pista, così da coglierne la sorprendente varietà.



GENIAS

Da una “costola” di Simulmondo, nel 1989 nasce Genias, caratterizzata da un team di giovani “geni” del PC e da tanta voglia di affrontare in modo vincente la sfida di un mercato in crescita

di PIETRO “PITANZA” SPINA



» Dragon's Kingdom non venne mai completato ma fece in tempo a finire sulle riviste con una pubblicità intrigante.

Periodo d'oro, quello a cavallo tra gli anni '80 e '90, per il mercato italiano, coraggiosamente lanciato verso nuove prospettive grazie al successo di realtà come Simulmondo, di cui abbiamo avuto occasione di parlare nei precedenti numeri. Ed è proprio da una costola dell'azienda bolognese che nasce, grazie all'impegno di Riccardo Ariotti, una nuova realtà destinata a lasciare il segno nel gaming italiano, il tutto nonostante il periodo davvero ridotto (purtroppo) che l'ha vista presente sul mercato. Genias si pone fin da subito come identità professionale e pronta a competere apertamente nel settore, presentandosi al pubblico con una conferenza stampa tenuta nell'ottobre del 1989 in cui il team si

presentava con al seguito una trentina di giovanissimi tra i 18 e i 22 anni, specialisti autodidatti nell'uso del PC che avevano mostrato di possedere talento nella programmazione, nella grafica o nella composizione musicale. Un manifesto vivente della volontà della software house di affrontare il mercato con l'idea di realizzare prodotti di natura variegata, fossero questi sportivi, sparattutto o giochi d'azione.

I PRODOTTI DEL LANCIO... E NON SOLO

Le potenzialità del progetto si potevano intravedere già dai primi due progetti, mostrati proprio durante questa conferenza: World Cup 90 giocava sul sicuro andando a colpire nelle passioni del popolo italiano proponendo, già nella sua versione Commodore 64, un prodotto davvero completo che radunava le 24 partecipanti alla fase finali della competizione caratterizzate dalle



» Il momento più sorprendente di Nathan Never? La fuga finale che univa sprite e grafica in wireframe, ottenendo un effetto davvero immersivo per l'epoca!

rispettive tattiche, in cui i giocatori si muovevano fluidamente con un set di animazioni decisamente ricercato mentre lo stadio risuonava di un audio a 4 voci. A completare il giorno zero di Genias vi era anche un titolo d'avventura, Mystere, classica avventura testuale con puzzle ed enigmi che occupava ben due dischi. Questa partenza in grande stile venne comunque seguita da un lavoro davvero consistente che si ricorda per perle come Over the Net, simulatore di beach volley per Commodore 64 e Amiga (che di recente ha visto una trasposizione su dispositivi

IL TEAM SI PRESENTAVA CON AL SEGUITO UNA TRENTINA DI GIOVANISSIMI TRA I 18 E I 22 ANNI, SPECIALISTI AUTODIDATTI NELL'USO DEL PC

iOs ad opera del team originale) o la miracolosa conversione per C64 di Chuck Rock, passando per progetti mai completati come l'ambizioso Dragon's Kingdom, reinterpretazioni del classico Ghost 'n Goblins mostrato al pubblico con

una demo giocabile, senza però mai raggiungere i negozi in forma definitiva.

UNA STORIA TROPPO BREVE

Le difficoltà di mamma Commodore e l'inarrestabile crescita delle home console giapponesi influirono negativamente sulle possibilità di crescita di una software house che si trovava costantemente nella situazione di individuare talent e team specifici per i loro progetti, non potendo dunque investire le proprie risorse con la progettualità necessaria a competere in un settore così difficile – soprattutto per una realtà italiana. Con il 1994 si pone dunque la parola fine sulla storia di Genias, che viene ricordata con affetto grazie alla capacità di diversificare la propria produzione e le straordinarie capacità realizzative dei suoi giovanissimi team. ■



» L'avventura d'esordio di Genia si presentava su C64 in modo spartano, ma con un accompagnamento sonoro avvolgente e un grande numero di ambientazioni (60) e quasi 50 immagini. Un piccolo traguardo tecnologico!

AVVENTURE BONELLI



Sebbene il nome associato alle trasposizioni virtuali delle avventure degli eroi dei fumetti, italiani e non, fosse quello di Simulmondo, anche Genias nel 1992 ebbe l'occasione di sperimentare la crossmedialità utilizzando uno dei personaggi emergenti di Bonelli, quel Nathan Never che si stava rivelando uno dei pilastri dell'editore al pari di Dylan Dog e Martin Mystere.

Si trattava di un titolo per Amiga piuttosto semplice e breve, definito infatti "The Arcade Game", in cui si attraversavano le aree di gioco a visuale laterale liberandosi dei nemici con la fedele pistola, in cui però erano introdotti elementi di interazione con npc, gestione dell'inventario, puzzle e una sorprendente fuga finale che univa grafica 2D e 3D. Non la più memorabile delle avventure, ma un vero pezzo da collezione per ogni fan, anche per via dell'albo speciale "Guerra alla Yakuza" contenuto all'interno della confezione

CORSE CLANDESTINE O F1?

Non potevano mancare i motori nella libreria di Genias e, dopo i lavori su World Cup 90, il Digital Minds Team venne messo al lavoro su un titolo corsistico chiamato "Warm Up", che proponeva competizioni a metà strada tra la formula uno e le corse clandestine, con tanto di elaborazioni da acquistare con la moneta in-game in un'officina poco raccomandabile. Una sorta di Need for Speed Underground nel 1991. Successivamente la versione per Amiga abbandonò questi compromessi per presentarsi come gioco spiccatamente di F1, con piste colorate e decisamente riconducibili a quanto si vede oggi nei circuiti, con distese di verde e cordoli ben definiti. In entrambi i casi, però, da sottolineare era la velocità dello scrolling, che rendeva le esperienze memorabili: le lotte sui frame ci sembrano all'ordine del giorno oggi, ma già allora gli sviluppatori dichiaravano di aver ottenuto un aggiornamento a schermo capace di 50 fotogrammi al secondo!



ONE MAN IN SPACE

Cataclyse è uno dei titoli dalla genesi più curiosa nella libreria targata Genias, in quanto creato essenzialmente da una singola persona che si occupò del coding e della grafica. Nonostante nel 1992 l'interesse per la piattaforma Commodore 64 fosse in fase calante e, soprattutto nel genere, sulle console si stessero ottenendo risultati eccezionali, Andrea Pompili si imbarcò in una vera e propria impresa, creando da solo buona parte degli editor necessari e utilizzando programmi di coding basilari e totalmente aversi al concetto di "user friendly". Ne venne fuori uno shoot 'em up sulla falsariga di Armalyte, dotato di un comparto grafico pulito e molto veloce in grado di visualizzare molti sprite e numerosi colpi delle proprie armi. Purtroppo, nonostante i buoni riscontri, il progetto non venne trasposto su Amiga per via della fase calante attraversata da Genias, lasciandoci quindi solo immaginare cosa sarebbe potuto venire fuori in opera di conversione.



» Tacciato di essere troppo simile ad un titolo uscito 4 anni prima, Cataclyse comunque mostrava la sua identità, soprattutto dal punto di vista tecnico.

LA COPPA DEL MONDO



Il calcio è oggi, come ai tempi, la passione numero uno degli italiani e presentarsi con un titolo pronto in occasione dei mondiali nostrani rappresentava un'opportunità da non mancare: per questo Genias intraprese un impegno doppio, affidando al Digital Minds Team di Antonio Miscellaneo e Ivan del Duca i lavori su Commodore 64, rivolgendosi poi ai Dardari Bros (Marco, Davide e Francesco Dardari) per realizzare la versione Amiga. World Cup 90 vanta tutt'ora la corona di primo titolo calcistico realizzato in Italia. Il comparto tecnico incorporava numerose animazioni, tra cui colpi di testa e rovesciate, e per aumentare il realismo della competizione veniva mostrato al giocatore il risultato di tutte le partite intraprese dalle squadre controllate dalla cpu, tenendo traccia di punteggi e differenza reti. Fu per molto tempo uno dei giochi più venduti nei Virgin Store.



» Il calcio è anche questione di cuore: quale modo migliore di attirare i giocatori se non con un caloroso "Forza azzurri"?

LA SINFONIA DI HALO

DURANTE GAMEROME - LA CITTÀ DEI VIDEOGIOCHI, ABBIAMO INTERVISTATO IN ESCLUSIVA MARTY O'DONNELL, LEGGENDARIO COMPOSITORE DI MYTH: THE FALLEN LORDS, HALO E DESTINY

di Marcello "Pavo" Paolillo

IL GIGANTE DEL SONORO

Marty O'Donnell è un artista a tutto tondo e Golem, primo e atteso gioco della neonata compagnia di sviluppo Highware Games, rispecchia appieno tutti i concetti espressi da O'Donnell nell'interezza della sua carriera passata: lo stupore, l'epicità e, ultima ma non meno importante, l'immersione creata dalla musica insieme alla realtà virtuale. Chissà se coloro che sono cresciuti con il primo Halo, oltre 15 anni fa, coglieranno le citazioni musicali.



Mani sul pianoforte, gli occhi socchiusi e la memoria che inevitabilmente va a Master Chief, nel preciso istante in cui prende la sofferta decisione di sacrificare la sua stessa vita pur di salvare l'intera specie umana. Questo il surreale scenario che ci si è presentato di fronte a GameRome, evento romano nel quale abbiamo avuto modo di intervistare questo vero e proprio gigante. Marty O'Donnell non è solo un semplice compositore di colonne sonore di videogiochi di successo, bensì è un artista capace di fondere musica e immagini come davvero pochi sono in grado di fare. Specie nei videogame, medium in cui la partitura musicale gioca un ruolo davvero rilevante ai fini dell'intera esperienza.

In Halo, così come in Destiny, la colonna sonora è infatti parte integrante dell'avventura stessa, e O'Donnell lo sa molto bene, tanto da non farne segreto con nessuno: tutto ha inizio ascoltando da piccolo la colonna sonora di Ben Hur, capace di colpire il giovane Marty a tal punto da fargli capire che la sua strada sarebbe stata scandita dalle note. Da un periodo Progressive Rock e Fusion, i suoi studi lo portarono al conservatorio e in particolare verso alla musica classica. Tante le influenze nel corso degli anni, dai Beatles agli Yes, dai Jethro Tull ai Led Zeppelin, fino a giganti come Brahms, Debussy, Stravinsky, Barber, Williams, Goldsmith e moltissimi altri. Ma la sensazione di "prostituire la sua arte" lavorando a jingles per scadenti pubblicità americane lo ha presto portato a dedicarsi a tutt'altro, ovvero i videogiochi. La prima esperienza di Marty nell'universo dei giochi elettronici risale a Riven (il sequel di Myst), sino all'incontro con Bungie e alle conseguenti colonne sonore capolavoro dei primi quattro capitoli della serie Halo e, poco dopo, Destiny. E dopo aver lasciato Bungie? Con alcuni ex membri dello studio, Marty ha dato luce a Highware Games, un team che ammonta a poco più di una decina di persone e che attualmente sta chiudendo il suo primo, importante progetto per la realtà virtuale del PlayStation VR, Golem. Ma lasciamo che le domande in sospeso trovino una risposta nella nostra intervista...

Come nasce la sua passione verso la musica nei videogiochi? Quando è scoccata la proverbiale "scintilla"?

Ero un compositore: ho realizzato pubblicità, film e roba per radio e avevo uno studio di registrazione a Chicago. Ho scritto e prodotto musica e suoni, ma ho sempre giocato ai videogiochi, nel mentre, e nel 1993 il figlio di un mio amico mi ha mostrato un titolo a cui stava lavorando con altre persone, e che si rivelò essere Myst. Quando ho

visto Myst, mi sono reso conto di quanto fosse avvincente, al punto che ho sentito di dover entrare nell'industria dei videogiochi. Quindi ho pensato a un modo per farlo. Ho lavorato proprio con loro, e tre anni dopo ero l'Audio Director di Riven, il sequel di Myst.

Essendo l'autore della colonna sonora della saga di Halo, ha concepito la soundtrack di ogni episodio singolarmente?

La cosa interessante, per me, è apprezzare ogni gioco come un singolo progetto. È stato così per Halo 1, che non si chiamava Halo 1 ovviamente, ma solo Halo, poiché pensavamo sarebbe stato l'unico titolo che avremmo realizzato riguardo a quel concept. Ho dovuto lavorarci per realizzare un trailer di annuncio del gioco da mostrare al Mac World che Steve Jobs ha tenuto nel 1999. Ho semplicemente cercato di trovare il giusto accompagnamento per quei 3 minuti e sono venute fuori idee davvero interessanti, come i canti dei monaci e i violoncelli. Alla fine, nei 10 anni successivi ho creato molti temi basandomi sulla musica realizzata allora. E con ogni gioco che è arrivato in seguito, Halo 2, Halo 3 e Halo Reach, mi sono messo all'opera sapendo che avrei creato qualcosa basandomi sul passato, a cui affiancare nuovi temi per giochi e storie.

Temi musicali e accompagnamento al gameplay: su quale dei due preferisce lavorare?

Quando crei l'accompagnamento per una scena d'azione o vuoi settare l'atmosfera di una specifica location non è necessario che la musica contenga un tema molto forte. Ma quando mostri il titolo principale o sei in un »



**“ Eccomi qui, a 17
anni di distanza,
con le persone che
ricordano ancora
il primissimo tema
musicale di Halo ”**



punto fondamentale della storia, vuoi che la melodia sia sufficientemente forte ed evocativa per richiamare le giuste emozioni. Quindi il main theme è qualcosa che non ripeterai spesso, mentre le musiche in gioco possono essere più ambient, di accompagnamento, per settare il "mood". Il tema principale deve invece imporsi. Alla fine, a me piacciono entrambe le tipologie di lavoro.

Qual è il pezzo musicale grazie al quale ha capito subito che sarebbe stato ricordato negli anni a venire?

Credo il primissimo tema di apertura di Halo, con i monaci che cantano. È stato il primo che ho realizzato e ha preso forma in tempi molto ristretti, senza pensarci troppo. Chi ha avuto occasione di sentirlo, appena realizzato, lo ha apprezzato molto e allora ho pensato: "Sì,

questo ha un futuro". Ed eccomi qua, a 17 anni di distanza, con le persone che lo ricordano ancora. Posso dire dunque che il primo in assoluto sia stato per me anche il più memorabile.

Quanto tempo è richiesto per creare una colonna sonora di successo per un videogame?

Se si sapesse fin dall'inizio quanto tempo è necessario per farlo, probabilmente si rinunciava in partenza. Ma come si dice, "il viaggio di mille miglia inizia con il primo passo", quindi inizi a fare qualcosa che porta poi ad altro, ma ci vuole davvero molto tempo per creare un'intera colonna sonora. E finché continui a crearla per qualcosa - un nuovo incontro, un pezzo promozionale, un nuovo trailer, i temi principali e tutto il resto - inizi a mettere insieme i pezzi e a un certo punto ti guardi intorno e pensi: "Wow, qui abbiamo

Se si sapesse quanto ci vuole a creare una colonna sonora di successo, si rinunciava in partenza!



LA MUSICA DELLO SPARTAN



Quando componi per un gioco, devi creare musica che possa adattarsi ai diversi ritmi dei giocatori.

A GameRome, Marty O'Donnell ha deliziato tutti i presenti accompagnando al pianoforte alcuni momenti della celebre saga di Halo e Destiny, tra gli applausi e le lacrime (letteralmente) dei moltissimi spettatori presenti. Un momento realmente unico ed emozionante, che ha permesso a tutti, complici anche i racconti di vita di Marty, di calarsi come mai prima d'ora nel magico universo delle colonne sonore dei videogiochi.

due ore di musica, tre ore di musica". Credo che con Halo e Halo 3 abbiamo registrato quasi quattro ore di musica, una cosa assurda, ma quando inizi e continui a scrivere, produrre e creare, è così. Ovviamente, c'era anche il mio partner, Mike Salvatore, che per la maggior parte del tempo, in quel periodo, era a Chicago mentre io ero a Seattle, e lo chiamavo per dirgli: "Mike, vai, ecco delle cose che ho fatto. Fanne di nuove partendo da queste". E lui scriveva e produceva, poi ci incontravamo e ne creavamo altre e... sì, ha richiesto molto tempo.

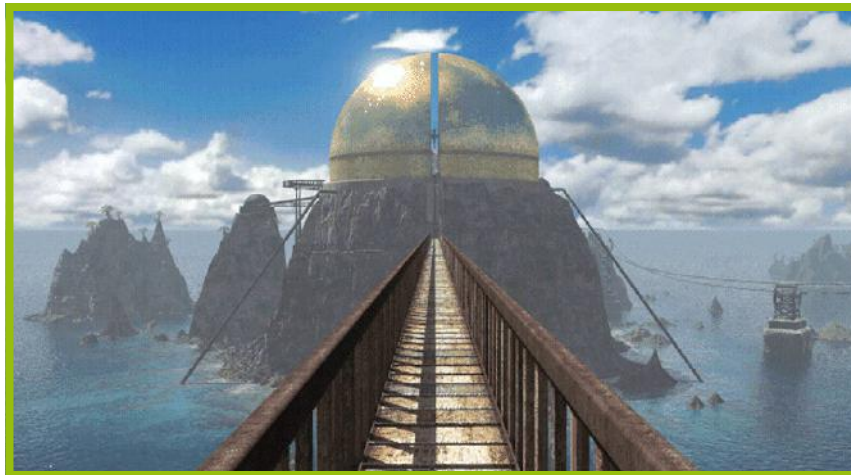
Preferisce la composizione di musica tradizionale o si vede più nel ruolo di audio director?

Mi piace essere l'audio director perché so che nessun altro avrà il controllo sul mio lavoro in seguito. Come audio director posso impostare la mia visione per tutto l'audio, attori compresi. Li dirigo, gestisco le persone che implementano l'audio nel gioco stesso, suggerendo modi per farlo. E quando si introduce la musica, sono io quello che tiene tutto sotto controllo, e non c'è nessuno che può prendere decisioni con cui non concordo, quindi mi piace molto come ruolo, proprio perché gestisco ogni cosa.

Del resto, mi piace ancora comporre musica, ma se facessi solo quello, a un certo punto sarebbe troppo, avrei bisogno di una pausa. Quindi è meglio andare a Los Angeles e dirigere i doppiatori, incontrare Nathan Fillion e altri personaggi come lui.

Creare musica per un videogioco è davvero così differente che realizzarla per un altro media, come cinema o TV?

Oh, sì. Quando creo per il cinema o la TV è un



processo lineare. Sai quando le cose hanno inizio, dove ci sarà il climax e quando finiranno. I tempi sono scanditi. Quando componi per un gioco, sai dove i giocatori inizieranno, dove dovrebbero arrivare e quello che potrebbero trovarsi a fare, ma ogni giocatore è diverso, quindi devi creare musica che possa adattarsi ai differenti ritmi dei giocatori. Che si adatti al gameplay. E che magari ti faccia pensare che sia stata scritta apposta per la tua partita. Funziona in maniera diversa per ogni persona, quindi è un po' complicato.

Attualmente sta chiudendo i lavori su Golem: la VR può cambiare anche il modo di comporre musica?

Vedremo. Una delle cose interessanti della realtà virtuale è che ti fa sentire come se fossi nella location. Quindi se facessi partire

una musica per i momenti importanti della storia e dovesse sembrare come se venisse riprodotta nella stanza in cui il giocatore si trova, potrebbe distrarre. Penso che la musica racconti la stessa storia anche nella realtà virtuale. È qualcosa che avviene nella tua testa, evocativa e in grado di dare più corpo alle emozioni che vorremmo provassimo per la storia. Va immaginato un po' come quando c'è un narratore. Di solito, vuoi che il narratore sembri parlarti direttamente nella testa, e vuoi che la musica al tempo stesso sia trasmessa nella tua testa, mentre il resto dei suoni deve percepirsi nell'ambientazione. In questo modo, credo che l'accompagnamento musicale in VR possa essere considerato non invasivo, e penso che possa funzionare con successo. Almeno, per quanto fatto finora abbiamo avuto successo, ma vedremo se piacerà anche ai giocatori. ■

» Le atmosfere di Destiny sono rese ancora più suggestive dalla musica composta da Marty O'Donnell per il gioco.

TUTTE LE
RETRÒ
NOVITÀ
CHE HANNO
CAMBIATO
PER SEMPRE
IL NOSTRO
MODO DI
GIOCARRE

GIFTPIA

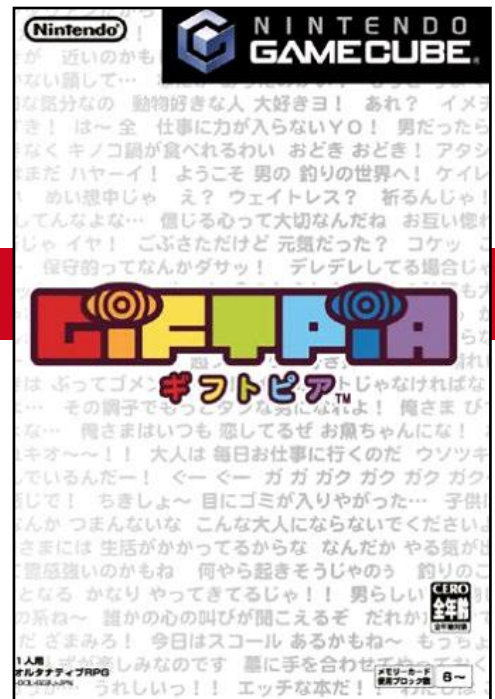
Il romanzo di formazione
del Nintendo GameCube

> TITOLO ORIGINALE: Giftopia
> SVILUPPATORE: Skip
> GENERE: RPG

di Guglielmo "Gu" De Gregori

L'ERA DEL NINTENDO GAMECUBE FU SEGNATA DA UNA GRANDE VOGLIA DI SPERIMENTARE DA PARTE DELLA GRANDE N, CHE MAI RIUSCÌ VERAMENTE A CAPIRE A CHI AVREBBE DOVUTO INDIRIZZARE LA SUA CONSOLE. Giftpia faceva

parte di questo processo, ma era così strano che non riuscì a farsi strada in Occidente. E questo è un vero peccato. Giftpia, il cui nome deriva dalla contrazione tra "gift" (dono) e "utopia", ha l'obiettivo non poco ambizioso di simulare la vita e, di conseguenza, i rapporti sociali, quelli che ci definiscono come specie. In questo senso, Giftpia può essere considerato un erede del communication game per eccellenza, Animal Crossing, con cui condivide in parte anche l'incipit. La premessa è semplicemente fuori di testa: il protagonista, Pockle, si sveglia tardi e arriva in ritardo al suo rito di passaggio. Il sindaco dell'Isola Nanashi, dove vive Pockle, non la prende bene e ordina il suo arresto, decretando una multa di 5 milioni di mane, la valuta del gioco. Se pensavate che Tom Nook fosse un avido procione, anche il sindaco non scherza proprio e, non contento della sanzione pecuniaria, vi legherà letteralmente con una palla al piede. L'unico modo in cui Pockle può recuperare una simile cifra è interagendo con gli altri, svolgendo lavori di fatica per loro, o andando persino più nel profondo, ossia realizzando i loro desideri. Il messaggio che sembra voler lanciare il gioco, è che non si può veramente diventare adulti se si prescinde dal rapporto con il prossimo, una lezione che peraltro era stata già impartita da un altro classico gioco Nintendo, The Legend of Zelda: Majora's Mask, e la sua lunghissima catena di fetch quest. Un vero e proprio bildungsroman interattivo, quindi, lunatico e bizzarro in più di un momento. Anche perché Giftpia simula tantissimi aspetti della vita reale, su tutte la necessità di nutrirsi, pena morire di inedia. Non solo, Pockle dovrà anche fare i conti con il coprifuoco, altrimenti dei fantasmi lo inseguiranno fino a casa sua, e lo



costringeranno a dormire, lasciandovi quindi vulnerabili ai furti della fatina del sonno. Nella sua quest per soddisfare le folli richieste del sindaco, Pockle sarà guidato da uno strano vecchietto di nome Ziggy (e già qui, la mente va a un certo Duca Bianco), infuriato per il fatto che qualcuno debba pagare dei soldi per diventare un adulto. Ma di chi è questa opera così fuori di testa? È presto detto: si tratta infatti di Kenichi Nishi, già conosciuto per il suo lavoro sui titoli dell'allora Squaresoft, tra cui Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars. In Occidente, il lavoro più famoso di questo designer è senza dubbio Chibi-Robo!, che condivide in effetti molti tratti di gameplay con Giftpia (la necessità di mangiare ricorda, per esempio, la ricerca delle battiere del gioco con il robotino).



» Kenichi è un ambientalista e un animalista, come viene dimostrato dai suoi giochi. In particolare, amava tanto il suo cane Tao, che fa la sua apparizione in Giftpia. Sfortunatamente, Tao ci ha lasciato nel 2009.



» La presenza del tempo è l'elemento di sfida preponderante del gioco, in quanto dovrete gestirlo sapientemente. Inoltre, è anche un modo per limitare la vostra esplorazione. Andando più avanti, tuttavia, il coprifuoco si allenterà.



La presenza di un orologio all'interno del gioco contribuisce a rendere Nanashi Island un luogo che sembra vivere di vita propria. Per comunicare con gli NPC, infatti, dovrete tenere conto della loro agenda, il che potrebbe far impazzire i ritardatari seriali. Questo dà inoltre la sponda a sublimi momenti di caratterizzazione, come quando scoprirete che il sindaco sonnecchia su una panchina invece di farsi trovare in ufficio. Realizzare i desideri degli abitanti è piuttosto semplice, si tratta di raccogliere delle gemme, e in generale il gameplay è assai basilare. Quello che rende memorabile Giftpia è, piuttosto, il background dei personaggi. Se proverete il gioco, avrete a che fare con un distillato di follia Nintendo, come non se ne vedevano dai tempi di Earthbound. Ma ci sono anche momenti tragici, e una profonda esplorazione delle psicologie degli NPC.

A rende ancora più psichedelico questo vero e proprio trip in acido, ci pensa la colonna sonora, che viene gestita peraltro in una maniera del tutto originale. Il sottofondo musicale del gioco, infatti, non è definito in maniera statica, ma cambia in maniera randomica, come se la stazione radio dell'isola, Nanashi FM, stesse effettivamente

trasmettendo. Questa scelta ha permesso al gioco di dare spazio anche ad artisti underground e assolutamente sconosciuti, che si sono ritrovati la propria musica all'interno di un gioco Nintendo. Tra queste, è sicuramente da citare pop_errong di Yuzo Kako, un musicista elettronico minimalista giapponese. Nonostante il gameplay minimalista (che lascia spazio a una mole di testo impressionante), l'atmosfera che riesce a creare il gioco è semplicemente unica. Non abbiamo difficoltà a capire perché il gioco non sia stato localizzato in Occidente, e comunque anche in Giappone non è andato oltre le 40,000 copie vendute. Nonostante questo, Giftpia ha comunque avuto



IL DESIGNER HIPPY



KENICHI NISHI, AUTORE DI GIFTPIA, È NATO ALLA FINE DEGLI ANNI '60, E IN QUALCHE MODO LO SPIRITO DI QUEI TEMPI L'HA INFLUENZATO PROFONDAMENTE. I suoi giochi rifiutano le regole dell'azione pura a tutti i costi, e inseguono piuttosto una ricerca artistica, che possa arricchire in qualche modo il giocatore. Chibi-Robo! è uno dei suoi giochi più famosi e apprezzati, ma non tutti sanno che rimase in stallo dopo due anni di sviluppo. Fortunatamente, Shigeru Miyamoto notò il progetto e lo completarono assieme. Nishi è anche un fan della musica rock inglese.

un seguito, il visionario Captain Rainbow, che riprendeva l'idea dell'esaudire i desideri delle persone, ma sfruttando alcuni personaggi decaduti di Nintendo, come il dinosauro transessuale Birdo.

Il gioco non è mai stato tradotto, quindi, ma può essere in parte goduto grazie a una patch in inglese (e anche italiano), reperibile all'indirizzo <http://kirameki.altervista.org/giftpia.php>. Nel 2015 un fan stava lavorando a una patch, ma al momento non sembrano esserci notizie. ■





SEGAGAGA

Il canto del cigno autoreferenziale di Sega

> TITOLO ORIGINALE: セガガガ
> SVILUPPATORE: Hitmaker



di Guglielmo "Gu" De Gregori

LE CONSOLE SULLA VIA DEL FALLIMENTO HANNO UN QUALCOSA DI MAGICO. PROBABILMENTE PERCHÉ, NELL'ANARCHIA DI UNA BARCA CHE STA AFFONDANDO, I PRODUTTORI SONO MOLTO PIÙ PROPENSI A DARE CARTA BIANCA AGLI SVILUPPATORI.

Questo è esattamente il caso di Segagaga, un JRPG malatissimo che racconta e ironizza sugli ultimi giorni di Sega come produttrice di console, aprendo uno squarcio su di un mondo pieno di contraddizioni come può essere il game development giapponese.

L'idea alla base del gioco è talmente assurda che, quando il suo creatore Tez Okada effettuò il pitch di fronte ai dirigenti Sega, questi credettero che si trattasse di uno scherzo. Sulla confezione campeggia la dicitura "Sega Simulation", che sintetizza bene in effetti il tipo di esperienza che viene offerta. In un

tipico caso di arte che imita la realtà, il gioco racconta del crollo di Sega, alla quale è rimasto solo il 3% del mercato dei videogiochi. Scopo del giocatore, nei panni del giovane di belle speranze Taro Sega, è far tornare la compagnia ai fasti di una volta. Il grande progetto per riportare in vita la compagnia è il Tera Drive, una macchina potentissima che ospita l'essenza più pura di Sega. La satira di Segagaga è spietata: a introdurvi nel rutilante mondo del game development è Alisa (il cui nome, non a caso, è lo stesso di un personaggio di Phantasy Star), che non ci va certo leggero sugli sviluppatori. "Gli altissimi livelli di stress trasformano i nostri dipendenti in subumani. Sono violenti e devono essere messi in gabbia, ma abbiamo bisogno di loro per fare dei bei giochi", racconta la ragazza. "Questa è la spiacevole verità della game industry". Come un novello Dante, Tez Okada usa la

finzione del videogioco per raccontare le follie del mondo della game industry, usando i personaggi Sega come veicoli delle sue caustiche accuse. Il gioco stesso sembra essere strutturato come l'Inferno dantesco, con il nostro eroe che deve risalire la Sega Tower, dove ogni studio di sviluppo è raffigurato come un "girone", un labirinto che bisogna superare per andare avanti. Lungo la vostra strada, quindi, incontrerete tanti buffi personaggi, come pixel giganti, teste volanti e robottoni, i quali rappresentano gli sviluppatori che dovrete far passare dalla vostra parte. Okada mette alla berlina chiunque, senza freni: giganteschi ammassi di carne, circondati da bottiglie, raffigurano i dipendenti con problemi di alcolismo, fenomeno tipico dei sararimen giapponesi, e che non stentiamo a credere fosse diffuso anche in Sega nei suoi ultimi giorni di gloria. Le battaglie sono a turni, ma per certi versi ricordano quelle di The Secret of Monkey Island. Per combattere contro gli sviluppatori, infatti, dovrete urlare loro degli impropri, tra cui "Torna a lavorare" e "Non avrai mai una fidanzata", che diminuiranno le loro difese e vi permetteranno di sconfiggerli. Anche qui, non ci viene difficile credere che simili frasi ingiuriose fossero frequentemente rivolte agli sviluppatori (cosa che con tutta probabilità succede ancora). Il sistema di combattimento è semplice, ed evidentemente più pensato per far ridere che per offrire una vera profondità strategica: tra i poteri, c'è quello di inondare lo schermo di codice binario; oppure, potete distrarre lo

» A un certo punto del gioco venite declassati al rango di commesso, ed è qui che incontrate Alex Kidd, mascotte decaduta di Sega. In una malinconica scena di fronte a un fiume, Alex vi racconterà di come la sua carriera di rivale di Mario (il cui nome viene censurato) subì un duro colpo con l'arrivo di Sonic.





» Non mancano accenni anche ad altre software house. Per esempio, ogni volta che un personaggio dice la parola "RPG", un disclaimer recita "RPG è un marchio registrato Bandai". La citazione si riferisce a un fatto successo per davvero, ossia il tentativo di Bandai di registrare il copyright dell'acronimo.



sviluppatore facendogli pensare a una bella ragazza. La cosa più sorprendente di Segagaga è il suo essere terribilmente attuale anche al giorno d'oggi: vi potrete infatti imbattere in fanatici della grafica che vogliono spendere centinaia di migliaia di poligoni sul modello... di un bidone della spazzatura. Una specie di Sergeant Hartman, invece, terrà un comizio di fronte agli sviluppatori, definendo i videogiochi: "Nient'altro che semplici prodotti", e invitando i creativi a "sfornare titoli praticamente identici e incassare i verdoni". L'invito a "imitare i top seller della concorrenza" sembra quasi profetico, contando quanti cloni escono ogni giorno sui vari marketplace mobile. Anche il metodo per reclutare gli sviluppatori sembra riflettere bene la situazione di Sega in quegli anni, visto che dovrete convincere i futuri impiegati a passare dalla vostra parte offrendo loro il salario più basso possibile. Una volta che avete reclutato abbastanza forza lavoro, diventerete Director, dando inizio alla fase gestionale pura. Attraverso il gameplay, Segagaga racconta il dilemma di ogni publisher: realizzare tanti giochi mediocri, oppure focalizzarsi sulla qualità a scapito della quantità? Segagaga mette a nudo il mondo dello sviluppo giapponese e, nella gestione asettica tramite menu

dei propri impiegati, si percepisce il senso di specializzazione che si deve provare nelle software house giapponesi. Tutto conduce a un finale semplicemente fuori di testa, che trasforma il gioco in uno sparatutto 2D a scorrimento. Potete perfino guidare l'astronave di Thunder Force V, con asset riciclati dall'episodio della serie mai uscito per Dreamcast. Un'epica cutscene conclusiva vede in azione tutti i personaggi Sega, in un ultimo tentativo per salvare la Terra che non sfuggirebbe in un film degli Avengers. Segagaga è un racconto morale. Un monito per le generazioni future, che ricorda di non considerare il videogioco come un prodotto da fast food. Pena fare la fine della sventurata Sega. ■



Genio e sregolatezza

L'uomo dietro Segagaga è il folle Tez Okada, uno sviluppatore decisamente fuori dagli schemi. Tra i giochi per cui lo ricordiamo, c'è lo sparatutto Astro Boy: Omega Factor di Treasure, uno dei giochi più interessanti usciti per Game Boy Advance. Okada ha anche lavorato a Thunder Force VI, episodio per PlayStation 2 del classico sparatutto Sega. Okada, molto critico del modello di Sega, alla fine ha realizzato il suo sogno: ha infatti fondato il suo studio di sviluppo, Huga Games, che oggi lavora su sparatutto 2D vecchia scuola.



マヨハレサカシ!!!

マヨハレサカシ!!!

CHO ANIKI

Uno stranissimo bullet hell

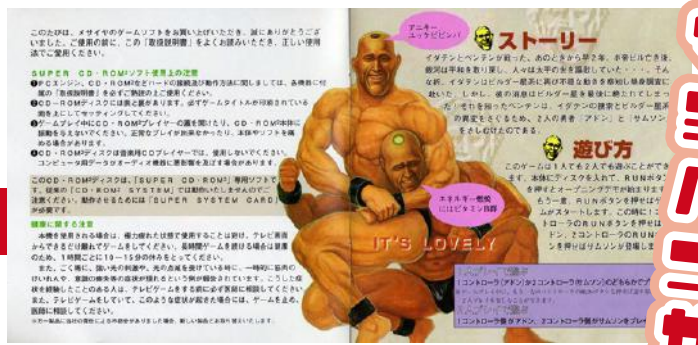
> TITOLO ORIGINALE: 超兄貴
> SVILUPPATORE: Masaya

di Guglielmo "Gu" De Gregori

IN GIAPPONE L'OMOSESSUALITÀ VIENE VISTA COME UNA BUFFA CARATTERISTICA DI ALCUNE PERSONE, e lo stereotipo del culturista effeminato e con i muscoli oliati è ricorrente all'interno degli anime e dei manga demenziali. Questa figura mitologica fa la sua comparsa ancora in una serie di videogiochi, chiamata Cho Aniki, uno sparattuto firmato dalla casa di sviluppo giapponese Masaya. Nata su PC Engine nel 1992, la serie è diventata famosa solo in seguito in Occidente, spesso portata a esempio dei livelli di stranezza a cui può arrivare un videogioco giapponese. E certo Cho Aniki è un buon portabandiera di questo particolare sottogenere. Tradotto in italiano, il titolo Cho Aniki suonerebbe un po' come "Super fratellone", ma questo dà pochi indizi sulla natura del gioco. Di per sé, il gameplay è piuttosto basilare: si tratta infatti di uno sparattuto bullet hell abbastanza canonico. La storia, tuttavia, è completamente fuori di testa. Interpretate infatti uno di due personaggi

giocabili, l'eroe Idaten o la sexy Benten, che devono fermare Bo Emperor Bill (conosciuto nella versione originale come Botei-biru, gioco di parole che richiama "bodibil", l'abbreviazione di "body building" in giapponese). Bo Emperor Bill, vincitore del grande torneo di body building galattico, si ritrova con le riserve di proteine che scarseggiano, e decide di invadere i pianeti confinanti per acquisire la preziosa risorsa. Se la premessa è delirante, altrettanto lo sono i companion dei protagonisti: per tutta la durata dell'avventura, infatti, avrete al vostro fianco due palestrati, Adam e Sanson, che vi aiuteranno a sparare ai nemici grazie ai laser che partono dalla loro zucca pelata. Adam e Sanson sono l'elemento più riconoscibile del gioco, e non a caso proprio al dinamico duo sarebbe stato dedicato il secondo episodio della serie, Ai Cho Aniki. Ma questa è un'altra storia. Quello che rende il gioco così unico, è il design dei mostri, che sembrano essere stati

partoriti dopo un trip in acido. Il bestiario del primo Cho Aniki è infatti composto da ibridi uomo-macchina che farebbero invidia a Tetsuo: L'uomo d'acciaio. Tra le creazioni dei designer, abbiamo la Zombie Elvis, che tiene esattamente fede al suo nome: una gigantesca nave aliena sorretta da una versione non morta e gigante del Re di Memphis. La serie successivamente sarebbe diventata ancora più strana dal punto di vista del monster design, sostituendo la maggior parte dei nemici con degli uomini muscolosi, e introducendo, per esempio, dei pesci giganti con corpo umano. Ma a rendere memorabile il gioco è anche la sua colonna sonora, composta da un Koji Hayama (Half-Minute Heero) in grande spolvero. Pensate che a un certo punto la soundtrack arrivò a vendere persino di più del gioco stesso. ■



Il cast di compagni di avventura è anche composto da dei neonati con le ali, e da un umanoide non meglio identificato, caratterizzato da un ghigno inquietante. Questi personaggi vi aiuteranno nel corso dell'avventura, sferrando degli attacchi suicidi al nemico.

PRINCESS CROWN

L'acquerello interattivo di George Kamitani

> TITOLO ORIGINALE: Purinseu Kuraun
> SVILUPPATORE: Vanillaware

di Guglielmo "Gu" De Gregori

IL NOME DI GEORGE KAMITANI NON SUONERÀ DEL TUTTO ESTRANEO AGLI APPASSIONATI DI VIDEOGIOCHI. Egli è infatti

un famoso illustratore e game designer giapponese, a cui dobbiamo uno dei giochi più visivamente sorprendenti dell'era PlayStation 2, il lussureggiante Odin Sphere. Non tutti sanno, tuttavia, che la carriera del buon George ha radici ancora più lontane nel tempo, per la precisione riconducibili all'era del Sega Saturn.

Il talento artistico di Kamitani-san ben si sposava con il Saturn, macchina nata per il 3D poligonale ma, che alla fine, divenne famosa piuttosto per le sue elevatissime prestazioni nel campo della pixel art. Princess Crown, a livello di direzione artistica, è sicuramente nell'Olimpo dei videogiochi per Saturn, grazie alla capacità degli sviluppatori di trasferire fedelmente lo stile manga all'interno di un action game.

Questo è stato possibile grazie a degli sprite dei personaggi veramente giganteschi, come all'epoca se ne vedevano davvero pochi in giro. Il livello di dettaglio era frutto di un lavoro certosino, soprattutto per quanto riguarda le animazioni, la cui fluidità poteva tranquillamente rivaleggiare con un disegno animato di ottima qualità.

Questo è particolarmente vero nei combattimenti dove, per esempio, il personaggio quando viene colpito compie un movimento molto complesso, che investe tutti i suoi particolari, dall'armatura fino ai capelli. Una simile cura è stata riservata anche ai nemici, soprattutto per quanto riguarda i boss, spesso talmente grandi da occupare



buona parte dello schermo, e che danno l'impressione di essere dei disegni in movimento, piuttosto che dei semplici sprite. La sensibilità artistica sarebbe del resto diventata un punto fermo della produzione di Kamitani-san, fino ad arrivare al recentissimo Dragon's Crown.

In effetti, Princess Crown ha molto in comune con le successive produzioni dell'autore giapponese, a partire dal modo in cui si apre il gioco, con una bambina che legge un libro di favole con sua nonna, un incipit molto simile a quello di Odin Sphere (gatto nero incluso). Il gioco, con il suo scrolling orizzontale e il focus sull'esplorazione, ricorda per certi versi Zelda II: The Adventure of Link, e permette di esplorare una discreta varietà di location, tra città e dungeon.

Il gioco purtroppo non è invecchiato benissimo, principalmente a causa di un backtracking davvero troppo abusato. Ma, anche a distanza di 20 anni, vederlo in movimento su un bel catodico vi farà rimanere semplicemente incantati. ■



≈ Tra i tanti elementi che sarebbero stati ripresi anche in Odin Sphere, c'è anche quello dei sistemi curativi, con il cibo che va a rimpiazzare le classiche pozioni. Potete anche far crescere della frutta (ma solo in combattimento), oppure far cucinare carne e spezie in appositi ristoranti.





NATURAL BORN

NINJA

Agili e furtivi guerrieri, spietati assassini: i ninja hanno molto spesso graziato della loro sfuggente e affascinante presenza i videogiochi, sin dalle origini del medium, diventando protagonisti indimenticabili e spettacolari...

di Gianpaolo "Mossagarden" Iglio



“Esperto nel ninjutsu, o ‘arte di rendersi invisibili’: insieme di tecniche, in uso dai secoli XV e XVI, praticate allo scopo di muoversi tra i nemici senza farsi individuare; tali tecniche comprendono il travestimento, la lotta, anche con armi leggere, e l’uso di oggetti atti a superare ostacoli.”

A leggere la definizione di ninja da un qualunque vocabolario verrebbe da immaginarsi una sorta di acrobata col vizio dello stealth o giù di lì, ma è chiaro che sotto il cappuccio vi sia molto di più. Nella cultura tradizionale nipponica, il ninja incarna ad esempio l’antitesi concettuale del samurai: laddove quest’ultimo antepone l’onore e tutta una complessa ramificazione di dogmi etici all’applicazione della disciplina marziale, l’agile guerriero delle ombre sfrutta le proprie abilità in operazioni di spionaggio, sabotaggio, infiltrazione e assassinio, perseguendo la costante ricerca di un anonimato che preclude l’esaltazione di quel culto della personalità tanto caro al suo più celebre opposto. Solitamente reclutato tra i ceti inferiori della stratificata società feudale giapponese, il ninja non vanta, tra le altre cose, un retaggio nobiliare che possa favorire la glorificazione letteraria o storiografica delle sue eventuali imprese e, in quanto

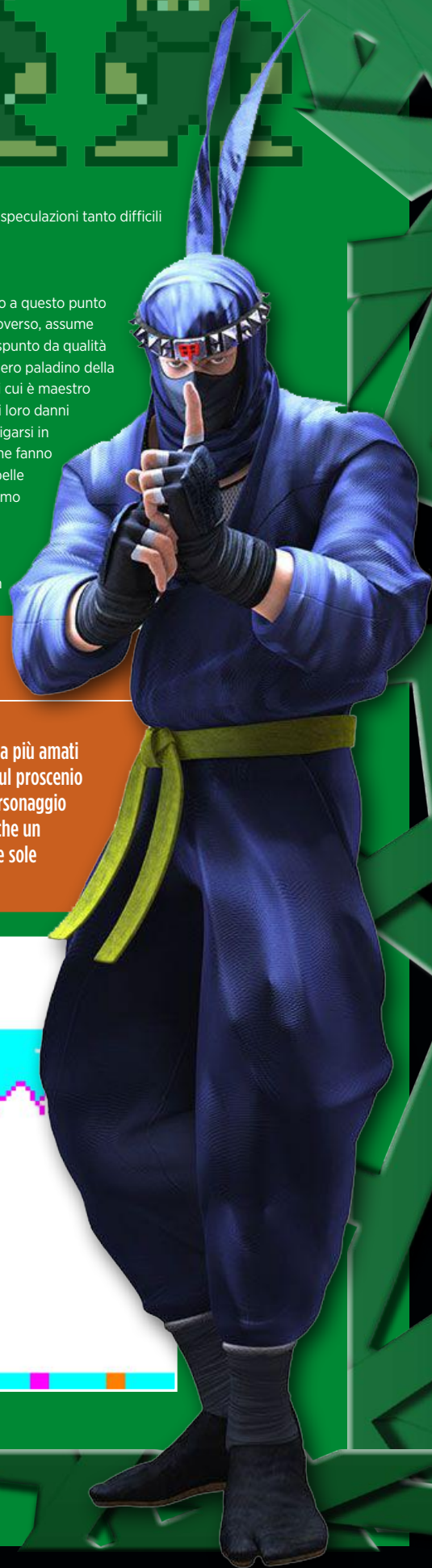
tale, è destinato a divenire oggetto di racconti e speculazioni tanto difficili da verificare quanto fascinosi da tramandare.

NINJA VIDEOLUDICI

Nel mondo dei videogame, quello che potremmo a questo punto definire come un soggetto folclorico assai controverso, assume tuttavia inedite sfumature eroiche che, traendo spunto da qualità morali altrettanto insolite, lo trasformano in un fiero paladino della giustizia pronto ad impiegare le letali tecniche di cui è maestro per aiutare i deboli, vendicare i torti perpetrati ai loro danni ed eliminare gli oppressori, costasse anche prodigarsi in clamorosi atti di sovversione. Dette caratteristiche fanno del ninja videoludico il guerriero definitivo; un ribelle dal cuore puro e la mente libera in cui arma e uomo diventano tutt’uno.

SULLE ORME DEI PIONIERI

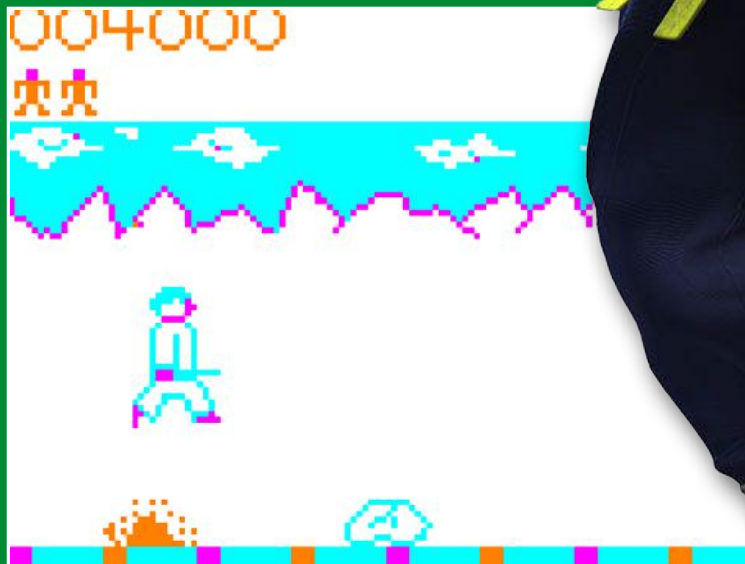
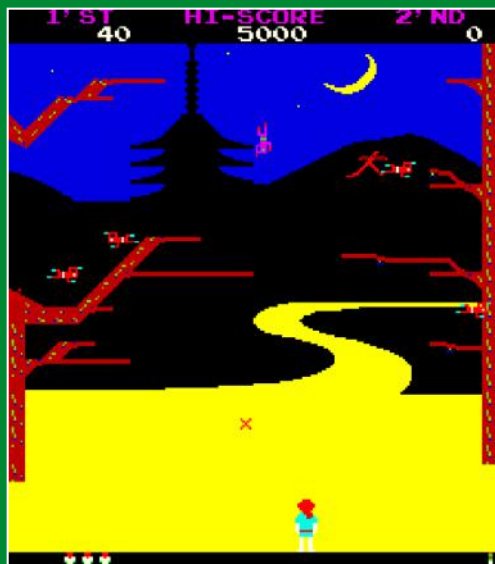
Sebbene risulti piuttosto complesso stabilire con



KAGEMARU

VIRTUA FIGHTER (SERIE)

Veterano del cast di Virtua Fighter, Kagemaru continua ad essere uno dei ninja più amati dai cultori dei picchiaduro a incontri, nonostante la sua ultima apparizione sul proscenio videoludico risalga ormai a diversi anni fa. Oltre ad aver figurato in veste di personaggio selezionabile in ogni episodio della serie firmata da Yu Suzuki, questi vanta anche un curioso cameo in Giant Gram, spettacoloso wrestling-game uscito nel 1999 nelle sole versioni Arcade e Dreamcast.

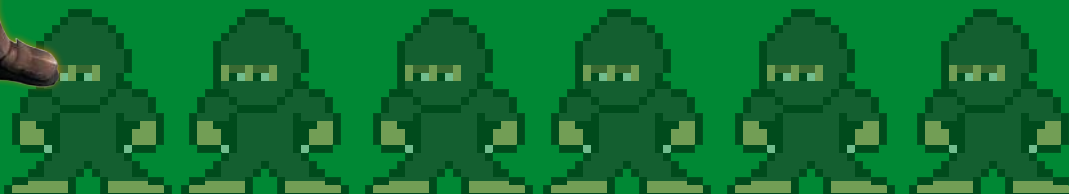




RIKIMARU

TENCHU (SERIE)

Assieme all'abile kunoichi Ayame, Rikimaru ebbe l'onore e l'onere di restituire la ribalta ad una figura del ninja che, in seguito al boom dei picchaduro a incontri, aveva cominciato ad incontrare una certa difficoltà nel rimediare ruoli da protagonista in produzioni di spicco. Successivamente e, più nel dettaglio intorno agli anni 2000, la saga di Tenchu accolse nuovi protagonisti, ma nessuno di essi è stato mai in grado di oscurarne il carisma.



“ NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI, UN ELEMENTO CONTROVERSO COME QUELLO DEL NINJA ASSUME POTENTI SFUMATURE EROICHE, PROPRIO GRAZIE ALLE SUE INSOLITE QUALITÀ ”

precisione quale sia stato il primo titolo a sdoganare la figura del ninja in ambito videoludico, si tende generalmente a individuare il vecchio Sasuke Vs Commander prodotto da SNK nel 1980 per il solo mercato Arcade come pioniera assoluta del genere. In quest'elementare beat'em up a struttura survival, i celebri guerrieri mascherati figuravano tuttavia in

sola forma di avversari determinati ad abbattere l'indomito protagonista del gioco, piombando su di lui in cicliche ondate offensive. Per rintracciare la prima produzione che proponesse un ninja in veste di eroe è in tal senso necessario dirottare il nostro interesse verso due home system poco noti al grande pubblico, cioè Dragon 32/64 e TRS-80 i

quali, nel 1983, ospitarono le rispettive edizioni di Ninja Warrior, un arcaico jump'n shoot a scorrimento realizzato da Charles Forsythe che, pur non brillando affatto per qualità complessiva, ebbe il merito di suggerire il format di gioco più adatto ad esaltare le caratteristiche del misterioso guerriero. Passando velocemente in rassegna proposte più incisive come ad esempio il ninja prodotto da Hudson Soft e Kuma Productions nel 1984 in solo formato MSX o il Laser-Game Revenge of the Ninja distribuito da Taito nello stesso anno in sala, giungiamo dunque al cospetto di The Legend of Kage (1985), cult game forgiato ancora una volta dalle fucine della medesima major nipponica e destinato a elevare il ninja a nuovo mattatore degli action game a scorrimento.



IL PARERE DI METALMARK

Strider occupa un posto speciale nel mio cuore per via della sua fenomenale colonna sonora, opera della compositrice Junko Tamiya. La OST di questo gioco spazia tranquillamente dal progressivo futuristico fino ad arrivare alla musica classica, passando per il barocco e persino per il tribale. Soprattutto su Amiga, le melodie di Strider davano il meglio di sé! Alcuni elementi del sound design del gioco sono stati riutilizzati nella serie Marvel vs. Capcom, dove fa la sua comparsa anche Hiryu da Strider.

NINJA KID

NINJA-KID / NINJA-KUN (SERIE)



Con buona pace del pur mitico Zool, il protagonista della saga varata dalla UPL Co. nel 1984 può essere considerato il testimonial ideale del ninjutsu per quanto concerne il settore dei platform. A guardarlo, con quel suo grazioso look che ricorda per molti versi gli Shy-Guy di Super Mario, non gli si riconoscerebbero chissà quali doti atletiche, ma vi assicuriamo che una volta entrato in azione avrebbe potuto dare filo da torcere ad ogni avversario!

SIDE SCROLLING NINJA

A partire dalla seconda metà degli anni '80, un numero sempre maggiore di sviluppatori individuò nel ninja l'identikit ideale dell'eroe d'azione. Complice la massiccia affermazione di generi quali platform e picchaduro a scorrimento, il combattente che, fino a qualche tempo prima, era rimasto isolato nelle pieghe della colorita tradizione folklorica orientale andò pertanto incontro ad un progressivo processo di emancipazione mediatica destinato a sdoganarne immagine e rispettivo culto anche in occidente. A esaltare il trend inaugurato The Legend of Kage, sarebbero intervenuti classici di matrice platform come i primi due capitoli della serie Ninja-Kid (1984 / 1999, UPL / HAMSTER / Jaleco), il pimpante Ninja Hattori-Kun della Hudson Soft (1986, NES) e l'altrettanto gradevole Kid Niki: Radical Ninja (1986, Irem), cui fecero da contraltare produzioni dal taglio più tattico come i due episodi della mini-



HATTORI HANZO & GALFORD

SAMURAI SHODOWN (SERIE)

Fu l'epica nipponica ad ispirare la creazione del personaggio di Hattori Hanzo. Questi viene infatti citato nelle cronache d'epoca Tokugawa, dove lo si indica quale istruttore dell'altrettanto famoso guerriero Yagyu Jubei. Apparo in tutti i capitoli della saga di Samurai Shodown, Hanzo avrebbe condiviso il proscenio con Galford, curiosa controparte yankee prestata al culto del ninjutsu, ricreando così una contrapposizione analoga a quella che vedeva Ryu Hori opposto a Ken Masters in quel di Street Fighter.



serie Saboteur (1986-1987, Durell Software). Se i primi approdarono in ambito home solo dopo aver registrato ottimi introiti in sala giochi, quest'ultima produzione inaugurò una schiera di iniziative destinate al mercato dei Personal Computer che trovarono prima in Ninja della Sculptured Software (1986) e quindi nella storica trilogia di The Last Ninja varata dalla System 3 nel 1987 il proprio acme. Forte delle avveniristiche isometrie prospettiche alla base del convincente comparto grafico, la saga firmata da Mark Cale si distinse in particolar modo anche per la raffinatezza di un gameplay alquanto sofisticato, in cui convivevano armoniosamente il vigoroso approccio dei migliori titoli a sfondo action e un'intelaiatura esplorativa per l'epoca tutt'altro che comune.

Volendo in ogni caso individuare una hit che possa fungere da manifesto per l'intero movimento "ninja" della Golden Age, non è tuttavia possibile prescindere dal leggendario Shinobi. Approdato in sala nel 1987, il titolo di Yutaka Sugano ridefinì di fatto molti dei dogmi alla base della filosofia beat'em up integrando soluzioni care anche alla sfera shooter. L'impatto registrato dal classico Sega sull'immaginario collettivo funse da ideale ispirazione per il lancio di svariati prodotti affini, tra cui vale senz'altro la pena di citare Ninja Spirit (1988, Irem), il post apocalittico The Ninja Warriors (1988, Taito) e, soprattutto, il grandioso Strider



della Capcom che, beneficiando di un background fantapolitico di elevato impatto e di un mattatore agile come pochi, un finì per ritagliarsi subito un posto speciale nel cuore di moltissimi appassionati. Riconoscendo al primo Ninja Gaiden della Tecmo una rilevanza storica pressoché analoga a quella attribuita a Shinobi, ci riserviamo a questo punto il diritto di esaltare anche l'avvento del tagliente Shadow Dancer (1989, Sega) il quale, pur venendo accolto come suo ideale sequel, propose una timeline ed un protagonista differenti. Archiviato un decennio per molti versi irripetibile col lancio del grande The Revenge of Shinobi (1989, Sega) e il debutto del celeberrimo Teenage Mutant Ninja Turtles della Konami, il filone dei ninja-game salutò i primi anni '90 col varo di una

nuova serie di produzioni destinate a lasciare la propria impronta nella storia. Ci riferiamo senz'altro a succhiagettoni del calibro di Ninja Combat della ADK (1990) e The Ninja Kids (1990, Taito), ma anche ai due scoppiettanti sequel di Ninja Gaiden, ovvero The Dark Sword of Chaos (1990) e The Ancient Ship of Doom (1991) che chiusero in bellezza la fase bidimensionale di un franchise destinato a tornare in auge a partire dagli anni 2000. Se il ritorno di un vecchio eroe come Alex Kidd in quel di Shinobi World (1990) e il debutto di una nuova star di settore come Zool (1992, Gremlin Graphics) avrebbero riportato momentaneamente il ninja videoludico a incrociare la via del platform, il top down shooter Ninja Commando (1992, Alpha Denshi) suggerì a tutti i cultori degli arcade e ai fortunati possessori di Neo Geo che il nostro eroe mascherato poteva eccellere anche in altre categorie produttive. Al netto di supplementari esperimenti di impatto inferiore, il suo culto era tuttavia prossimo a individuare un nuovo filone in cui diffondersi...

IL NINJA NEI PICCHADURO A INCONTRI

Con l'esplosione dei beat'em up a incontri favorita dal boom di Street Fighter II, il culto del ninja videoludico andò incontro a una profonda riforma concettuale che, almeno in principio, lo vide abbandonare il ruolo di eroe assoluto per assumere quello di valido comprimario da affiancare a »



GOEMON

MYSTICAL NINJA / GANBARE GOEMON (SERIE)

Audace parodia del brigante-eroe giapponese Ishikawa Goemon, il "ninja mistico" della Konami divenne il beniamino di molti gamer durante la seconda metà degli anni '80, condividendo parte del proscenio con irresistibili colleghi come Sasuke, Yae ed Ebisumaru.

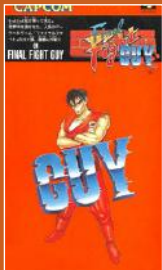
Scivolato un po' nell'ombra dopo i successi registrati su NES e SNES, Goemon trovò la sua ultima, grande ribalta in ambito N64 con lo straordinario Mystical Ninja 2: Starring Goemon (1999). Tra sequel, spin-off, edizioni handheld e titoli dedicati al solo mercato nipponico, la saga vanta circa 30 produzioni all'attivo!



GUY

FINAL FIGHT (SERIE)
STREET FIGHTER ALPHA (SERIE)
STREET FIGHTER (SERIE)

Balzato agli onori delle cronache in qualità di co-protagonista di un classico senza tempo come Final Fight (1989, Capcom), Guy avrebbe avuto modo di esibire il suo repertorio marziale non solo nei beat'em up a scorrimento. Come i cultori della serie Street Fighter Alpha non mancheranno di ricordare, questi si impose anche nel mondo dei picchiaduro ad incontri, rimediando un ruolo da comprimario anche in Street Fighter IV e rispettive espansioni.



» La serie di Ninja-Kid lambì anche il settore handheld col varo di due progetti indipendenti tra loro: Maru's Mission (1990, Game Boy) e Ganso Jajamaru-Kun, remake Wonderswan del primo episodio arcade della serie.



iconici mattatori del picchiaduro come Scorpion e Sub-Zero, rispettivi alfa e omega di Mortal Kombat, persino costoro appaiono in ogni caso alla stregua di semplici scudieri. Sub-Zero in particolare, avrebbe raccolto un tale consenso di massa da meritarsi una produzione dedicata, Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero (1997, N64) che, pur lasciando parecchio a desiderare, testimoniò l'impatto registrato sull'immaginario globale dal gelido leader del Clan Lin-Quei. Intrigante, anche se non altrettanto florida, risultò in parallelo la rappresentanza del gentil sesso, che vide la prorompente Mai Shiranui di Fatal Fury 2 (1992) rubare la scena a tutte le sue colleghe, si trattasse anche della graziosa Ibuki unitasi a Ryu e soci in quel di Street Fighter III 2nd Impact (1997). A seguito del passaggio di testimone che vide la tecnologia poligonale subentrare al 2D classico, gli aficionados di genere videro infine l'ascesa di una nuova genia di ninja, tra i quali spiccò senz'altro per carsima il prode Kagamaru di Virtua Fighter (1993 / 2010), alla cui ombra si alternarono guerrieri meno noti come Mondo, Toujin e Miyabi visti nella serie di Toshinden (1995 / 1999), nonché la splendida Taki di Soul Blade (1996) e relativi sequel. A questi andò quindi ad aggiungersi quindi una illustre rappresentanza di colleghi col sopraggiungere della saga di Dead or Alive che, proponendo al pubblico nuovi volti quali quello del tenebroso Hayate, della dolce Ayane e della sexy kunoichi Kasumi, avrebbe anche riportato in auge il nome di Ryu Hayabusa,

protagonisti dall'aspetto più appariscente e l'identità più definita. Al malefico Geki, ninja dall'artigiano "kruegeriano" figurante in veste di solo avversario nel cast del primo capitolo del summenzionato cult lanciato da Capcom nel 1987, sarebbe così andato ad aggiungersi il più intrigante Eiji Kisaragi visto prima in Art of Fighting 2 (1994) e poi in The King of Fighters '95. Ben più incisiva si rivelò, tuttavia, la parabola di coppie antitetiche come Fuuma ed Hanzou di World Heroes (1992 / 1995) o Hattori Hanzo e Galford di Samurai Shodown (1994 / 2005), i quali funsero essenzialmente da Ryu e Ken per le rispettive serie. Al cospetto di due

RYU HAYABUSA

NINJA GAIDEN (SERIE)
DEAD OR ALIVE (SERIE)

Protagonista assoluto della saga di Ninja Gaiden, Ryu Hayabusa è una vera leggenda del pixel, tanto che il suo fascino ha da tempo travalicato i confini del solo settore dei ninja-game. Tornato alla ribalta intorno alla fine degli anni '90 quale personaggio giocabile nel cast del picchiaduro Dead or Alive, il prode Ryu si è successivamente concesso un nuovo bagno di notorietà a partire dal 2004 grazie al riuscito reboot di Ninja Gaiden del mitico Tomonobu Itagaki.



un tempo mattatore della serie Ninja Gaiden pronto a riprendersi le luci della ribalta grazie ad un nuovo, sensazionale look hyper-tecnologico.

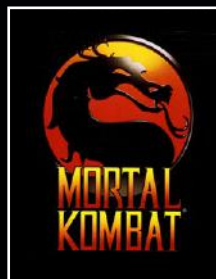
IL NINJA NELL'ERA MODERNA

La rivoluzione tridimensionale compiutasi con l'avvento della prima PlayStation comportò il drastico riassetto di molti degli equilibri concettuali che avevano caratterizzato il modo di sviluppare determinati generi. Gli action game in particolare, fossero essi d'inclinazione beat'em up, shooter o platform, andarono incontro a un significativo processo di ibridazione che scaturì nell'elaborazione di nuovi format di gioco. Detti sviluppi permisero al ninja videoludico di tornare a rivestire ruoli da protagonista in produzioni di alto livello come l'FPS Shadow Warrior firmato dalla 3D Realms nel 1997, l'intrigante Ninja: Shadow of Darkness realizzato l'anno successivo dalla joint Eidos/Core Designer e i vari capitoli della serie Tenchu, nell'ambito dei quali vi sarebbe stato finalmente spazio per approfondire anche il volto stealth del ninjutsu. A partire dagli anni 2000, i gamer più attempati avrebbero dunque visto sorgere i reboot di classici legati alla Golden Age del pixel quali Shinobi e Ninja Gaiden, che maturarono tuttavia esiti assai diversi. In qualche modo anticipata da Shinobi Legends, scialbo side scrolling beat'em up rilasciato su Sega Saturn nel 1995, la rinascita del brand che aveva dominato le sale giochi degli anni '80, si sarebbe infatti risolta nel modesto, omonimo action game ad engine

SCORPION & SUBZERO

MORTAL KOMBAT (SERIE)

Originariamente, il nome scelto da Ed Boon per il personaggio di Sub-Zero era "Tundra". Fortunatamente questi ebbe un illuminante ripensamento poco prima che il gioco entrasse in fase di post-produzione. Rispettando il medesimo dualismo vigente in Samurai Shodown e World Heroes, il gelido leader del clan Lin-Quei avrebbe diviso il palcoscenico con un avversario d'eguale levatura, quale il malvagio Scorpion, sua incendiaria antitesi. Col progredire della saga, il cast di Mortal Kombat avrebbe accolto tra le sue fila molti altri asceti del ninjutsu, tra cui vanno quanto meno citati Smoke, Frost, Noob, Cyrax e Sector.





STRIDER HIRYU

STRIDER (SERIE) / MARVEL VS CAPCOM (SERIE)

Malgrado Strider sia più famoso per la sua fortunata carriera videoludica, il suo debutto avvenne nel 1988 sulle pagine di un manga prodotto dalla Kadokawa Shoten. Mattatore assoluto dell'omonimo action-platform creato da Kouichi Yotsui, Tokuro Fujiwara e Shinichi Yoshimoto, Strider Hiryu è uno degli storici alfieri della scuderia Capcom ed è apparso anche in altre opere legate al catalogo della major nipponica, prima fra tutte la fortunata serie Marvel Vs Capcom.



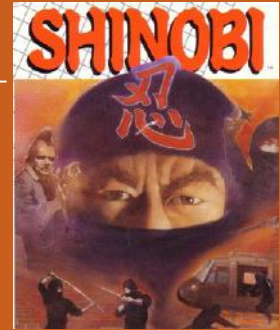
tridimensionale distribuito nel 2002 su PlayStation 2, cui neanche il successivo spin-off Nightshade riuscì ad infondere adeguato mordente. Al contrario, il ritorno in scena di Ryu Hayabusa nell'esclusivo Ninja Gaiden prodotto su Xbox nel 2004 avrebbe invece scosso l'universo degli action game sin dalle fondamenta, consegnando agli annali del genere una delle migliori produzioni dell'intero decennio cui sarebbero seguiti diversi sequel di caratura minore e una straordinaria rilettura proto-isometrica, Ninja Gaiden: Dragon Sword (2008), destinata al solo Nintendo DS. Per eccesso di zelo, dovremmo probabilmente chiudere la panoramica tirando in ballo prodotti dal profilo meno nobile come Shinobido: Way of the Ninja (2005, Acquire Corp.) e Red Ninja: End of Honor (2005, Tranji Studio). Allo stesso tempo varrebbe la pena di fare almeno un accenno a titoli come Ninja Blade e Mini Ninjas: il primo, un palese omaggio offerto da FromSoftware al rinato Ninja Gaiden vide la luce su X360 e PC nel 2009, l'altro un adorabile action adventure in stile super deformed firmato da IO-Interactive nello stesso anno. Al netto di ogni variazione sul tema, l'edizione Black del summenzionato Ninja Gaiden rilasciata nel 2005



JOE MUSASHI

SHINOBI (SERIE)

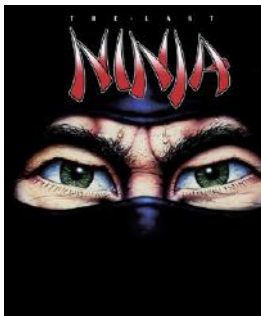
Per nulla restio ad affrontare i suoi avversari a viso aperto, lo Joe Musashi ammirato nel primo Shinobi aveva ben poco a che vedere con i letali sotterfugi stealth propri di un'arte quale il ninjutsu, ma il suo irresistibile carisma gli favorì l'amore incondizionato di milioni di gamer. Adottato un look più tradizionale nei rispettivi sequel del succitato classico, l'eroe creato da Sega rimane ancora oggi uno dei ninja videoludici più amati di sempre!



rimane a nostro modo di vedere l'acuto più incisivo di un decennio destinato a chiudersi con la definitiva esplosione del fenomeno Naruto e la parallela, funesta invasione di una sconfinata serie di casual game che ben poco hanno a che fare col nobile retaggio di quello che, per molti retrogamer, rimane a tutt'oggi un culto solenne. ■

ARMAKHUNI

THE LAST NINJA (SERIE)



Quando si parla di ninja videoludici il pensiero di ogni storico del silicio non può in ogni caso che correre all'indimenticabile Armakhuni. Signore e padrone della mai troppo lodata serie di The Last Ninja, l'indomito Man in Black creato da Mark Cale fu senza ombra di dubbio uno dei più efficaci promotori del culto in ambito videoludico. Per molti anni i suoi aficionados hanno atteso invano un suo ritorno in scena, ma a conti fatti preferiamo di gran lunga ricordarlo all'apice del suo successo, che vederlo magari mortificato da un reboot senz'anima.



MAI SHIRANUI

FATAL FURY (SERIE) / THE KING OF FIGHTERS (SERIE)

Inutile star qui a negarlo; malgrado fosse fatta di soli pixel, Mai Shiranui ha tolto il sonno a migliaia di giovani gamer in tutto il mondo sventagliando dinnanzi ai loro occhi attoniti le sue fin troppo sinuose curve. Unica dote in grado di rivaleggiare con la sua innata sensualità, era in tal senso la sua abilità nelle arti del ninjutsu. Come dire, incredibilmente bella e terribilmente letale allo stesso tempo!



TOMONOBU ITAGAKI

LA VIA DEL GUERRIERO

IN OCCASIONE DI GAMEROME, ABBIAMO INTERVISTATO ITAGAKI-SAN, L'UOMO DIETRO DEAD OR ALIVE, IL RILANCIO DI NINJA GAIDEN E IL VISIONARIO DEVIL'S THIRD. SIETE ABBASTANZA UOMINI PER ACCETTARE LA SUA SFIDA?

di Marcello "Pavo" Paolillo

LA POTENZA È TUTTO

Itagaki non ha mai fatto mistero di un dettaglio relativamente ai suoi giochi, ovvero che l'hardware utilizzato per lo sviluppo sarebbe stato solo ed esclusivamente quello della console al momento più potente sul mercato. Da Dead or Alive 2 (prima su Dreamcast e successivamente per PlayStation 2), passando per Dead or Alive 3 e Ninja Gaiden, entrambi esclusiva Xbox, a conti fatti la piattaforma più performante del noto "trittico" a 128-bit dei primi anni 2000. La tradizione si rompe con Devil's Third su Wii U, scelta presa per ovvie ragioni di mercato.



Eccentrico, sfrontato, kitsch, ma allo stesso tempo educatissimo, brillante, carismatico. È così che si presenta ai nostri occhi Tomonobu Itagaki, a Roma per la prima edizione di GameRome. Itagaki-san è una vera e propria leggendina da vivente del videogioco, un uomo capace di dare vita ad alcune tra le saghe d'azione più amate degli ultimi anni. Entrato in Tecmo nel 1992 come programmatore grafico, il suo primo lavoro fu la versione per Super Famicom del videogioco Tecmo Bowl. Solo successivamente, diversi anni dopo e con la fondazione dell'ormai storico Team Ninja, Itagaki-san dette il la alla sua celebre serie di picchiaduro in 3D, Dead or Alive, saga che avrebbe rivoluzionato il genere (anche grazie alla presenza di protagoniste decisamente procaci, in perfetto stile anime). Dead or Alive 2 e Dead or Alive 3 furono la consacrazione del mito e della partnership con Microsoft, la quale prese forma definitiva con Ninja Gaiden, straordinario gioco d'azione per Xbox ancora oggi ricordato come uno dei punti più alti raggiunti dal cosiddetto "stylish gaming" dell'epoca a 128-bit. Negli anni, Itagaki-san continuò a dare linfa vitale alla serie di Dead or Alive, con il quarto episodio ufficiale, affiancato dai due spin-off Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball e relativo sequel, sino a Ninja Gaiden 2, sequel diretto del primo capitolo di successo. A seguito dell'abbandono di Tecmo da parte di Itagaki (che portò addirittura ad uno scontro legale tra Tomonobu e la sua ex-compagnia), nel 2010 il game designer decise di fondare il suo nuovo team di sviluppo, Valhalla Studios: questo gli permise di dare alla luce Devil's Third, action game di tipica impronta "Itagakiana" pubblicato da THQ in esclusiva su console Nintendo Wii U e, solo successivamente, anche su PC. Ma lasciamo raccontare a Itagaki in persona le vicissitudini di un passato glorioso e di un futuro ancora tutto da scoprire, nella nostra intervista esclusiva al più grande dei "Maestri Ninja" del videogioco...

Ci parli della sua prima esperienza nell'industria del videogioco. Come ha inizio la sua leggenda?

La leggenda ha inizio quando, da principiante del Mahjong, ho iniziato a giocare con un gruppo che praticava in città e pur essendo assolutamente alle prime armi non ho mai perso, cogliendo di sorpresa queste persone. Questo si può definire l'inizio della storia. In questa occasione ho imparato a leggere nella mente delle persone, cosa che si è riflessa nello sviluppo dei miei giochi.

I suoi giochi sono caratterizzati da uno stile unico. È facile identificare i suoi marchi di fabbrica rispetto alle restanti produzioni nell'industria.

Quale filosofia si cela nel suo game design?

Ne ho parlato proprio durante lo speech tenuto durante l'evento di GameRome: ci sono tante occasioni per giocare nella propria vita e i videogiochi ne sono solo una piccola porzione. Bisogna fare molte esperienze e giocare molto: tutto questo si rifletterà nel proprio game design. Per questo insisto nel dire che bisogna realizzare giochi basati sulle proprie esperienze di vita e non su altri giochi. Sono convinto che chiunque abbia assistito abbia apprezzato le mie parole. Credo che in cinque o al massimo dieci anni potrebbe emergere una "leggenda" tutta italiana.

Il sistema di combattimento è sempre cruciale nelle sue opere. Come mantiene l'equilibrio tra spettacolarizzazione e realismo?

Bella domanda. Per creare un gioco bisogna prestare molta attenzione al realismo, perché potrebbe essere molto bello da vedere, ma carente in altro. Il mio maestro diceva che nel creare un gioco, un film, una storia o un cartoon, è necessario inserire pochi elementi di fantasia. Il realismo è la cosa più importante, sebbene si possano introdurre degli elementi fantastici, se sono strettamente necessari, in quanto stiamo comunque parlando di intrattenimento. Diceva anche che è possibile iniziare inserendo 5 elementi di fantasia e poi, nel tempo, maturando come autore, ridurli gradualmente. Per questo i miei protagonisti sono super cool e le donne affascinanti.

Devil's Third è un action game che ha anche una modalità multiplayer. Oggigiorno sempre più giochi si concentrano sulla competizione online: ritiene sia la fine dei giochi incentrati sulla modalità single player? »

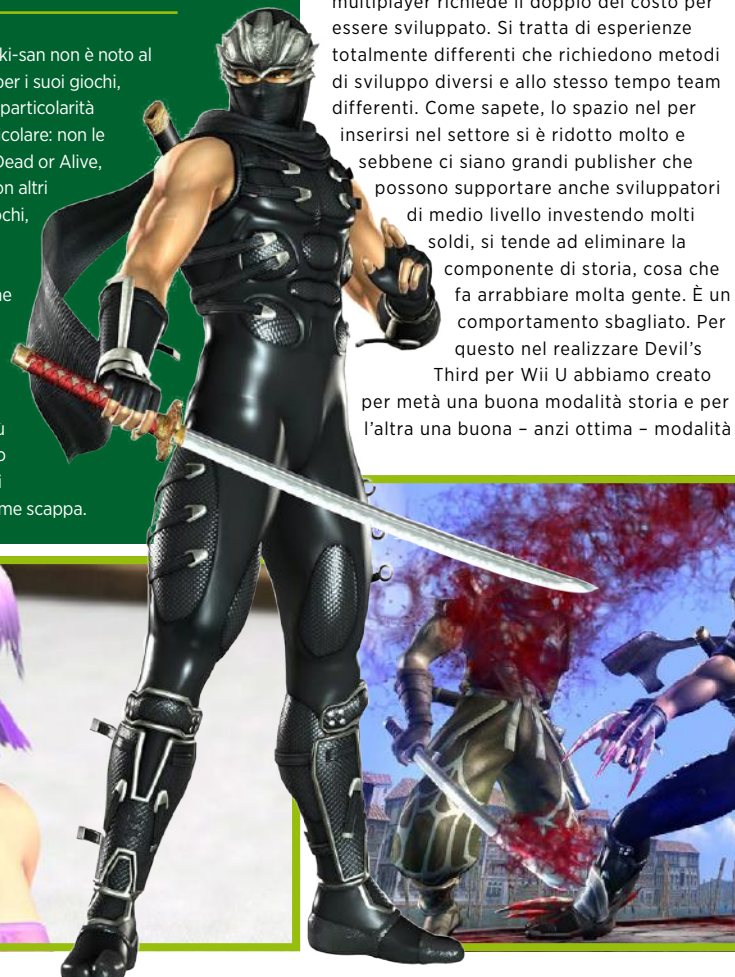


**“ La leggenda ha
inizio con il Mahjong.
Pur essendo un
principiante,
non ho mai perso ”**



UN NINJA CONTRO TUTTI

Non tutti sanno che Itagaki-san non è noto al grande pubblico solo per i suoi giochi, ma anche per una sua particolarità caratteriale molto particolare: non le manda a dire. Il papà di Dead or Alive, negli anni, si è infatti spesso scontrato con altri game designer e le loro serie di videogiochi, da Tekken passando per l'altrettanto celebre Virtua Fighter. Ma non solo: Itagaki è stato spesso molto severo anche con i suoi stessi prodotti. Basti pensare che in Ninja Gaiden Black, versione riveduta e corretta del primo capitolo su Xbox, fu eliminata un'abilità usata per rendere lo stile di combattimento più personalizzato e, di conseguenza, troppo semplice. Questo perché un vero Ninja si riconosce da come combatte, non da come scappa.



Non credo. Ma parliamo di fatti: creare un titolo che contiene sia single player che multiplayer richiede il doppio del costo per essere sviluppato. Si tratta di esperienze totalmente differenti che richiedono metodi di sviluppo diversi e allo stesso tempo team differenti. Come sapete, lo spazio nel per inserirsi nel settore si è ridotto molto e sebbene ci siano grandi publisher che possono supportare anche sviluppatori di medio livello investendo molti soldi, si tende ad eliminare la componente di storia, cosa che fa arrabbiare molta gente. È un comportamento sbagliato. Per questo nel realizzare Devil's Third per Wii U abbiamo creato per metà una buona modalità storia e per l'altra una buona - anzi ottima - modalità

online. Abbiamo investito soldi e passione per realizzare entrambe le modalità. Purtroppo, di solito, gli sviluppatori/publisher sono più interessati ai soldi...

Nel corso della sua lunga carriera, ha creato diversi titoli cult: qual è il suo preferito? Dead or Alive 4. È perfetto, e ti spiego perché: Dead or Alive 4 possiede tutte le caratteristiche richieste per un gioco di combattimento e ognuna è stata realizzata ad un livello molto elevato. Abbiamo personaggi interessanti, meravigliosi fondali interattivi, modalità online con lobby e chat, etc. Il gioco inoltre è decisamente incentrato sulla storia: Kasumi è il mio personaggio preferito - ovviamente, è la protagonista - e ha lottato molto nei 10 anni in cui si sono susseguiti i sequel per arrivare finalmente alla conclusione



del suo viaggio in Dead or Alive 4. E tutte le storie dei vari personaggi si concludono, in un modo o nell'altro, e ho sceneggiato tutto in prima persona. È per questo che lo ritengo il miglior titolo tra quelli da me realizzati.

Ha provato i set VR? Cosa ne pensa di questa nuova tecnologia?

Non voglio aumentare il numero dei divorzi... (ride). Gli italiani e gli americani hanno una cultura incentrata sulla famiglia, quindi nel momento in cui il capofamiglia si dovesse mettere in mezzo al soggiorno indossando un visore, occupando sia il televisore che spazio fisico... puoi immaginare la reazione dei familiari di fronte ai tuoi movimenti bizzarri? Vedo già i figli: "Papà, stai diventando pazzo?" O la moglie che si chiede: "Cosa devo fare adesso?". Non voglio in alcun modo pensare ai problemi che il VR potrebbe creare negli ambienti familiari. Entrando più nel merito della questione: la realtà virtuale e la mixed reality sono tecnologie molto interessanti. Mi piacciono le nuove tecnologie e anche se al momento si tratta di un settore decisamente di nicchia vorrei, prima o poi, provare

a realizzare un gioco. In particolare apprezzo molto la mixed reality di Microsoft (NdR: il riferimento è molto probabilmente a Hololens).

Quali sono i progetti futuri per Valhalla Games Studio? Continuerete a lavorare con Nintendo?

Sì, siamo molto interessati a pubblicare su 3DS, ad esempio, e ovviamente abbiamo un ottimo rapporto con Nintendo a Kyoto. Il nostro prossimo titolo verrà pubblicato il 22 dicembre per Nintendo 3DS e si tratta di un nuovo capitolo della serie Momotaru Dentetsu. È un gioco molto giapponese e non credo lo vedremo al di fuori del territorio domestico.

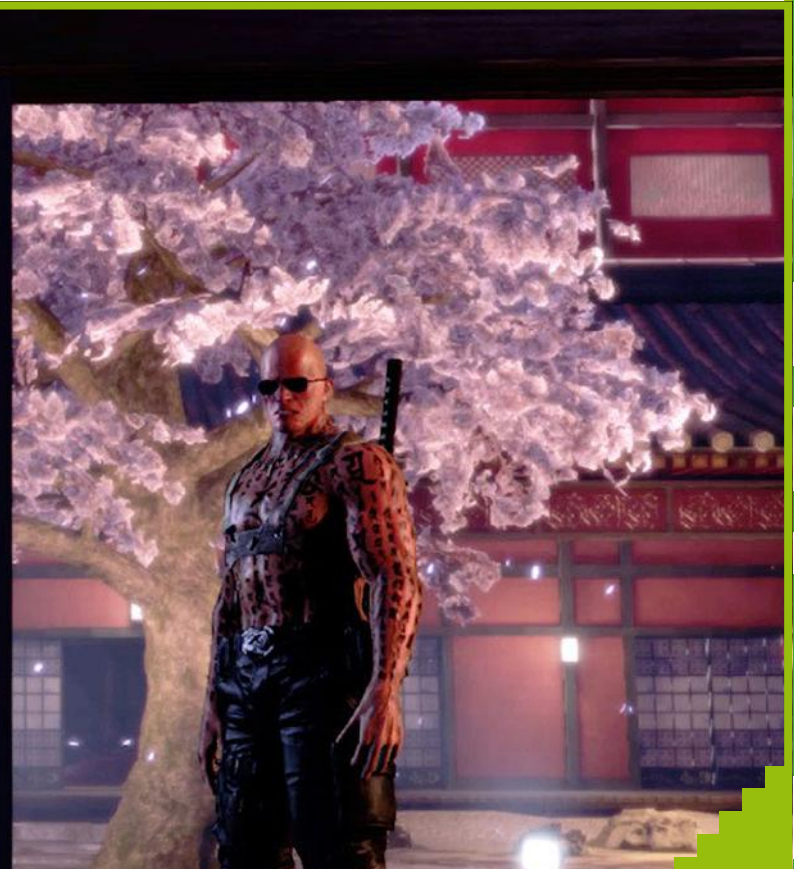
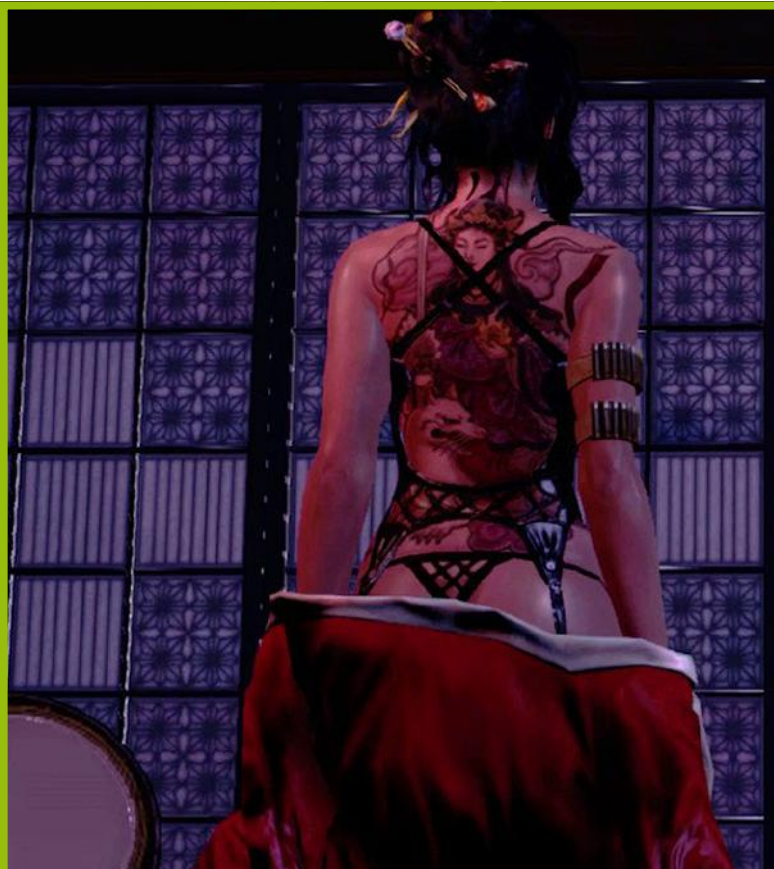
Qual è il tema principale che contraddistingue Ninja Gaiden?

Il concept di Ninja Gaiden è legato a doppio filo alla vendetta. Ninja Gaiden ha una storia basata sulla vendetta, Ninja Gaiden 2 altrettanto e Ninja Gaiden 3... non lo so (ride). Amo questo genere di storie e infatti tra i miei film preferiti c'è "Il Gladiatore" di Ridley Scott, una storia di vendetta al 100%. Giocando a Ninja Gaiden 2 è facile coglierne i riferimenti. ■



» Itagaki-san in tutta la sua eroica sicurezza!

Non voglio in alcun modo pensare ai problemi che il VR potrebbe creare negli ambienti familiari





Samus Aran indossa la sua armatura e si prepara ad un viaggio interspaziale che resterà per sempre impresso nelle menti dei videogiocatori

di Daniele Di Clemente

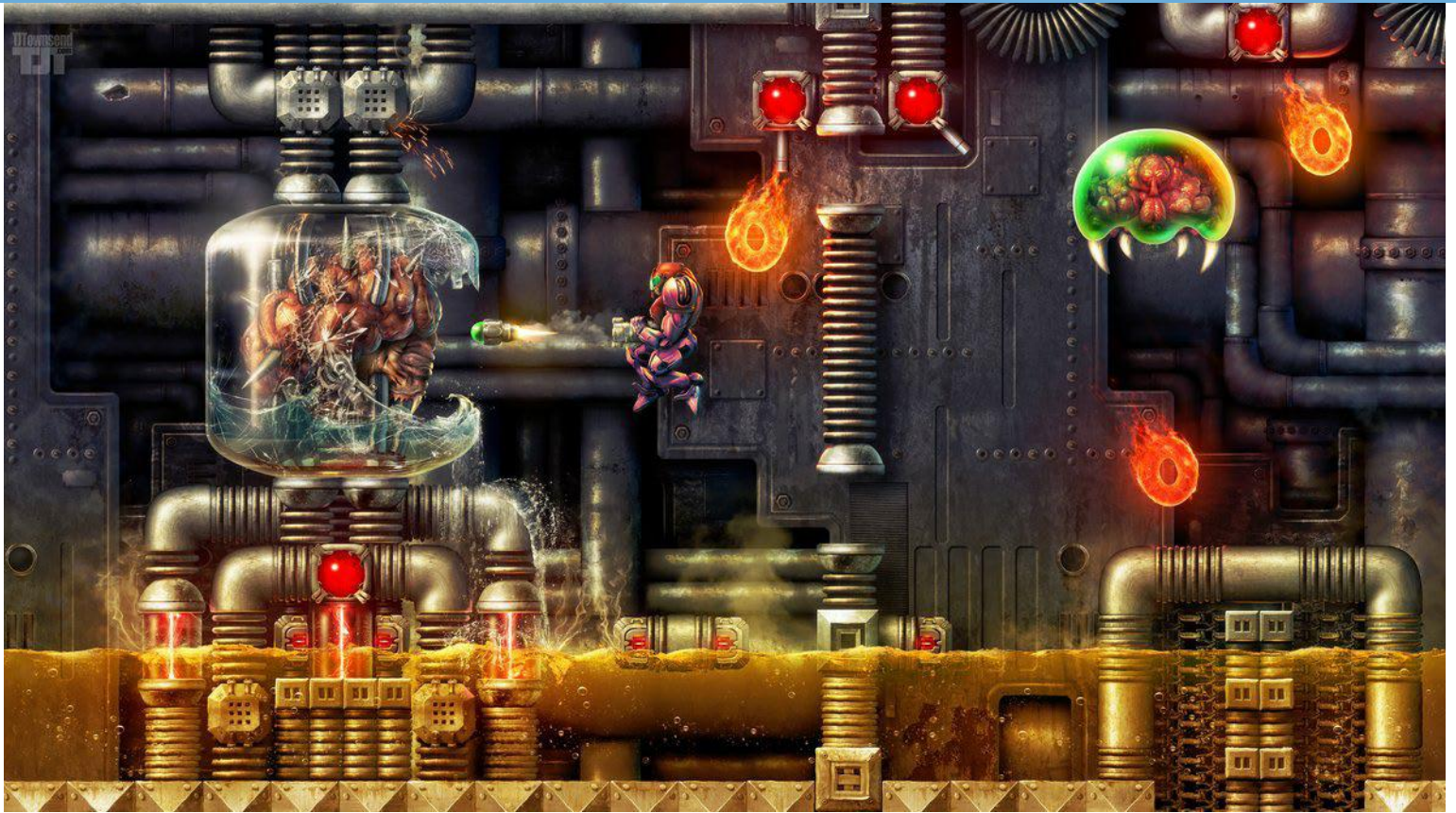
INFORMAZIONI

Anno: dal 1986
Genere: Uno dei più celebri platform / soprattutto a scorrimento orizzontale della storia di Nintendo, divenuto un vero e proprio cult.

Giappone, 1966. Un giovane ingegnere di un'azienda qualsiasi, dopo aver terminato i sistematici controlli di routine sui macchinari di cui è responsabile, si prende una piccola pausa guardando il paesaggio al di là dei finestrini: le case e i palazzi intorno alla fabbrica non lasciano tanto spazio alla vegetazione, dunque può solo immaginare le foglie dorate, castane e scarlatte che vengono trascinate via dai flutti del vicino fiume Kamo.

Con un sospiro annoiato, passa per l'ennesima volta in rassegna i nastri trasportatori gremiti di carte da gioco, poi gli sovviene un modo per spezzare la monotonia: corre alla sua postazione, apre un cassetto e ne estrae un bizzarro arnese realizzato da lui stesso nei mesi precedenti, una specie di pantografo costituito da una serie di asticelle di metallo che hanno la capacità di estendersi e ritrarsi, a seconda di come viene manipolata l'impugnatura simile a

quella di una forbice. L'altra estremità è in grado di afferrare e sollevare piccoli oggetti, funzione che il talentuoso inventore mette subito in pratica con le carte Hanafuda che i dispositivi devono ancora riordinare e confezionare, salvo rendersi conto dopo poco di aver compiuto un errore madornale: quel giorno, infatti, il presidente della società sta svolgendo la consueta visita periodica degli stabilimenti, e fa il suo ingresso nello stanzone proprio mentre l'audace dipendente stringe



» L'arrivo di Samus, in piedi sopra l'astronave, è un'immagine simbolo della serie. Impossibile non riconoscerla.



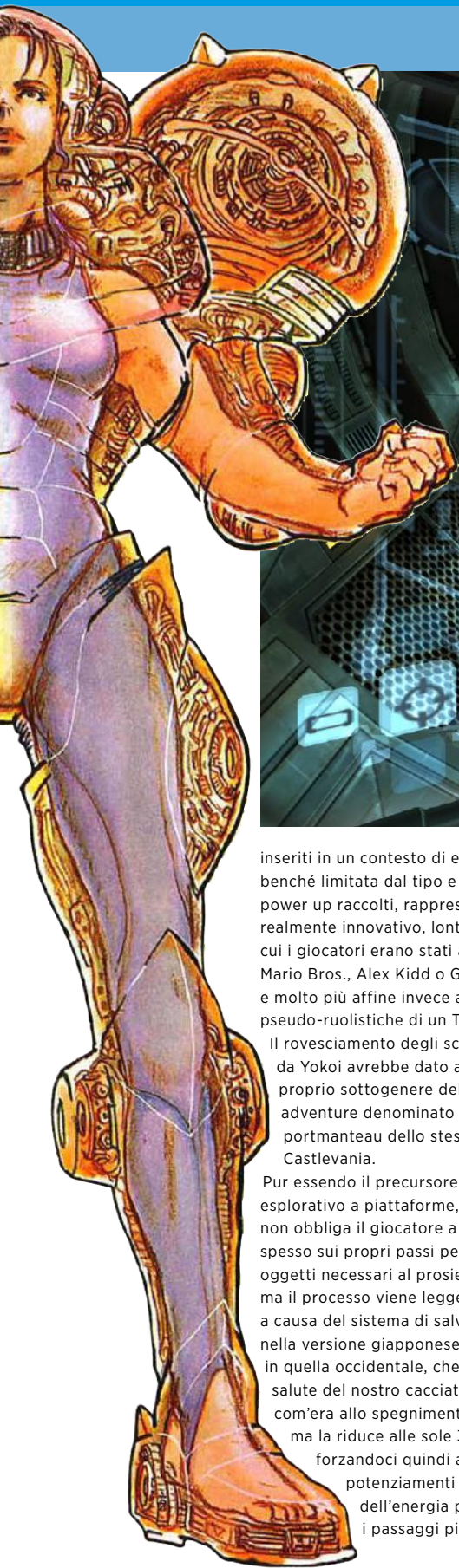
» Una palette di colori piuttosto bassa, sprite grandi come mattoni. Eppure, lo stile unico di Metroid è nei dettagli.

a mezz'aria una tessera che reca stampati una gru sovrastata da un sole rosso fuoco su sfondo bianco. Atterrito, il ragazzo lascia cadere la tenaglia artigianale e si scusa per l'accaduto, mentre il direttore la raccoglie e trascorre qualche minuto in silenziosa contemplazione della stessa, per poi requisirla e allontanarsi. A questo punto, chiunque si aspetterebbe una decisa reprimenda, con il rischio tangibile di licenziamento in tronco, per l'impiegato colto in flagrante a gingillarsi sul posto di lavoro, ma per portare avanti la storia è necessario fare sia una precisazione che una rettifica: la seconda riguarda l'impresa nella quale si sono svolti gli eventi, che non è esattamente un'azienda qualsiasi ma la Nintendo Company Ltd., mentre la prima è relativa al suo presidente, ovvero Hiroshi Yamauchi. Destino vuole che fosse da anni in cerca di un'idea per espandersi oltre il solo mercato delle carte da gioco, divenuto sempre meno redditizio, e che avesse ravvisato in quel curioso strumento le potenzialità per riuscirci: la produzione in massa e la distribuzione del giocattolo, ribattezzato Ultra Hand, messo insieme un po' alla buona dall'intraprendente neolaureato, che risponde al nome di Gunpei Yokoi, avrebbe infatti risollevato le sorti della ditta e contribuito a lanciarla nel mondo dell'intrattenimento casalingo e videoludico,

grazie all'istituzione di un nuovo dipartimento di ricerca e sviluppo affidato allo stesso Yokoi, mentore del leggendario Shigeru Miyamoto nonché autore e produttore di alcuni fra i titoli più iconici mai realizzati dal marchio, come Kid Icarus e, per l'appunto, Metroid.

Space Hunter

Il primo titolo della saga ci cala nei pesanti stivali di Samus Aran, un cyborg cacciatore di taglie appena approdato sul pianeta Zebes, dove si erge il quartier generale dei temibili Pirati Spaziali che, in seguito all'assalto di una nave della Federazione Galattica, hanno catturato una misteriosa forma di vita conosciuta come Metroid e sono intenzionati a sfruttarne i devastanti poteri per portare avanti i loro propositi di conquista. Samus deve perciò esplorare i labirintici cunicoli di Zebes, raccogliere i potenziamenti necessari per oltrepassare gli ostacoli ed i nemici più impegnativi, sconfiggere i boss intermedi e raggiungere Mother Brain, leader e cervello (in tutti i sensi) dell'organizzazione. Uscito nel 1986 in Giappone, l'anno successivo negli Stati Uniti e quello dopo ancora nel resto del mondo, Metroid offre una formula base molto familiare ai giorni nostri ma all'epoca un platform con elementi da sparatutto e livelli sviluppati sia in orizzontale che in verticale»



inseriti in un contesto di esplorazione libera, benché limitata dal tipo e dal numero di power up raccolti, rappresentava qualcosa di realmente innovativo, lontano dalla linearità cui i giocatori erano stati abituati da Super Mario Bros., Alex Kidd o Ghosts 'n Goblins e molto più affine invece alle atmosfere pseudo-ruolistiche di un The Legend of Zelda. Il rovesciamento degli schemi elaborato da Yokoi avrebbe dato alla luce un vero e proprio sottogenere della categoria action adventure denominato Metroidvania, portmanteau dello stesso Metroid e di Castlevania.

Pur essendo il precursore del genere esplorativo a piattaforme, il primo Metroid non obbliga il giocatore a tornare troppo spesso sui propri passi per raccogliere tutti gli oggetti necessari al prosieguo dell'avventura, ma il processo viene leggermente aggravato a causa del sistema di salvataggio, su disco nella versione giapponese e tramite password in quella occidentale, che non ripristina la salute del nostro cacciatore spaziale così com'era allo spegnimento della console ma la riduce alle sole 30 unità iniziali, forzandoci quindi alla caccia di potenziamenti utili al reintegro dell'energia prima di affrontare i passaggi più impegnativi.

Altri difetti congeniti presenti e più o meno rilevanti sono, ad esempio, la mancanza di un qualsivoglia tipo di mappa, di una seppur minima delucidazione delle funzionalità del nostro equipaggiamento all'interno del gioco, anche se per queste ultime possiamo ripiegare sul cospicuo manuale, o l'impossibilità di rivolgere il fuoco del cannone da braccio di Samus verso i nemici che strisciano sul terreno: la peculiare Morph Ball (qui nota come Maru Mari, dal verbo marumaru che può significare grossomodo chiudersi a palla) serve infatti solo a ridurre le dimensioni del personaggio per agevolare la sua manovrabilità e non può, almeno in questo episodio, essere usata in maniera offensiva. Si tratta comunque di lacune imputabili alla natura pionieristica di Metroid, raffinate e corrette con i suoi discendenti, delle quali prendiamo atto soltanto oggi che i nostri occhi sono abituati a ben altro ma che all'epoca accettavamo di buon grado come parte del livello di difficoltà del gioco. Innegabile merito dell'originale, comunque, oltre alla stesura delle primitive ma robuste fondamenta del genere è quello di aver introdotto, sempre in formato elementare, i concetti di speedrun e di sequence breaking: il primo, legato al tempo impiegato per il completamento dell'avventura, premia il

» La visuale in soggettiva di Metroid Prime non toglieva in alcun modo fascino alle suggestive ambientazioni, anzi, tutt'altro.





giocatore con uno dei cinque finali disponibili, mentre il secondo è la possibilità di svincolarsi dalla sequenza di azioni necessaria per terminare il gioco ottenendo l'accesso a zone o a potenziamenti teoricamente preclusi con una serie ben precisa di mosse, facilitando di fatto il buon esito della speedrun. Entrambe le nozioni verranno poi integrate in maniera più esplicita nei vari sequel, divenendo assieme alle altre caratteristiche distintive del titolo (power up sequenziali, esplorazione libera, finali segreti) parte integrante della struttura di ogni action adventure che si rispetti. E non dimentichiamoci poi che, sebbene la guida si riferisca a Samus al maschile, tre dei cinque finali svelano che in realtà la pesante armatura nasconde una fanciulla dai capelli biondi (lo sprite li ha castani, ma gli artwork e le iterazioni successive consolideranno la chioma

della cacciatrice come dorata), conferendole l'invidiabile primato di essere una delle prime eroine in assoluto nella storia dei videogiochi. A completare il quadro già sufficientemente esemplare troviamo una colonna sonora composta da Hirozaku "Hip" Tanaka, le cui melodie sottolineano alla perfezione l'angosciante senso di solitudine che pervade la missione di Samus, trascendendo i limiti dell'hardware dell'epoca anche grazie al suo contributo nella progettazione dello stesso.

Metroid II: Return of Samus

Gli albori degli anni '90 hanno visto il ritorno in grande stile della cacciatrice spaziale, stavolta su un'altra creatura paritorita sempre dall'eccellente mente di Gunpei Yokoi: il Game Boy, che ha dominato per anni il mercato delle console portatili. In Metroid II: Return of Samus, la protagonista viene inviata sul pianeta nativo dei Metroid, SR388, per indagare sulla sparizione di due interi squadroni della Federazione Galattica, e la responsabilità di eliminare ogni singolo esemplare della razza aliena, che qui incontreremo in diverse fasi della loro evoluzione, per evitare ulteriori danni alle altre specie senzienti dell'universo ricadrà sulle sue spalle corazzate. Anche in questo caso, la storia ed i dettagli relativi al nuovo equipaggiamento in dotazione sono rintracciabili nel libretto di istruzioni, nostro alleato più affidabile nel corso della missione. Le novità introdotte nel secondo

capitolo rifiniscono molti degli aspetti più criticabili del predecessore, come la presenza di punti di salvataggio ben precisi al posto delle password o della memorizzazione automatica dopo ogni morte, che finalmente conservano i progressi raggiunti, oppure la visualizzazione dei power up raccolti che consente di capire a colpo d'occhio quale oggetto abbiamo acquisito senza ricorrere al manuale. L'attrezzatura a disposizione di Samus è inoltre stata arricchita ed annovera diverse varianti di raggi e di Morph Ball, che implicano di conseguenza l'introduzione di nuovi enigmi ambientali altrimenti impossibili da affrontare nell'originale, mentre la possibilità di inginocchiarsi permette infine di obliterare tutte quelle fastidiose creature che serpeggiano al di sotto della cintola. Il formato monocromatico del Game Boy ha costretto gli sviluppatori a ripiegare sulla modifica degli sprite per evidenziare le differenze fra zone e avversari, dato che il piccolo display in bianco e nero non era in grado di replicare con sufficiente chiarezza le sfumature di colore adottate nell'originale: tale decisione si è tuttavia tradotta in uno dei punti di forza del titolo, che presenta un invidiabile livello di dettaglio in termini di scenari ed assortimento di nemici, e l'aggiunta di spalline più massicce all'armatura di Samus per indicare l'acquisizione della Varia Suit è divenuto un tratto distintivo fondamentale della serie. »





CACCIATORI ROTOLANTI

Uno dei poteri più rappresentativi dell'armatura di Samus è sicuramente quello di potersi trasformare nella Maru Mari, o Morph Ball, una sfera di dimensioni ridotte grazie alla quale la nostra eroina può intrufolarsi in luoghi altrimenti inaccessibili. Ogni titolo della serie include l'utilizzo della Morph Ball, persino in capitoli tridimensionali, perciò è buffo pensare che la sua creazione sia dovuta alla semplice incapacità di sviluppatori e grafici dell'epoca di realizzare uno sprite di Samus carponi che risultasse anche accettabile da guardare, soprattutto in movimento. La soluzione fu perciò quella di modificare il suo aspetto in una palla, molto meno complessa da mostrare.



» La Zero Mission viene ricordata dagli appassionati come uno dei capitoli "riveduti e corretti" più interessanti di sempre.

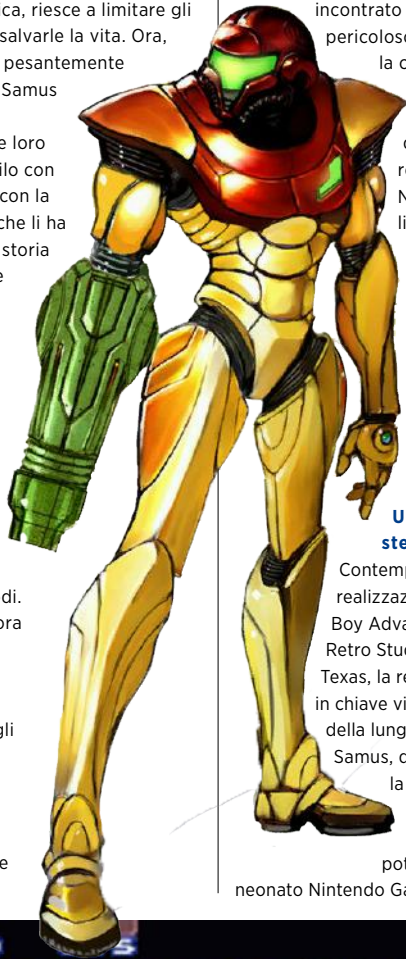
La galassia era in pace...

Il 1994 è l'anno in cui la cacciatrice spaziale emerge dalle cavernose profondità dell'epoca 8bit per affacciarsi sulle ricche distese del 16bit Nintendo ed imprimere a fuoco quelle che diverranno le caratteristiche imprescindibili del genere negli anni a venire. Super Metroid si apre con una breve introduzione animata che riepiloga le imprese compiute da Samus nei precedenti capitoli, dopodiché ci catapulta in battaglia contro il redivivo Ridley, antagonista di Metroid alle cui temibili dimensioni l'hardware del Super Nintendo può invero rendere giustizia, il quale sottrae alla Federazione l'ultimo Metroid esistente e fugge su Zebes, dove scopriremo che l'intera gerarchia dei Pirati Spaziali è stata ricostruita. Anche questa nuova avventura non brilla certo per spessore della trama, che costituisce al solito un semplice pretesto per la discesa in campo di Samus e sembra, di fatto, un mero rimaneggiamento degli eventi del primo episodio. Super Metroid arricchisce il contesto folcloristico con tanti piccoli dettagli relativi alle razze che popolano questo universo distopico, sui quali i sequel sapranno tornare con maggiore efficacia, e presenta un colpo di scena finale che lasciò i giocatori di stucco. Il team di sviluppo fece tesoro dei numerosi feedback ricevuti ed introdusse una serie di migliorie sostanziali che resero l'esperienza di gran lunga più coinvolgente, su tutte la descrizione a video per ogni potenziamento raccolto, una mini mappa esplicitiva per orientarsi fra le decine di schermate presenti e la possibilità di selezionare il tipo di arma più utile alla circostanza con la semplice pressione di un tasto. Oltre a ciò, il gran numero di nemici diversi (quattro volte tanto

quelli inseriti nel primo Metroid), le incredibili dimensioni dei boss (Kraid occupa ben cinque schermate) e l'estrema pluralità di approcci per il raggiungimento degli obiettivi, che permette di non affrontare mai due partite nello stesso modo a meno che non si voglia procedere intenzionalmente in tal senso, hanno reso Super Metroid l'autentico emblema della saga, esempio da manuale di come dovrebbe essere strutturato qualsiasi sequel degno di essere chiamato tale. Tuttavia, anche se può sembrare un paradosso, al capolavoro pubblicato su Super Nintendo seguì un periodo di latitanza durato quasi dieci anni, che privò sia la revisione a colori del Game Boy, il Color, che la console di quinta generazione della casa di Kyoto, il Nintendo 64, di un capitolo che ne potesse sfruttare l'hardware migliorato di entrambe, fatta eccezione per l'inserimento di Samus nel roster di lottatori dell'acclamato Super Smash Bros. Tale mancanza venne poi imputata alla prematura scomparsa di Gunpei Yokoi nel 1997 ed alla difficoltà nel realizzare un successore del precedente Super Metroid che fosse all'altezza delle aspettative. Alla fine, il Nintendo Research and Development 1 riuscì a superare il blocco creativo confezionando Metroid: Fusion per Game Boy Advance, ultimo portatile targato Nintendo ad essere espressamente dedicato alla grafica bidimensionale, che parte dalla conclusione del terzo titolo e costruisce una narrativa stavolta davvero consistente, con sfumature da survival horror: Samus scopre infatti a sue spese che l'epurazione dei Metroid dal pianeta SR388 ha causato la proliferazione di un organismo chiamato Parassita X, che si moltiplica a dismisura negli ospiti infettati e li uccide prendendo possesso dei loro corpi.



La cacciatrice viene a sua volta contaminata dal parassita, ma una provvidenziale somministrazione di un siero contenente il DNA dei Metroid, preservato dai laboratori della Federazione Galattica, riesce a limitare gli effetti del contagio ed a salvarle la vita. Ora, con indosso un'armatura pesantemente modificata, è compito di Samus annientare queste letali forme di vita e scoprire le loro origini, legate a doppio filo con l'esistenza dei Metroid e con la razza di esseri superiori che li ha creati in primo luogo. La storia viene sviscerata a dovere nel corso dell'avventura grazie all'interazione con l'intelligenza artificiale che ci guida ed ai monologhi della stessa Samus, risultando godibile soprattutto per quanti non erano soddisfatti dal mancato approfondimento dell'universo di Metroid nei passati episodi. Metroid: Fusion alza ancora una volta l'asticella del genere, conservando gli aspetti migliori di Super Metroid ed affinandone gli spigoli più ruvidi, come i comandi configurati ad hoc o la precisione nel controllo di salti e movimenti. L'introduzione di nuove meccaniche



che consentono di combattere restando aggrappati alle scale o al soffitto arricchiscono l'esplorazione e gli scontri con i boss, mentre la sottile inquietudine che si materializza una volta incontrato un rivale particolarmente pericoloso che continuerà a darci la caccia nel corso del gioco è il completamento ideale della sensazione di isolamento che si respira fin dall'originale. Nonostante una maggiore linearità complessiva, dovuta alla trama che funge da collante agli eventi, Metroid: Fusion rappresenta l'apice degli episodi in 2D della serie, prospettiva che quello stesso anno sarebbe cambiata con una scommessa davvero azzardata...

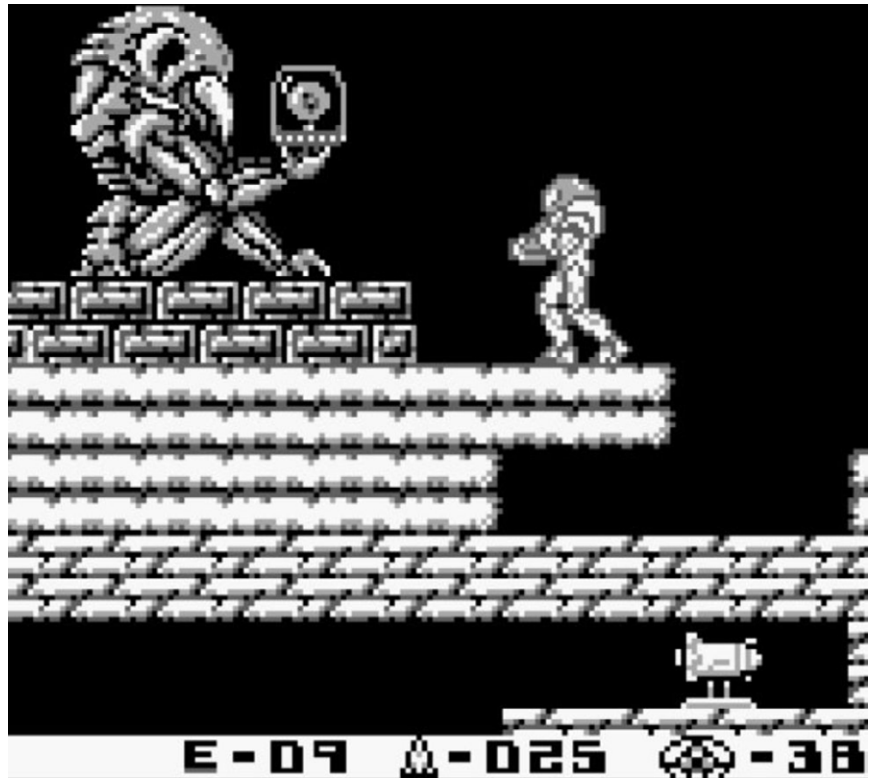
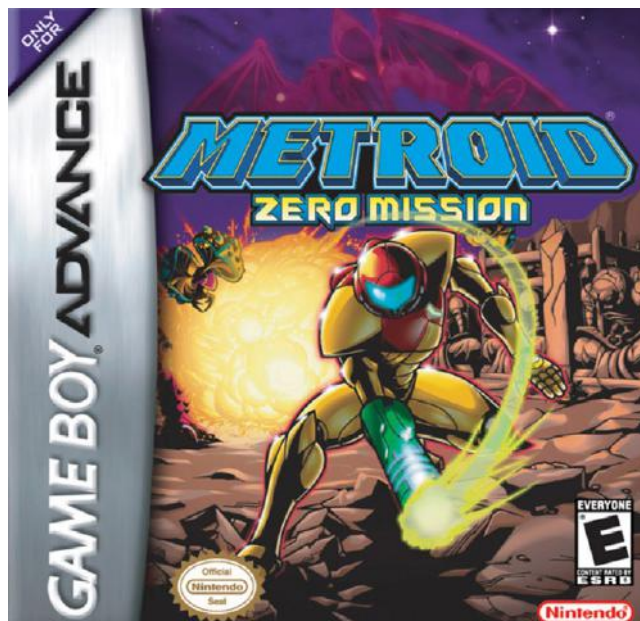
Un lampo di luce da una stella solitaria

Contemporaneamente alla realizzazione dell'episodio per Game Boy Advance, Nintendo affidò ai Retro Studios, sussidiaria di base in Texas, la responsabilità di trasportare in chiave videoludica un'altra porzione della lunga e travagliata carriera di Samus, da collocare subito dopo la risoluzione degli eventi descritti nel primo Metroid. Non solo: grazie alla potenza di calcolo offerta dal neonato Nintendo GameCube, il gioco avrebbe



» Super Metroid aveva sicuramente la stessa classe dei primi episodi, e Samus Aran era ancora più agguerrita che in precedenza.





► Piccolo, grande Game Boy: il sequel di Metroid, disponibile in esclusiva per la piccola console portatile Nintendo, fu un colpo da maestro.

abbandonato la consueta impostazione di platform a scrolling orizzontale per condividere il medesimo punto di vista della cacciatrice all'interno della sua armatura, trasformandosi in un'avventura in prima persona che, all'epoca dell'annuncio scatenò un'ondata di scetticismo da parte degli appassionati più fedeli. Ad ogni modo, e contrariamente alle aspettative, il nuovo "interquel" della saga ottenne l'attenzione e i riguardi che meritava anche da parte dei più dubbiosi, affermandosi quale solida reinterpretazione in chiave tridimensionale del genere: sebbene la formula utilizzata fosse molto simile al vecchio Super Metroid, Retro utilizzò quest'ultimo come base per mantenersi fedele alle sue origini, pur impreziosendolo con controlli precisi e ben calibrati che nulla tolgono alla caratteristica esplorazione a base di piattaforme ma, anzi, riescono a sfruttare adeguatamente gli elementi di sfondo per dare la giusta sensazione di "presenza" del corpo di Samus. La storia approfondisce inoltre il legame fra Samus e i Chozo, umanoidi dalle fattezze aviarie che l'hanno cresciuta dopo la morte dei suoi genitori biologici e ai quali deve buona parte delle sue capacità sovrumane, e offre la possibilità di addentrarsi ulteriormente nella mitologia del mondo di Metroid grazie ai vari log da recuperare lungo i livelli, che vengono salvati nel visore e sono disponibili

per la lettura in qualsiasi momento: si tratta di un modo davvero ingegnoso per elargire un gran numero di dettagli a quanti vogliono ricercarli, senza spezzare il ritmo di chi invece vuole soltanto lasciarsi coinvolgere dall'azione di gioco. Le vicende continuano a dipanarsi nei capitoli successivi, ovvero Metroid Prime 2: Echoes, rilasciato sempre su GameCube, e Metroid Prime 3: Corruption, pubblicato invece su Nintendo Wii. Quest'ultimo, come il successivo Wii U, ha anche beneficiato di una raccolta chiamata opportunamente Metroid Prime Trilogy, al cui interno sono contenuti i tre episodi della mini-serie con un comparto grafico rivisitato per essere al passo con i tempi e controlli resi molto più intuitivi dal Wiimote, che consente di muoversi con estrema facilità nelle tre dimensioni. Della stessa fanno anche parte Metroid Prime Pinball, curioso riadattamento in foggia di flipper multilivello della storia di Metroid Prime realizzato per Nintendo DS, la proficua console portatile dotata di touchscreen, Metroid Prime: Hunters, altro capitolo in 3D sempre per DS sviluppato dalla divisione americana di Nintendo e focalizzato sulla componente sparattutto, ed il recente Metroid Prime: Federation Force, rilasciato di recente su Nintendo 3DS ed ambientato dopo la conclusione di Metroid Prime 3: Corruption, spin-off nel quale veniamo calati nei panni di un gruppo di soldati

SAMUS ARAN: UN NOME DA CAMPIONI DEL MONDO



Inizialmente, sia "Samus" che "Aran" vennero considerati nomi dalle origini vagamente irlandesi, poiché il primo era simile ad un adattamento alternativo di Séamus, ovvero James, il cui significato, "colui che conquista", sembrava molto adatto alla cacciatrice spaziale, mentre le Aran sono tre isole al largo delle coste occidentali dell'Irlanda. Tuttavia, in tempi recenti Yoshio Sakamoto e Hiroji Kiyotake, rispettivamente game designer e character designer della saga, hanno confessato che il nome deriva da una traslitterazione errata del vero nome di Edson Arantes do Nascimento, ossia il leggendario Pelé, scelto a causa dell'irrefrenabile passione di Kiyotake per il calcio.



della Federazione Galattica che utilizzano in battaglia degli esoscheletri ispirati all'armatura di Samus, pensato prevalentemente come FPS competitivo a squadre.

Zero Mission

Due anni dopo Metroid Prime, i proprietari di Game Boy Advance hanno potuto mettere le mani su Metroid: Zero Mission che, invece di ampliare il racconto delle gesta della cacciatrice spaziale, decide di riproporre il primo Metroid con l'accattivante veste grafica di Metroid: Fusion e, in tal senso, riesce a centrare l'obiettivo con un'eccellente rinfrescata a livello tecnico dell'originale. Purtroppo, l'inclusione delle numerose migliorie sviluppate nel corso degli anni senza un adeguato restauro degli enigmi presenti nel corso dell'avventura, e soprattutto la mitigazione eccessiva dei danni inferti dai nemici e dagli ostacoli ambientali, l'hanno reso un titolo splendido da vedere ma fin troppo facile

da completare per i fan di lunga data. Resta comunque un ottimo modo per introdurre la saga ad una nuova generazione di giocatori, e segna la prima apparizione di Samus al di fuori della sua pesante armatura, fasciata dall'attillatissima Zero Suit blu che, da allora, è divenuta un altro degli elementi caratterizzanti della serie. Super Metroid è stato di nuovo chiamato in causa all'uscita di Metroid: Other M su Nintendo Wii, che ne rappresenta una continuazione ancora più diretta di quanto non fosse Metroid: Fusion e un gradito ritorno alle origini grazie all'inquadratura in terza persona e all'inserimento di fasi a piattaforme sia in due che in tre dimensioni: risultato di una collaborazione congiunta fra Nintendo Software Planning & Development, D-Rockets e Team Ninja,



» Gunpei Yokoi, il leggendario "papà" di Samus Aran e della saga di Metroid.



il titolo può contare su un'ottima resa grafica e un sistema di combattimento frutto dell'esperienza maturata con i picchiaduro dagli sviluppatori sotto etichetta Koei Tecmo, ma purtroppo non rimase impresso nella memoria degli appassionati a causa dell'estrema linearità e di quella che venne percepita come un'autentica decostruzione del personaggio di Samus Aran, da sempre emblema di coraggio, autorevolezza e determinazione, qui invece

mostrata a detta di molti in maniera fin troppo vulnerabile. Il suo insuccesso spinse Nintendo ad accantonare momentaneamente il franchise. Il destino della cacciatrice spaziale resta dunque in sospeso, ma l'impronta che ha lasciato negli annali della storia videoludica continuerà per sempre a brillare di luce propria. ■





SUCCEDEVA NEL **1992**

11 APRILE

Debutto inglese per il Super Nintendo che approderà nel resto d'Europa il successivo 6 Giugno.



16 APRILE

Ultima VII: The Black Gate della Origin Systems approda sul mercato PC segnando l'ennesimo centro della carriera di Sir Richard Garriott.

5 MAGGIO

Id Software distribuisce di Wolfenstein 3D, segnando una svolta epocale nel mondo degli shooter in soggettiva.

11 GIUGNO

Lucasarts pubblica Indiana Jones and the Fate of Atlantis nei formati PC e Amiga 500. In quest'ultima versione il gioco occuperà ben 12 floppy e sarà l'ultima Avventura Grafica targata Lucas a vedere la luce sui circuiti della macchina Commodore.



27 AGOSTO

Il mercato giapponese saluta il debutto di Super Mario Kart, titolo destinato a fare la storia del Super Famicom e delle sue rispettive versioni occidentali, SNES e Super Nintendo.



I PIÙ VENDUTI

1. WOLFENSTEIN 3D	PC
2. SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS	GAME BOY
3. SUPER MARIO KART SUPER	FAMICOM
4. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	AMIGA / PC
5. SONIC THE HEDGEHOG 2	MEGA DRIVE
6. ALONE IN THE DARK	INFOGRAMES / PC
7. ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS	PC
8. DUNE II	AMIGA 500
9. ZOOL	AMIGA / ATARI ST
10. STAR CONTROL II	PC



**IL PARERE DI
MOSSGARDEN**

Wolfenstein 3D, Ultima Underworld e Alone in the Dark: 3 hit senza precedenti, 3

ampie finestre sul futuro del gaming. Se i primi due avrebbero spianato la strada all'imminente boom dei titoli in soggettiva, il classico Infogrames si sarebbe distinto per freschezza del format e avanguardia tecnica, decretando l'ideale nascita del Survival

Horror e il formale inizio dell'era poligonale. A impreziosire un'annata che l'uscita di Super Mario Kart, Sonic The Hedgehog 2 e Indiana Jones and the Fate of Atlantis resero ancor più speciale, il lancio di Flashback che, sopportando il peso di un'eredità immane quale quella di Another World, si distinse anche come la prima hit francese a superare il tetto del milione di copie vendute worldwide. Ciliegina sulla torta, l'arrivo di Dune II: The Building of a Dynasty, capolavoro dei Westwood Studios destinato a riconfigurare il settore degli RTS.



I PIÙ GIOCATI

1. MORTAL KOMBAT	MIDWAY GAMES
2. STREET FIGHTER 2: CHAMPION EDITION	CAPCOM
3. LETHAL ENFORCERS	KONAMI
4. X-MEN	KONAMI
5. BOMBERMAN	WORLD IREM
6. VIRTUA RACING	SEGA
7. AIR COMBAT	NAMCO
8. ART OF FIGHTING	SNK
9. WARRIORS OF FATE	CAPCOM
10. WORLD HEROES	ALPHA DENSHI



**IL PARERE DI
GU**

I 1992 delle sale giochi sarebbe passato alla storia come l'anno dei picchiaduro: balzato in cima ai gusti popolari grazie al successo riscosso una manciata di mesi prima da Street Fighter II, il genere avrebbe trovato nuova linfa vitale in classici come Art of Fighting

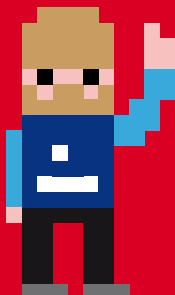
e World Heroes, cui si andarono ad aggiungere l'acclamatissima "Champion Edition" della hit Capcom e il micidiale Mortal Kombat, che sfruttò il proprio fascino oscuro per confermarsi come coin-op più gettonato in assoluto. Ai margini di una scazzottata in cui ebbero modo di dire la propria anche esponenti della sfera a scorrimento come l'ottimo X-Men della Konami e il gradevole hack'n slash Warriors of Fate, spiccarono proposte sperimentali di ampia prospettiva quali Virtua Racing e il divertente Lethal Enforcers, sparattutto con pistola ottica targato Konami dalla grafica interamente digitalizzata.



1992

I SISTEMI PIÙ DIFFUSI

1. AMIGA 500
2. GAME BOY
3. NES
4. PC
5. SUPER NINTENDO
6. MEGA DRIVE
7. GAME GEAR
8. ATARI ST
9. SEGA MASTER SYSTEM
10. C64



IL PARERE DI METALMARK

I 1992 fu un anno cruciale per l'evoluzione del mercato videoludico e suggerì una serie di radicali avvicendamenti ai vertici del sistema destinati a completarsi già a partire dall'anno successivo.

Mi riferisco senz'altro al sorpasso perpetrato dal PC ai danni dell'Amiga nel campo dei Personal Computer, ma anche ai formali prodromi della rivoluzione digitale

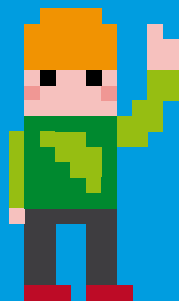
che avrebbe di lì a poco ridefinito i connotati dell'intera industria. Molti individuavano erroneamente nel fotorealismo di titoli come Mortal Kombat e in sistemi come Mega CD e CD-i Philips il futuro del videogioco, ma in realtà quel futuro sarebbe dipeso dall'affermazione di prodotti come Wolfenstein 3D, Alone in the Dark e Virtua Racing, i quali avrebbero forse esercitato un'influenza ancor più immediata sul mercato se l'exploit dello SNES non fosse stato tanto fragoroso da convincere pubblico e sviluppatori che il 2D avesse ancora molto da dire.



FATTURATO ANNUALE PUBLISHER

1. NINTENDO
2. CAPCOM
3. KONAMI
4. MIDWAY
5. SEGA
6. NAMCO
7. ORIGIN SYSTEMS
8. SNK
9. DELPHINE SOFTWARE
10. ID SOFTWARE

CAPCOM®



IL PARERE DI REVOLVER

Sarebbe probabilmente bastata anche la sola, inarrestabile marcia del Game Boy a trascinare Nintendo ai vertici della catena alimentare dei publisher, ma quelli erano davvero tempi d'oro per la major di Kyoto.

A rinsaldarne l'invidiabile posizione di mercato ci avrebbero infatti pensato le vendite accumulate da un NES ancora lontano dal pensionamento e i nuovi introiti assicurati dallo SNES appena giunto in occidente.

Per le altre, le briciole o poco più, laddove per briciole intendiamo comunque i milioni di dollari assicurati alla Capcom dall'ormai consolidato culto di Street Fighter II. Se la scalata di Midway fu una conseguenza naturale del boom registrato da Mortal Kombat, il quinto posto toccato da SEGA potrebbe apparire quasi come una debacle. In realtà, l'azienda giapponese visse un 1992 da protagonista, pagando tuttavia dazio ai grandi investimenti effettuati nel varo del progetto Model 1 e il parallelo lancio del Mega-CD.



8 OTTOBRE

Il mondo delle sale giochi è scosso dal debutto di Mortal Kombat. Il violentissimo picchiaduro targato Midway si trasformerà ben presto in un caso mediatico senza precedenti.

15 OTTOBRE

Ad 11 mesi di distanza dal rispettivo lancio nipponico, il Sega Mega CD debutta negli Stati Uniti col nuovo nome di Sega CD. Gli fa eco la JVC che distribuisce in Giappone il Wondermega, ibrido su licenza in grado di fondere la tecnologia Mega Drive e Mega CD.



21 OTTOBRE

Il rivoluzionario Virtua Racing di Yu Suzuki approda nelle sale giochi nipponiche, battezzando quella rivoluzione poligonale che avrebbe di lì a poco ridefinito i connotati dell'intera industria del gaming.



21 NOVEMBRE

Interplay pubblica Alone in the Dark, action adventure ad architettura poligonale che passerà alla storia come il padre formale del genere Survival Horror.



LITTLE COMPUTER PEOPLE

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

L'origine dei Sims, tra voyeurismo digitale e sperimentazione

INFORMAZIONI

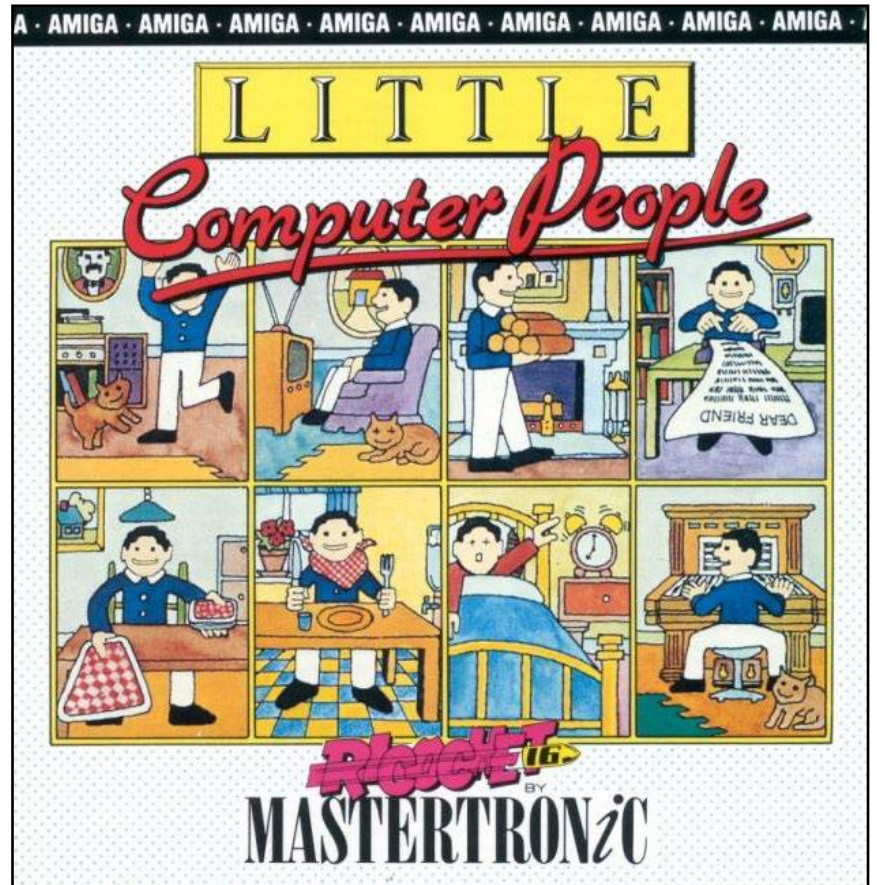
Anno: 1985
 Genere: Simulazione.
 Si può considerare a tutti gli effetti il "progenitore" di The Sims.

In qualità di archeologi del silicio, una delle accezioni più nobili del nostro lavoro consiste nel rivendere il concetto che, opportunamente suffragato da innumerevoli esempi, individua nella prima metà degli anni '80 una delle fasi creative più vibranti dell'intera storia del videogioco.

A testimoniare la veridicità di quest'ultima affermazione evocheremo lo spirito di Little Computer People, classico senza tempo destinato a valicare il semplice format di gioco elettronico per porre nuovi, seducenti interrogativi circa le potenzialità delle intelligenze artificiali e i futuribili scenari sociali derivanti dall'eventuale sviluppo di un'effettiva coscienza informatizzata.

Per godere dei frutti di quello che il suo stesso autore, David Crane, amava definire come un reale esperimento scientifico, era necessario spogliarsi del consueto ruolo di giocatore: piuttosto che limitarsi a controllare direttamente l'inquilino del grande condominio visualizzato sullo schermo, l'utente avrebbe dovuto infatti limitarsi ad impartirgli direttive sommarie, salvo poi assistere al naturale, ma imprevedibile, sviluppo della sua personalità. Col trascorrere dei giorni, questi sarebbe andato difatti maturando sfumature caratteriali variabili, con annesse abitudini, necessità e nevrosi di sorta, tanto da diventare un piccolo essere umano con cui instaurare un rapporto pressoché quotidiano.

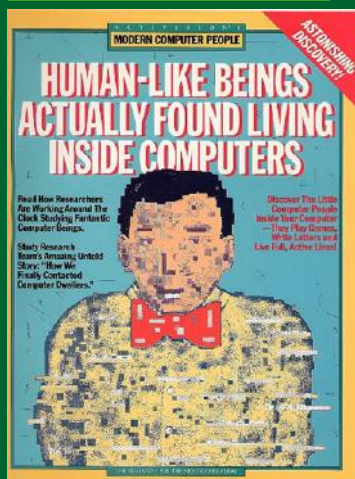
Quasi a ricalcare le dinamiche di un arcaico Truman Show in pixel, l'esperienza interattiva offerta da Little Computer People non era ovviamente compatibile con molti dei criteri strutturali del videogame tradizionale e, in quanto tale, era solito spiazzare l'utente medio. Per quanto impreparato a confrontarsi con un format avulso da meccaniche immediate, obiettivi diretti e uno scopo ultimo ben delineato, chiunque fosse riuscito a superare l'iniziale disagio sarebbe ben



» Per comprendere le esigenze e lo stato d'animo dell'inquilino, gli si poteva chiedere di scriverci una lettera, cosa che lui faceva puntualmente, sottolineando il rapporto d'amicizia che lo legava a noi con l'immane "Caro amico..."

LITTLE COMPUTER PEOPLE

UNA COVER DA NEW YORK TIMES

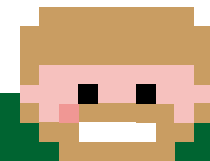


Activision si adoperò al fine di promuovere Little Computer People come un vero esperimento scientifico. La copertina della sua versione originale imitava di rimando il look del celebre New York Times, mettendo in prima pagina la scoperta del secolo: umani artificiali che vivevano nei computer!

UN INQUILINO, TANTE ATTIVITÀ



Tra le attività con cui il nostro amico virtuale avrebbe potuto intrattenersi, al di là delle azioni necessarie alla cura del proprio corpo e alla propria alimentazione, figuravano le lezioni di pianoforte, la visione della TV, l'uso del computer, la lettura del giornale, il poker, il card game "Card Wars" o l'enigmistica a base di anagrammi, con questi ultimi presenti in forma giocabile.



IL PARERE DI METALMARK

Little Computer People rappresenta una pietra angolare della sperimentazione videoludica, come pure un titolo straordinariamente profetico. Molte delle intuizioni avute da Crane nel corso del suo sviluppo si rivelano infatti attualissime, oltre che implicitamente presenti nel concept di molti dei classici simulativi e gestionali più evoluti dell'attuale panorama dei videogiochi.

» Per aiutare l'inquilino a mantenere un certo equilibrio mentale, era bene permettergli di condurre rapporti sociali con i suoi amici, suggerendogli ad esempio di far loro una telefonata.

presto riuscito a costruire col piccolo abitante della villa un legame emotivo per molti versi equiparabile a quello che avrebbe in futuro unito il tamagotchi al proprio possessore o un simpatico Sim al suo demiurgo. Distribuito da Activision a partire dal 1985 nei formati Apple II e C64, Little Computer People si ritrovò oggetto di un gran chiacchiericcio tra esperti teso principalmente a stabilirne l'effettiva natura. A fronte dei pochi che seppero riconoscerne ambizioni e traguardi, molti altri si limitarono tuttavia a valutarlo con i medesimi parametri normalmente riservati a titoli quali Pitfall! e Pac-Man, il che li portò chiaramente a trovarlo "carente" sotto il profilo del

gameplay. Come accaduto per altri progetti di spessore analogo, quali ad esempio Deus Ex Machina o Alter Ego, il piccolo grande capolavoro di David Crane non avrebbe pertanto fatto breccia nel cuore delle masse, limitandosi a diventare un fenomeno di culto per una cerchia più ristretta di appassionati. La sua tardiva, ma comunque benaccetta rivalutazione risale all'avvento degli 2000, quando i reduci dall'esperienza originale non mancarono di far notare ai più che i Sims non erano esattamente i profeti di una rivoluzione senza precedenti, ma solo gli eredi di un patrimonio creativo lasciategli molti anni prima da uno dei più grandi pionieri di quest'industria. ■

DAVID CRANE: LITTLE COMPUTER GENIUS



Con un curriculum segnato da successi indimenticabili come Outlaw, Decathlon, Pitfall! e Ghostbusters, David Crane potrebbe già considerarsi alla stregua dei più grandi guru informatici della storia dei pixel. Dopo aver ottenuto il riconoscimento di Game Designer of the Year nelle stagioni '83-'84 da parte di testate illustri come Computer Entertainer, David avrebbe abbandonato i vertici della Activision nel 1986 per fondare la Absolute Entertainment in tandem con Garry Kitchen, dalle cui fucine scaturirono progetti come il platform A boy and his Blob (1989, NES) e Amazing Tennis (1992, Coin-Op / SNES / Mega Drive). Archiviata una breve collaborazione con Digital Pictures per la release di Night Trap (1994, PC / 3DO / Sega CD) in seguito alla chiusura della Absolute Entertainment, Crane si sarebbe dunque dedicato al varo Skywoks Technologies, salvo dedicarsi a rami quali telefonia, analisi delle risorse di Rete e consulenza nello sviluppo di casual game.

DARK SEED

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

DARK SEED

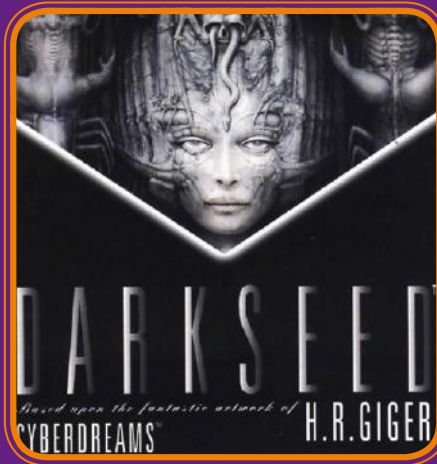
ANNO DI PRODUZIONE
1992

SVILUPPO
CYBERDREAMS INC.

VERSIONE NATIVA
PC (DOS)

ALTRE VERSIONI
1992 - AMIGA 500
1993 - MACINTOSH
1994 - AMIGA CD 32
1995 - SEGA SATURN
1995 - PLAYSTATION
1995 - PC (WINDOWS)

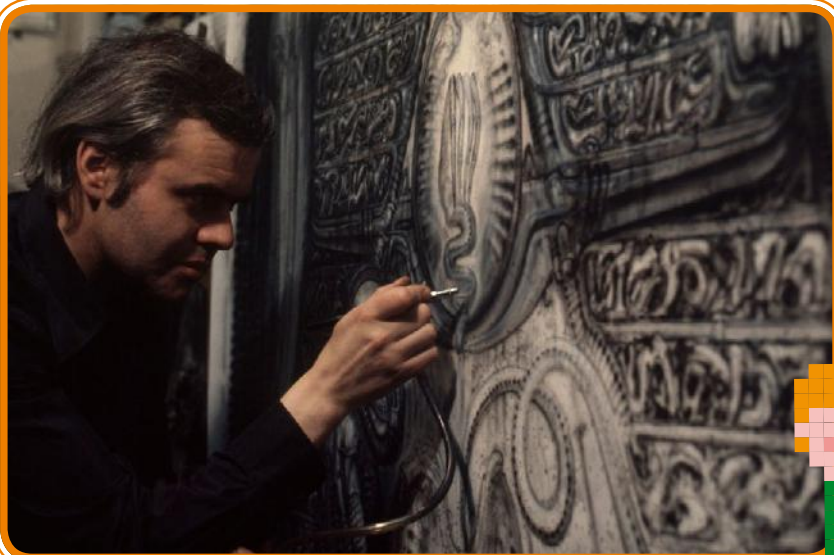
AUTORE COPERTINA
H.R. GIGER



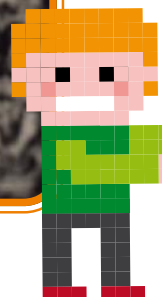
Scultore e pittore di inclinazione surrealista, Hans Rudolf "Ruedi" Giger (1940-2014) raggiunse l'apice del suo successo a cavallo tra gli anni '70 e il decennio successivo influenzando l'immaginario di migliaia di artisti con opere pregne di riferimenti biotecnologici e disturbante simbolismo a carattere mistico-sessuale. Per molti versi unica e immediatamente riconoscibile, l'arte di del visionario artista elvetico avrebbe rivoluzionato per sempre l'estetica fantascientifica, lasciando un'impronta indelebile nel mondo del cinema con l'iconografia di Alien e rispettivi sequel. Noto per le molteplici collaborazioni cross-mediatriche che l'avrebbero parallelamente portato a firmare le copertine di dischi di culto come Brain Salad Surgery degli Emerson Lake and Palmer, To Mega Therion dei Celtic Frost e Kokoo di Debbie Harry, Giger lasciò la sua impronta ufficiale anche nel settore videoludico lasciando che il team Cyberdreams utilizzasse un dettaglio del suo capolavoro Li II (1974) come immagine di riferimento della copertina di Dark Seed. Sebbene il maestro non partecipò direttamente alla creazione degli scenari ed elementi grafici legati a questo cupissimo punta-e-clicca, le sue consulenze si sarebbero rivelate assai utili per indirizzare gli sviluppatori verso l'elaborazione di un background compatibile col suo singolare immaginario. Questo connubio non mancò chiaramente di conferire al progetto un fascino del tutto speciale, che esercitò ampio ascendente sul pubblico di riferimento.



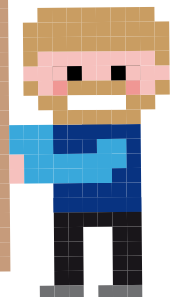
» H.R. Giger posa con l'opera Li II in una mostra risalente al 2010.



» Il geniale pittore e scultore surrealista all'opera al culmine della sua carriera artistica.



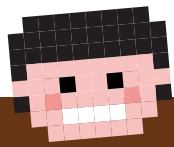
Una versione modificata dell'opera "Li II" di Giger sarebbe apparsa sulla copertina di Dark Seed II (1995).





IL BOSS

MIKE TYSON



Alla scoperta di boss e bad guys che hanno fatto la storia dei videogame!



IDENTIKIT

NOME **Mike Tyson**

PROFESSIONE **Pugile**

HABITAT **Ring**

SEGNI PARTICOLARI **Cattivo**

VIDEOGAME **Mike Tyson's Punch Out - 1987 NES**

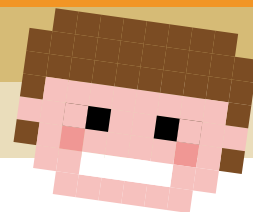
Persino oggi che il mitico Iron Mike pare aver finalmente trovato la via per il serafico autocontrollo, la prospettiva di ritrovarselo di fronte con addosso un paio di guantoni da boxe è di quelle a dir poco allarmanti... Potete pertanto immaginare cosa si potesse provare nel 1987, quando era ancora l'imbattuto campione dei pesi massimi! Per quanto gli estremi della sfida vantassero connotati esclusivamente videoludici, il terrore che si provava al cospetto di questa montagna di muscoli era tanto forte da vanificare il rassicurante effetto che i contorni super-deformed del suo sprite avrebbe dovuto esercitare su di noi. A prescindere dall'età media o dall'esperienza accumulata al pad, la sfida si sarebbe in ogni caso rivelata all'altezza delle inquietanti premesse, con il colosso di Brooklyn pronto a fare scempio del nostro minuto alter ego a forza di micidiali uppercut. Ai tempi, per giustificare le brutali sconfitte rimediate, alcuni di noi sottolineavano il fatto che il confronto giungesse al culmine di una maratona di cazzotti, che ci aveva già visti affrontare 13 avversari più o meno accaniti, ma a tanti anni di distanza possiamo gettare la maschera e rassegnarci alla cruda verità: Mike Tyson era pressoché imbattibile. Punto.

In seguito alla sconfitta rimediata a Tokyo, l'11 febbraio del 1990, contro James "Buster" Douglas, Mike Tyson avrebbe perso imbattibilità, titolo e... ruolo di testimonial in Punch Out. I vertici Nintendo scelsero infatti di non rinnovare l'accordo relativo all'utilizzo dei suoi diritti di immagine, preferendo rimuovere il suo nome dal titolo del gioco e sostituire il suo sprite con quello del più generico Mr. Dream.

Il protagonista del gioco era il pallido Little Mac, un pixeloso emulo del più celebre Rocky Balboa cinematografico. Nel suo angolo, un manager saggio e combattivo come Doc Louis, che non avrebbe perso occasione per sottoporlo a duri allenamenti immortalati nelle cut-scene tra un incontro e l'altro.



OGNUNO DEGLI AVVERSARI DA BATTERE PRIMA DI INCROCIARE I GUANTONI CON IRON MIKE PRESENTAVA PUNTI DI FORZA E RISPETTIVE DEBOLEZZE: INTUIRE QUESTE SFUMATURE AVREBBE PERMESSO AI GIOCATORI DI PROGREDIRE CON MAGGIOR SCIOLTEZZA.



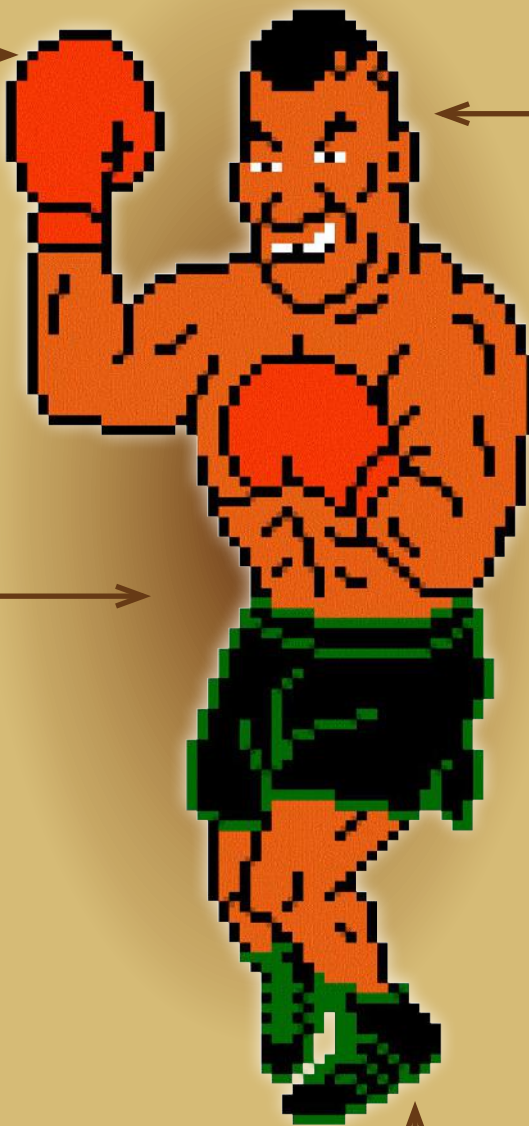
A livello teorico, per avere ragione di Iron Mike sarebbe stato necessario adottare il medesimo approccio sfoggiato in occasione dei match precedenti al gran finale, il che implicava la rapida memorizzazione dei suoi pattern d'attacco, riservando poi la medesima cura all'individuazione delle possibili aperture. Ma il signor Tyson non era un avversario come tutti gli altri e, spesso e volentieri, prima di comprenderlo l'incontro era già bello che finito. Sia come sia, chiunque sia riuscito ad uscire vincitore dalla contesa ha fatto tesoro dei seguenti consigli...



Il timing degli attacchi di Mike era tanto forsennato quanto imprevedibile: inutile pertanto sperare di prevedere le sue routine offensive. L'unica reale opportunità di colpirlo nel corso del primo round restava in tal senso quella di infilare un unico, rapido jab tra un suo Dynamite Punch e l'altro. Il che richiedeva un tempismo maniacale.



Qualora foste riusciti a sopravvivere fino al secondo round, Mike vi avrebbe offerto due preziose occasioni per infliggergli danni significativi. Ai minuti 1:30 e 2:30 lo avreste visto arretrare e sbattere le palpebre per un secondo: se foste stati così pronti da rifilargli un Dynamite Punch, avreste potuto anche spedirlo al tappeto!



Sconfiggere Mike Tyson avrebbe richiesto ore ed ore di pratica: alcuni giocatori ci provarono per mesi, senza ottenere risultati incoraggianti. Va da sé che, oltre a una buona dose di fortuna, caparbietà e costanza avrebbero rivestito un ruolo più importante della strategia.

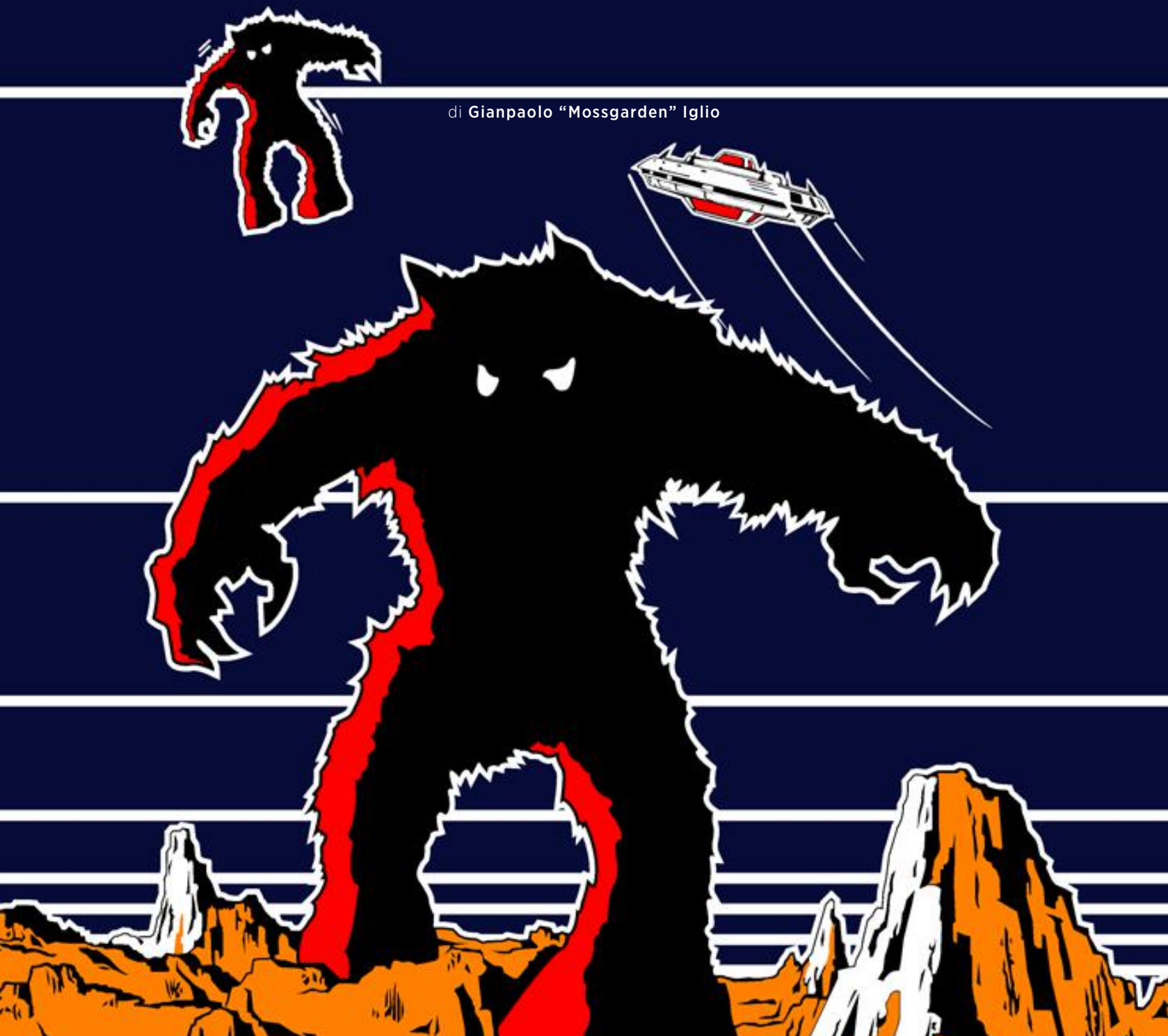


Quand'anche foste riusciti a spedire Mike al tappeto nei primi due round, questi non avrebbe potuto perdere l'incontro fino al terzo e ultimo round. Per portare a casa la cintura avreste dovuto raggiungere questa fase del match, sopravvivere alla grandinata di jab e uppercut con cui vi avrebbe bersagliato e capitalizzare le brevi (e imprevedibili) pause che il campione avrebbe fatto tra una scarica e l'altra.

SHOOTERMANIA

I mille volti dello sparatutto

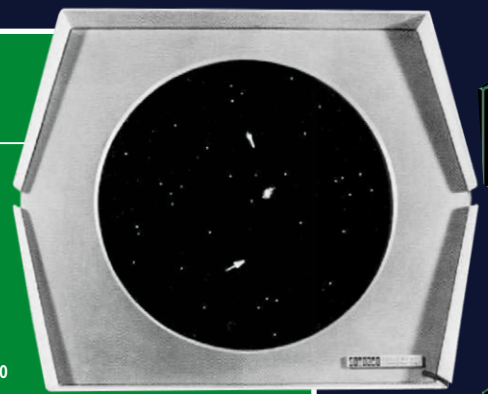
di Gianpaolo "Mossgarden" Iglia



NOME IN CODICE: SPACEWAR!



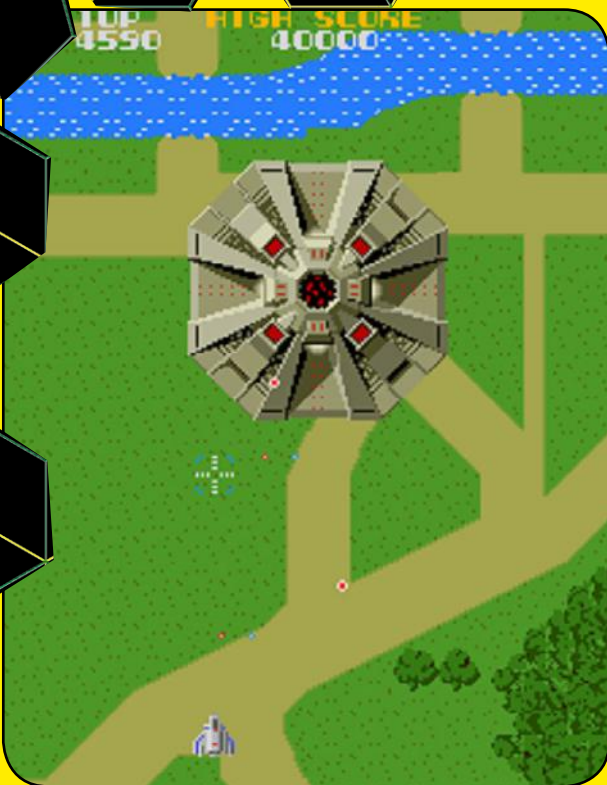
Per economia storiografica, si tende ad inquadrare Space Invaders come padre ideale del genere sparatutto. A voler essere precisi occorrerebbe tuttavia ricollocare l'effettiva nascita di questo format a cavallo tra il 1961 e il 1962, periodo in cui un manipolo di ardimentosi studiosi del MIT capitanato da Steve Russell ultimò il progetto Spacewar! Realizzato mediante l'impiego di un computer PDP-1 della DEC, l'esperimento in questione consisteva nello scontro tra due embrionali navicelle spaziali sullo sfondo di orizzonte cosmico rappresentato da puntini bianchi disseminati su sfondo nero. Fruibile unicamente in multiplayer data l'assenza di una qualsiasi intelligenza artificiale, il gioco non venne mai commercializzato, ma rappresentò un passo fondamentale nello sviluppo del medium.



Si fa presto a dire “sparatutto”, ma chi mastica un po’ più a fondo il gergo videoludico conosce fin troppo bene le innumerevoli sfumature legate a questa definizione. In altre parole, non basta utilizzare questo termine per inquadrare qualsiasi titolo il cui gameplay ruoti intorno all’impiego di proiettili, dardi e laser di sorta: prima di avventurarsi in catalogazioni improprie, è difatti necessario valutare accuratamente elementi strutturali di supporto quali prospettiva di gioco, direzione primaria dello scrolling, background contestuale, intensità della cadenza di fuoco nemica ed eventuali commistioni con generi meno affini. Mettere ordine in questa giungla di etichette, sottocategorie e variazioni sul tema può rivelarsi impresa davvero ardua, tanto che alcuni gamer avvertono spesso la necessità di adeguate delucidazioni in merito. Con una mano sul cuore e l'altra sul joystick, noi che di shoot'em up siamo dei veri maniaci cercheremo fornirvi le giuste dritte per distinguere un tube-shooter da un rail-shooter e comprendere meglio il significato di termini quali “run'n gun” e “bullet hell”... il tutto avendo cura di tracciare un'ideale timeline di riferimento e indicare i principali capisaldi legati ad ogni variante!

UN GENERE VENUTO DALLO SPAZIO

Dai pionieristici acuti grafici di Space Invaders passando per le scoppiettanti variazioni sul tema proposte da »



» Realizzato da Masanobu Endo e prodotto da Namco nel 1982, Xevious fu il primo shooter a scorrimento a proporre un'ambientazione terrestre con tanto di elementi di background in sostituzione dei cosmici scenari legati ai suoi contemporanei.

XEVIIOUS



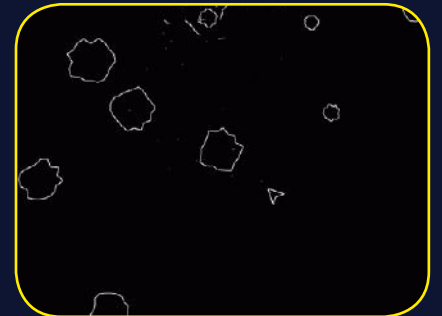
» Robotron 2084 promosse diverse novità concettuali tra cui l'introduzione di un protagonista umanoide a fronte delle ormai consuete astronavicelle.

classici come Galaxian (1979, Namco) e Ozma Wars (1979, SNK), per giungere al mitico Centipede (1980, Atari): lo sparattutto per eccellenza nasce nello spazio e si sviluppa inizialmente entro il perimetro di una schermata fissa che ne rappresenta l'infinità. In gergo anglosassone, i primi progetti a tema vengono definiti come "fixed shooter", a sottolineare la limitata dinamica dell'asse di interazione tra

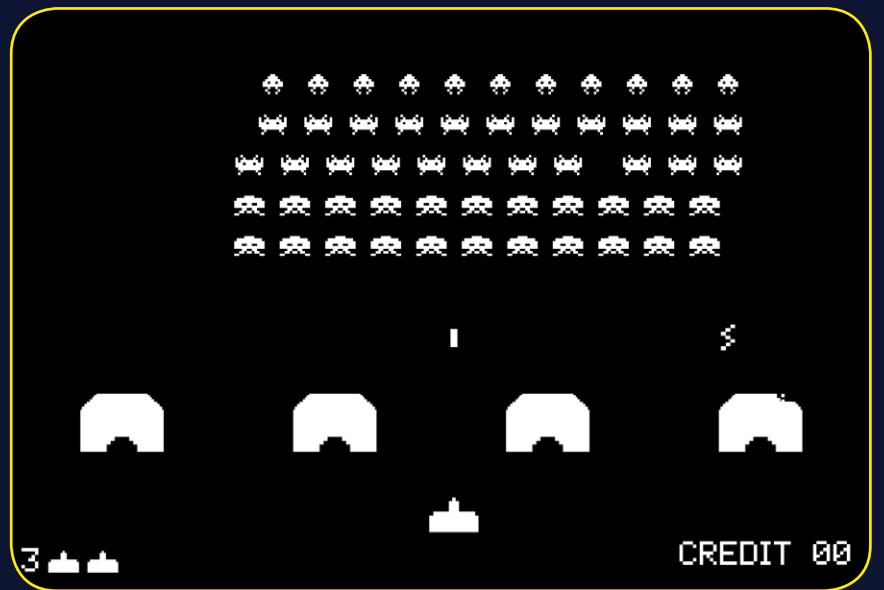
navetta e nemici, entrambi costretti a far fuoco in una sola direzione. La grafica è elementare, ma il ritmo di gioco tanto incalzante da ipnotizzare il giocatore. Al netto di titoli come Phoenix (1980, Amstar Electronics) che introdussero il concetto di boss, ai tempi si giocava d'altronde con l'esclusivo scopo di prolungare l'arco di vita del gettone utilizzato e non certo per arrivare ai titoli di coda.



» Defender debuttò in sala giochi nel febbraio del 1981 imponendosi come principale propulsore della corrente creativa destinata a germogliare nel nutrito filone degli sparattutto a scorrimento orizzontale.



» Frutto di avveniristiche (almeno per l'epoca) architetture vettoriali, il leggendario Asteroids di Ed Logg introdusse la possibilità di far fuoco a 360° entro i confini di una videata fissa.



» Space Invaders costituì per moltissimi anni il punto di riferimento principale per chiunque avesse mai voluto cimentarsi nella realizzazione di uno sparattutto, a prescindere dalle varianti concettuali proposte.





SPARATORIA SCORREVOLE

Per diversi anni, l'approccio concettuale di questi progetti sarebbe rimasto il medesimo, confermando l'endless-gameplay come postulato di riferimento anche in seguito al debutto di prodotti dotati di scrolling come ad esempio Defender, storico profeta della formula a scorrimento orizzontale, Zaxxon (1982, SEGA), immortale capolavoro dalle ardite assonometrie isometriche e Argus (1986, NMK), il cui scrolling si sviluppava in verticale. Col sopraggiungere di titoli più moderni e la parallela crescita del settore home gaming, gli shooter avrebbero acquisito una struttura finita, sfruttando come appoggio incipit narrativi senz'altro essenziali, ma introdotti proprio con lo scopo di fornire al giocatore

un punto d'arrivo. In parallelo, i background spaziali avrebbero ceduto via via posto a scenari terrestri tesi a rappresentare conflitti bellici di varia natura: le escursioni storiche di 1942 (1985, Capcom), P47 Thunderbolt (1988, Jaleco) e Silkworm (1988, Tecmo); le schermaglie aeree futuribili di Xevious, Terra Cresta (1985, Nihon Bussan) e UN Squadron (1989, Capcom); le scorribande marziane del calibro di Hybris (1988, Discovery Software International), Xenon (1988, The Bitmap Brothers) e Project-X (1992, Psygnosis). Che si trattasse di titoli ad impostazione verticale, orizzontale e isometrica, di struttura endless o finita, questa particolare impostazione concettuale sarebbe rimasta per sempre impressa nell'immaginario comune

quale manifestazione più tradizionale dell'intero genere.

FUOCO APERTO

L'impostazione a scorrimento potrà anche essere la più amata dal pubblico, ma di certo non rappresenta l'unica via per lo sparattutto perfetto. Secondo una discreta fetta di appassionati, il vero elemento in grado di viscerare appieno il potenziale del genere non sarebbe ad esempio costituito dallo scrolling, bensì dalla possibilità di far fuoco in tutte le otto direzioni comunemente legate all'utilizzo di joystick, arcade stick o croce direzionale. Questa feature era in realtà persino più antica di classici quali Space Invaders e Galaxian. Non a caso, occorre risalire al 1971, anno in cui Computer Space fece la sua timida apparizione in alcuni bar statunitensi. Spostando il nostro obiettivo temporale all'inizio della storica Golden Age, è non di meno possibile rintracciare titoli più celebri come Asteroids e Robotron 2084: laddove il primo consentiva all'astronavvicella controllata dal giocatore di

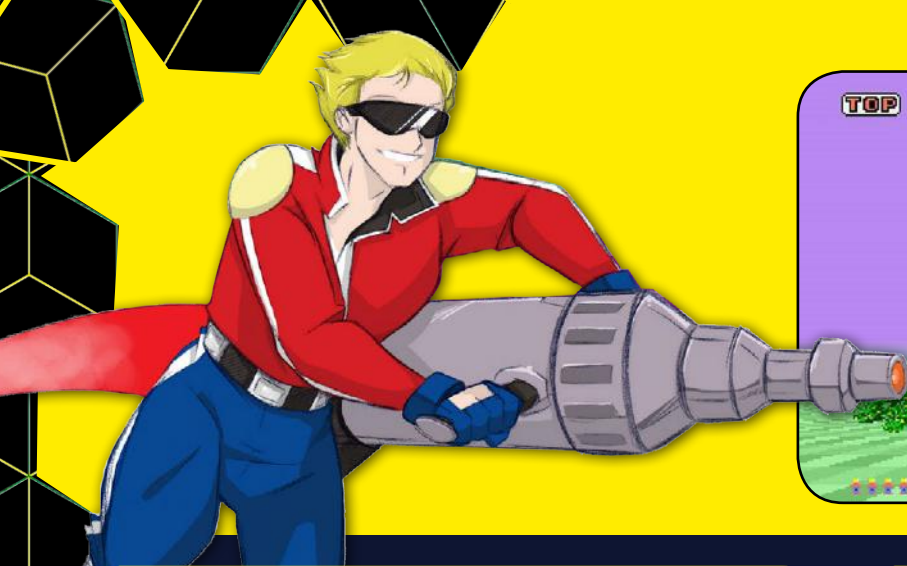


» I rail shooter con pistola ottica raggiunsero il più elevato picco di fama intorno alla seconda metà degli anni '90 beneficiando del futuribile fascino di cabinati sempre più imponenti.

COMPUTER SPACE

Se al pionistico Spacewar! di Steve Russell spetta l'onore di aver battezzato il concetto di sparattutto, il merito di averne idealmente trasformato il concept in un progetto commerciale più organico spetta di diritto al visionario Computer Space. Nato da un'idea di Nolan Bushnell e Ted Dabney, questo luccicante riadattamento del format di Spacewar! approdò in una manciata di sale giochi nel 1971 ben avvolto in un futuribile case realizzato dalla Nutting Associates. Piuttosto che imporsi come un fenomeno succhiagettoni, il gioco non riuscì a far breccia nel mercato arcade dell'epoca perché ritenuto troppo macchinoso dal pubblico: a quanto pare, prima di attaccarsi ai comandi del cabinato il povero giocatore avrebbe dovuto d'altronde consultare un apposito manualetto di istruzioni. Dal fallimento dell'iniziativa, Bushnell e Dabney avrebbero in ogni caso tratto preziosi insegnamenti che gli sarebbero tornati più che utili un annetto dopo quando, archiviato l'astruso monicker di Syzygy Engineering in virtù del più evocativo Atari, la compagnia diretta dai due se ne uscì con un certo... Pong.





» Space Harrier debuttò in sala giochi nel 1985 imponendosi all'istante come uno degli shooter più innovativi, spettacolari ed esaltanti di tutti i tempi.



» Noto in Giappone come Senjo no Okami, Command fu tra i primi e più riusciti esperimenti volti a importare il feeling degli shooter-multidirezionali in uno scenario bellico di matrice terrestre che vantasse anche scrolling verticale e protagonista umano.



ruotare su se stessa in modo da far fuoco in ogni direzione possibile, l'altro permetteva allo sprite principale di spaziare lungo l'area di gioco senza limiti direzionali di sorta, garantendogli al contempo l'opportunità di indirizzare i proiettili verso gli obiettivi distribuiti lungo di essa. Definiti "multi-directional shooter", questi particolari esemplari di sparattutto raccolsero un significativo successo in sala, beneficiando di cabinati in grado di assecondare le esigenze del gameplay tramite interfacce di comando apposite, quali ad esempio i modelli a doppio stick analogico (uno per controllare la navetta, un altro per indirizzarne la bocca di fuoco). Col parallelo successo riscosso da titoli di matrice bellica quali Command e relativi cloni, detta impostazione strutturale sarebbe assurda ben presto a inossidabile standard di genere, finendo anche per contaminare il mondo degli action game a scorrimento orizzontale, dove grazie a brand di straordinario retaggio quali Contra, Turrigan e Metal Slug, avrebbe dato vita alla categoria run'n gun.

GIÙ PER IL TUBO

Meno noti alle masse, forse perché la loro area di influenza sul mercato risulta circoscritta alla

prima fase degli anni Ottanta, i tube-shooter costituiscono un'altra, fascinosa sfumatura del concetto di sparattutto. Rappresentati a dovere da brand iconici come Tempest e Gyryuss, questi titoli puntavano essenzialmente ad alterare la percezione prospettica dell'area di gioco, suggerendo un'illusoria profondità di scenario. A trarre idealmente in inganno l'occhio del giocatore subentrava un'artificio grafico costituito, per l'appunto, da un tubo astratto posto al centro dello schermo intorno ai cui margini sarebbe andato spostandosi lo sprite principale. Onde assicurare all'utenza un'adeguata sensazione di velocità, il tubo avrebbe incorporato dei loop sequenziali animati, nell'ambito dei quali elementi di scena costituenti stelle o altri dettagli geometrici venivano rapidamente inc ontro all'osservatore conferendo forte dinamismo all'azione su schermo; il tutto mentre le flottiglie di sprite ostili vi si sovrapponevano delineando pittoreschi pattern di movimento. Accomunati spesso volte ai più noti rail-shooter, i tube-shooter proponevano un'esperienza senz'altro suggestiva che, a detta degli appassionati, risultava anche più spettacolare di quella offerta dagli sparattutto dal taglio più tradizionale. Se solo ne fossero stato distribuiti di più, oggi ne





parleremmo probabilmente con maggiore enfasi e non sarebbe magari necessario spiegarne le meccaniche in modo così dettagliato.

ROTAIE INFUOCATE

Dal visionario mondo dei tube-shooter ai rigidi binari della categoria "rail" il passo, lo abbiamo anticipato, è relativamente breve. A fronte dei succitati esperimenti, lo sparatutto su binari vanta tuttavia una fama ben più ampia, cui fa da contraltare la storica diatriba tra chi ama detta formula alla follia e chi la trova invece limitante e oppressiva. Per "rail-shooter" si intende uno sparatutto a scorrimento sostanzialmente autonomo nell'ambito del quale il giocatore ha il solo onere di abbattere le orde di ostili che vanno affollando gli scenari seguendo pattern precalcolati. Di esempi a tema ce ne sono davvero tanti, molti dei quali più che illustri, ma per avere un'idea precisa dell'esperienza di gioco assicurata da questa categoria di produzioni basterà probabilmente tirare in ballo pietre miliari come Space Harrier, l'amatissimo Panzer Dragoon (1995, Sega / Team Andromeda) e l'ancor più celebrato Sin and Punishment della Treasure (2000): un vero e proprio pezzo di storia dell'N64, che, almeno per alcuni, valse da solo l'acquisto della console Nintendo. La panoramica sui rail-shooter non potrebbe in ogni caso dirsi completa senza almeno un'accenno alla rispettiva variante su pistola ottica, vera e propria croce e delizia dei segugi da sala. Le meccaniche restano pressoché le stesse, con il solo cambiamento di una più immersiva visuale in prima persona. Potenti, in questo senso, le emozioni vissute innanzi agli schermi di colossi di settore come Virtua Cop (1995, SEGA), Time Crisis (1995, Namco) e The House of the Dead (1997, SEGA). E ora che arriva la VR, questo particolare format potrebbe ritrovare un'insperata nuova giovinezza.



» Ikaruga in tutta la sua devastante crudeltà. Il sovrano di tutti i bullet-hell arrivò in sala nel 2001 sfruttando le risorse di quella mirabolante scheda SEGA NAOMI che favorì l'immediata ed eccezionale conversione Dreamcast (2002).

UN INFERNO DI PROIETTILI

Tra le innumerevoli qualità riconoscibili allo sparatutto c'è senz'altro la colorita nomenclatura delle sue varianti. Di tutte quelle elencate fin ora nessuna vanta in ogni caso maggiore fascino dei bullet-hell. Il sottogenere che i nostri amici nipponici chiamano Danmaku (letteralmente "cortina di proiettili") tende infatti a rispettare con fin troppa fedeltà il significato dell'espressione e in quanto tale si traduce in un'esperienza estremamente intensa cui solo i gamer più tenaci e pazienti riescono a tenere testa. Dal punto di vista prettamente storico, si tende a individuare nel celebre Batsugun, realizzato dalla Toaplan nel 1993, lo spartiacque ideale tra scrolling shooter canonico e bullet-hell, ma è altresì innegabile che l'inimitabile

Ikaruga rimanga il più noto dell'intero lotto. Saldamente ancorata ai propri dogmi come pure a un'audience particolarmente esigente, questa forma di sparatutto ha sempre teso a prediligere lo scorrimento verticale con fedele impostazione top view annessa, ma non poi così raro imbattersi in eventuali varianti a scrolling orizzontale o alternato. Che la si ami o la si odi, essa rappresenta, per molti versi, l'ultima evoluzione dell'originario concept di shooter riconosciuta dai gamer che videro sorgere e proliferare il genere e, in quanto tale, non costituisce soltanto un fiero baluardo degli hardcore gamer, ma anche uno dei pochi anfratti dell'attuale universo videoludico in cui un retrogamer incallito può ancora sentirsi a casa propria! ■

L'ATTACCO DEI CLONI

L'ARTE DEL PLAGIO E LE SUE BIZZARRE MANIFESTAZIONI

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglío

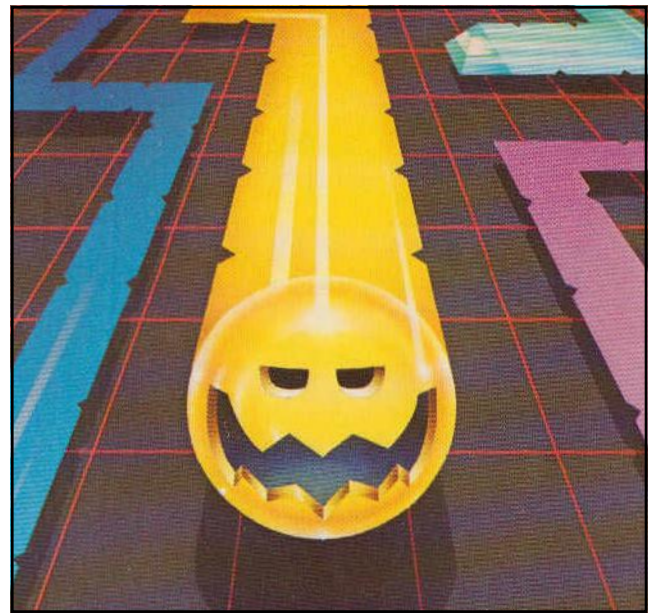
Perché sforzarsi nel tentativo di inventare qualcosa di nuovo ed efficace, quando si può tranquillamente sgraffignare ad altri un'idea già bella che collaudata? La storia del plagio è probabilmente lunga quanto quella dell'umanità stessa, e non esiste branca legata al concetto di creatività che non vanti la sua interminabile lista di esempi a tema. Casomai ve lo steste chiedendo, il mondo dei videogame non fa chiaramente eccezione, ma vanta anzi un numero davvero straordinario di casi di plagio, gran parte dei quali concentratisi nella prima, convulsa fase della Pixel Era. Prima che l'industria del gaming iniziasse a dotarsi di regole più precise in materia di copyright e si decidesse anche ad applicarle, ogni hit che avesse registrato un certo successo si ritrovava difatti circondata da cloni più o meno sfacciati, grazie ai quali coder di belle speranze e publisher di terz'ordine puntavano a ottenere un minimo di visibilità.

Caratterizzati da look se non speculari quanto meno simile alle controparti originali, i prodotti in questione erano soliti sfoggiare titoli altrettanto affini a queste ultime, salvo storpiarli con fine parodistico: e così, Donkey Kong diventava Donkey King, e Pengo assumeva il nome di Pengon, Asteroids si trasformava in Meteoroids... e così via. Ben lungi dal consumarsi in luoghi come le sale giochi, dove la truffa rischiava di attirare

l'attenzione di troppi sguardi indiscreti, quello che nel tempo divenne un vero culto underground proliferò perlopiù in ambito Personal Computer, trovando i principali canali di diffusione nella pirateria informatica e in sistemi quali il Dragon 32/64, che fece dei plagi l'anima del proprio catalogo software.

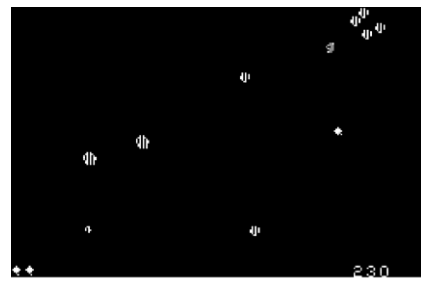
Al netto dei tanti codici fermatisi entro i confini di un sottobosco sconosciuto alle masse, alcuni progetti sarebbero riusciti ad avere le carte in regola per varcare la soglia mediatica di contenimento, diventando a

» Giana e Maria contro Mario e Luigi: quello che coinvolse Super Mario Bros. e The Great Giana Sisters (a destra) resta senza dubbio uno dei casi di plagio videoludico più celebri della storia dei pixel!



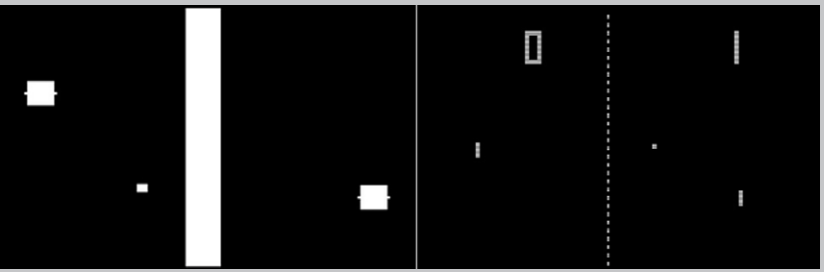
» La copertina di Munch Man enfatizzava in modo alquanto spudorato la somiglianza tra il protagonista del gioco e il più noto Pac-Man con l'impostore intento a sfoggiare un'espressione molto più aggressiva...

» Meteoroids venne pubblicato nel 1982 dalla Dragon Data per il solo formato Dragon 32/64. Gli autori materiali del plagio erano i ragazzi della Spectral Associates.



» Tra i cloni che riuscirono ad ottenere un successo equiparabile a quello delle rispettive controparti figura senz'altro il controverso Katakis della Rainbow Arts (1988, C64 / Amiga). Per molti, quest'ultimo era persino superiore al suo titolo di riferimento, R-Type.

IL PRIMO DELLA STORIA



Il primo, conclamato plagio della storia dei videogiochi risale in ogni caso al 1972, anno in cui il sommo Pong di Al Alcorn (immagine nel box) scippò al meno incisivo Table Tennis di Ralph Baer (1972, Magnavox Odyssey) ogni traguardo precedentemente raggiunto in termini di gameplay.

“A VEDERLE OGGI, NON CI SI CREDE!”

IL GU

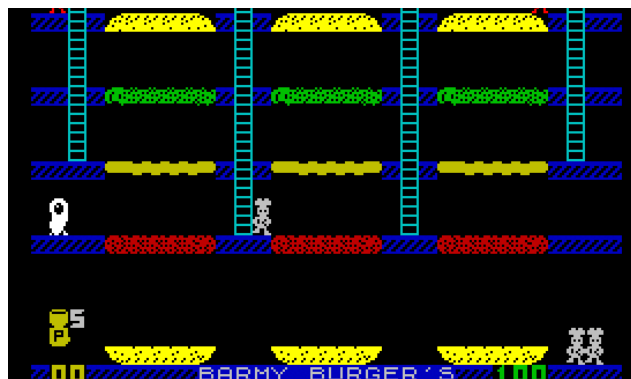


» Come non evidenziare le paradossali affinità di grafica e concept che unirono l'originale The Legend of Zelda per NES al suo clone Master System, Golden Axe Warrior (a destra)?

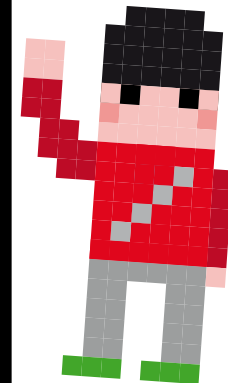


loro volta dei classici: è il caso di Digger (1983, Windmill Software) che rubò anima e luci della ribalta al pur celeberrimo Dig Dug (1983, Namco), di Munch Man (1982, Texas Instruments) che fece più o meno lo stesso con Pac-Man e, soprattutto, del leggendario The Great Giana Sisters di Armin Gessert, la cui somiglianza con Super Mario Bros. risultò così sfacciata da spingere Nintendo a tutelarsi per vie legali.

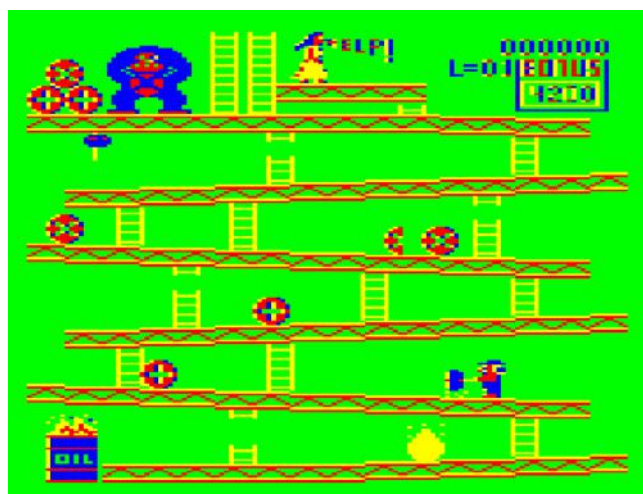
Man mano che le leggi sul copyright si sono fatte più rigide e i controlli relativi a eventuali violazioni a riguardo altrettanto severi, la cara, vecchia arte del plagio videoludico ha assunto connotati diversi, finendo addirittura col trovare una sorta di legittimazione grazie alla formula della “citazione”. Oggi come oggi, la scopiazzatura dei titoli più in voga viene in tal senso inquadrata come una comune variazione sul rispettivo format e non come una deplorabile contraffazione. Ora, se vivessimo in una realtà alternativa più decorosa in cui la creatività vantasse sempre diritto di precedenza sull'usato sicuro, nessuno sarebbe probabilmente disposto ad accettare il fatto che la maggior parte dei videogame sul mercato presenti affinità così evidenti con i più gettonati rappresentati di categoria, ma in un contesto in cui riescono persino a venderti lo stesso gioco (o addirittura la stessa console) per tre o quattro volte di fila con la scusa del lifting, è facile ritenere che semplice il plagio sia tutto grasso che cola! ■



« Barmy Burgers faceva palesemente il verso al classico Burger Time: da notare l'osceno wurstelone intento a inseguire un pavido panino campeggiante sulla cover del gioco!



« Scopo del gioco è creare tre hamburger correndo sopra gli ingredienti. Così facendo cadranno e andranno a comporre il gustoso panino. Suona familiare?



» Superando in relativa scioltezza esimi colleghi come Monkey Kong e Dunkey Monkey, Donkey King si impose come uno dei più sfacciati cloni del mitico Donkey Kong targato Nintendo.



» Il celebre fake che si è visto sul web, oggi usato come immagine ufficiale del prodotto mai nato.

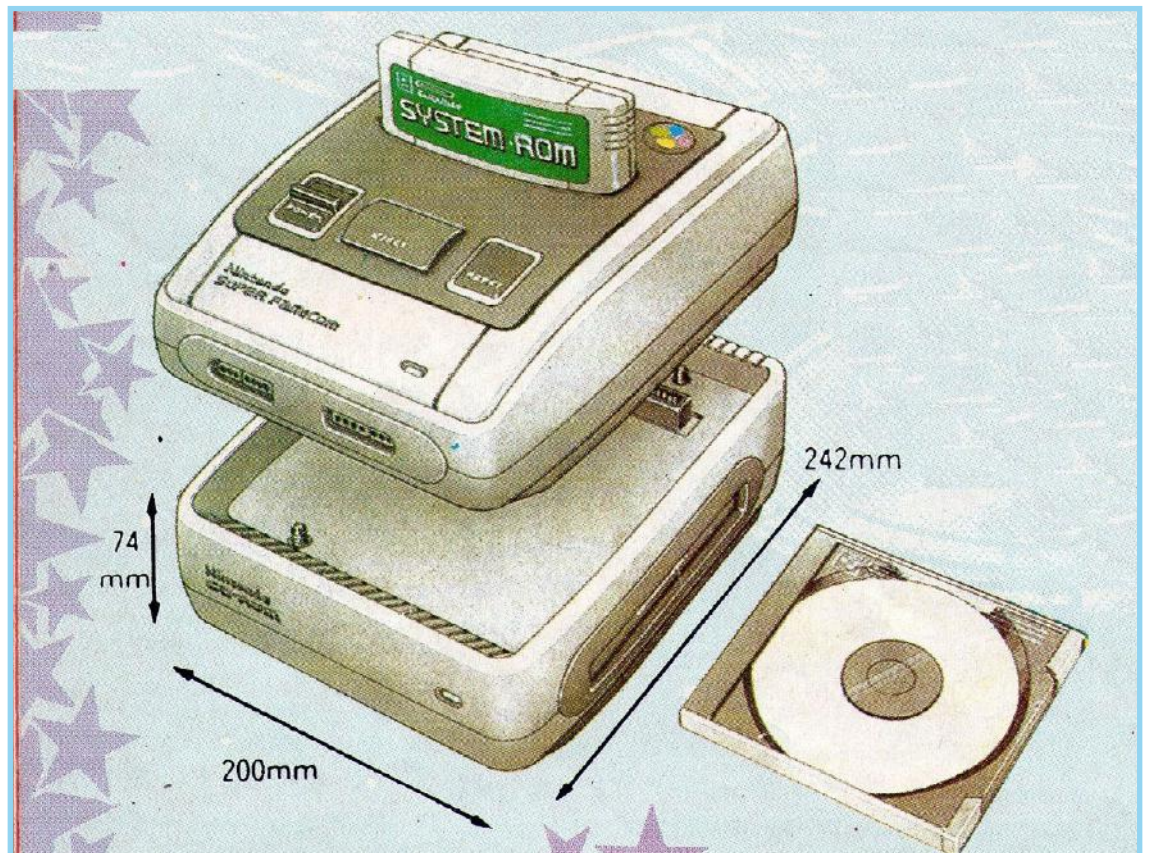


» Il logo originale Super Disc ideato da Sony nel 1991.



» L'unico prototipo ibrido conosciuto del sistema.

» Il progetto iniziale dello SNES CD, con lo slot per i dischi sul fianco.



SNES CD

Prima del debutto nel mondo dei videogiochi con la PlayStation, arrivata nel 1994, Sony si dedicava principalmente all'intrattenimento di fascia alta.

Tutti conoscevano gli impianti di alta fedeltà, i televisori a tubo catodico Trinitron, veri e propri mostri sacri per gli amanti della televisione di qualità, passando per la linea Walkman, che di fatto ha indicato la strada moderna per i tantissimi lettori MP3 sostituiti di recente dagli smartphone. La casa giapponese, vero colosso dell'entertainment mondiale, stava ai tempi collaborando con Nintendo per creare un lettore di Compact Disc per l'allora inossidabile Super Nintendo, il 16-bit della Casa di Kyoto. Performante

e idoneo a ospitare giochi di grande qualità, persino in 3D grazie al supporto del chip esterno Super FX progettato da Argonaut Software, lo SNES non poteva proporre veri doppiaggi dei personaggi o filmati in computer grafica. Queste feature erano ai tempi un'esclusiva dei personal computer, i celebri IBM compatibili, che con i loro giochi DOS e Windows stavano ormai dettando nuovi ed irraggiungibili standard di mercato. L'idea di un add-on per lo SNES non era una cosa del tutto inedita, poiché già lo stesso Famicom Disk System, un lettore di floppy disk per Nintendo Entertainment System giapponese, era una realtà ben consolidata. Nintendo e Sony si erano dunque unite per creare la periferica definitiva e rendere così il Super Nintendo una console multimediale a tutti gli effetti, con un contratto firmato già nel lontano 1988 dalle due parti.



OGGI DI QUESTO PROGETTO ESISTONO SOLO DELLE RARE FOTOGRAFIE, MAI CONFERMATE UFFICIALMENTE DA NINTENDO O SONY

COSE PREZIOSE

NON TUTTO ANDÒ COME PREVISTO...

Tutto stupendo, dunque, perlomeno sulla carta. La leggenda narra infatti che, dopo aver letto il contratto proposto da Sony, l'allora presidente Hiroshi Yamauchi, nipote diretto del fondatore stesso di Nintendo, si alzò di scatto dalla sedia buttando a terra la scrivania, per opporsi con forza ai contenuti dell'accordo con Sony. Di fatto, la madre del Walkman voleva un controllo troppo forte sul contenuto dei giochi, proponendo magari avventure horror, tematiche adulte, avventure erotiche o comunque contenuti poco in linea col target preferito da Nintendo stessa, ovvero bambini, teenager e famiglie. Snobbando Sony, quindi, Nintendo decise di allearsi segretamente con Philips, nota azienda europea dell'elettronica. Un vero disonore, per il popolo giapponese (da sempre contrario o poco incline ad alleanze di mercato con il Vecchio Continente), da lavare a colpi di katana. Il fantomatico progetto SNES CD stava per essere presentato già nel 1991 e, solo tre anni dopo la sua nascita, sarebbe diventato una console indipendente. Da questa strana storia è nata una vera e propria icona del mondo videoludico, ovvero la PlayStation, una console che ha dato successivamente il via all'eterna guerra tra Sony e Nintendo. Oltre al fatto che Nintendo ha sempre avuto un pessimo rapporto coi supporti ottici dopo l'epoca SNES, dalla cartuccia utilizzata dal Nintendo 64 al Nintendo Optical Disc, passando al formato otto pollici su GameCube o quello standard su Wii e Wii U. Oggi, del progetto esistono solo alcune fotografie mai confermate ufficialmente dalle società. Insomma, quello tra le due compagnie è stato un rapporto naufragato sul nascere, come del resto accade in tantissime storie d'amore che sembravano dover cominciare sotto i migliori auspici. Se le cose fossero andate diversamente, oggi probabilmente avremmo un sistema unico prodotto da Nintendo e Sony, il sogno mai realizzato della "Nintendo PlayStation", derivante dal prototipo mai presentato di console ibrida CD/cartuccia. E questa è solo una delle storie più interessanti del bizzarro (e affascinante) universo dei videogiochi perduti. ■

Un articolo di una rivista francese svela lo SNES CD.



Le CD-Rom Adapter tel qu'il pourrait apparaître lors de sa sortie.

Nintendo, sera, quant à lui, fréquenté à... 21 MHz ! C'est la plus grosse fréquence jamais employée pour une console ou l'un de ses accessoires... En comparaison, le processeur central de la Super Nintendo plafonne à 3,58 MHz, et celui du Mega CD ne va pas plus loin que 12 MHz (ce qui est déjà énorme pour ce type de machine) ! Alors, 21 MHz, vous imaginez le délire ? On n'est pas prêt de voir des ralentissements sur les shoot'em up du CD-Rom...

PRIX D'AMIS

Mais, ce qui nous étonne le plus, c'est qu'avec un tel potentiel de puissance et un tel déluge d'effets en tout genre, le prix annoncé ne dépassera pas les 1 200 F pour le marché japonais. Ce qui nous le fera donc aux alentours

de 1 500 F pour l'Europe. On n'ose y croire. Si ces caractéristiques restent identiques dans la version qui sera commercialisée vers décembre-janvier au Japon et aux USA, il ne restera plus aux jeux qu'assurer le

succès de cette extension de la Super Nintendo. Nintendo annonce trois titres disponibles lors de la sortie : Super Mario CD, Zelda CD et un troisième encore secret... Trois arguments de plus pour cette folie !

3615 Player One

Retrouvez toutes nos meilleures astuces.
Branchez-vous sur notre nouvelle messagerie.
Tenez-vous au courant des dernières infos.
Participez à nos concours.
Dialoguez avec nos journalistes.

3615 Player One, le service Minitel des Player-Kidz.

UNA CONSOLE FUTURISTICA

Le caratteristiche hardware di Nintendo SNES CD, noto col codice di produzione SFX-100, erano decisamente avveniristiche, visto che prevedevano un processore centrale da 3.58 Mhz che lavorava in collaborazione con un co-processore da 2.04 Mhz con otto bit di bus system. Il CD-ROM montava un lettore a doppia velocità con ben 552K di RAM totali, divisi 128K main, 64 video e 64 audio, espandibile fino a 256K, oltre a 32K dedicati alla cache e 8K per i soli salvataggi. Per il sistema, tra l'altro, Sony depositò il marchio Super Disc già nel 1991.

IL FANTOMATICO PROGETTO SNES CD STAVA PER ESSERE PRESENTATO GIÀ NEL 1991 E, SOLO TRE ANNI DOPO LA SUA NASCITA, SAREBBE DOVUTO DIVENTARE UNA CONSOLE INDIPENDENTE.

STOP INFO

11



LA VITA È COME TETRIS

DI FABIO SUPER FABIO BROS. D'ANNA

DANIELE "TETRIS CHAMP" NUNZIATI

Daniele Nunziati, classe 1986, ha vissuto per anni a Roma nel quartiere dell'Eur, e oggi vive a Varsavia. Daniele detiene attualmente il titolo di campione europeo di Tetris, dopo aver esordito come videogiocatore agli inizi degli anni '90, nel periodo del pieno splendore dei 16bit. Sin da allora ha però sempre avuto un grande sogno, nel tempo diventato un rimpianto: "Durante l'infanzia, anche se lo avrei desiderato molto, non avevo un Super Nintendo, poiché era troppo costoso. Ho avuto però il Game Boy fino al 2000 e nello stesso anno mi è stata regalata la PSOne, quella piccola, poco prima che uscisse la PlayStation 2, che presi invece nel 2004. Nel 2006, infine, mi sono comprato il Wii, che è stata ufficialmente la mia prima console casalinga targata Nintendo!". Pur essendo la Casa di Mario da sempre la sua preferita, Daniele non ha dunque mai potuto, per vari motivi, vivere appieno le grandi epoche del NES, SNES, N64

e GameCube. Dopo aver preso il Wii, il nostro ha compiuto però una scelta drastica: recuperare gli anni perduti. A quel punto si è procurato tutte le console Nintendo ed è iniziata per lui una nuova carriera da retrogamer. Il "Virus Nintendo" alla fine ha prevalso. Nel frattempo, Daniele è diventato un vero portento con il suo titolo preferito, Tetris, posseduto in tantissime versioni diverse (persino un raro esemplare da collegare direttamente alla TV). Attualmente, il nostro "Tetris Champ" è possessore di PlayStation 3 e Nintendo Wii U, ma col cuore appartiene orgoglioso allo zoccolo duro dei nintendari, avendo recuperato in poco tempo tutte le vecchie piattaforme della Grande N. Oltre al console gaming, Daniele apprezza molto l'iPad come piattaforma da gioco alternativa, e la consiglia a tutti i lettori: il gioco mobile, secondo lui, è il vero futuro dei videogame, anche se nulla potrà mai sostituire i sistemi tradizionali.



» Daniele posa orgoglioso accanto ad una vetrina a tema Nintendo, durante la mostra Archeoludica.



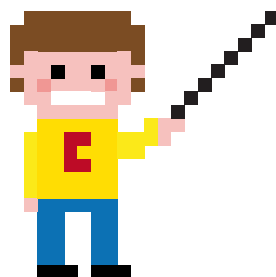
NOME: DANIELE
COGNOME: NUNZIATI
NICKNAME: TETRIS CHAMP
ETÀ: 30
PEZZO DA COLLEZIONE:
GAME BOY COLOR POKÉMON
LIMITED EDITION



» La collezione retrogaming è disposta all'interno di cassette, qui il suo primo amore, il Game Boy.



» La Tetris Collection, l'immortale Tetris nei maggiori formati esistenti.



le quotazioni dei giochi

SCOPRITE QUANTO VALGONO LE VOSTRE COLLEZIONI



Questo mese il borsino è totalmente dedicato all'indimenticabile rompicapo Tetris, gioco simbolo dell'intero genere dei puzzle. Il titolo è stato ideato da Alexey Leonidovich Pajitnov nel 1984 su un computer Elektronika 60, di proprietà dell'Accademia delle scienze sovietica e solo dopo alcuni anni è diventato un incredibile successo del settore videogames.



NOME COMPUTER: ELEKTRONIKA 60M
VERSIONE: RUSSA
 (CLONE DEL LSI-11/DPD-11 USA)
ANNO DI PRODUZIONE: 1975
PRODUTTORE: ELEKTRONIKA
QUOTAZIONE: 2500+ EURO



TITOLO: TETRIS (FIRST RELEASE)
VERSIONE: RUSSA
ANNO DI PRODUZIONE: 1984
SVILUPPO: ALEXEY L.PAJITNOV
COMPUTER: ELEKTRONIKA 60M
QUOTAZIONE: GIOCO NON COMMERCIALE



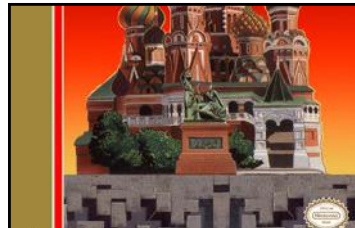
TITOLO: TETRIS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: IMAGIC ELORG (ELECTRONORGEOTECHNICA)
COMPUTER: COMMODORE AMIGA
QUOTAZIONE: 30 EURO



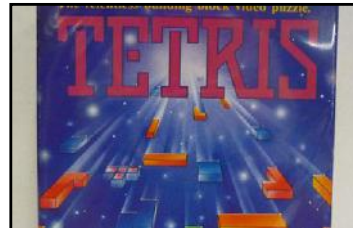
TITOLO: TETRIS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: SPECTRUM HOLOBYTE INC.
COMPUTER: SINCLAIR ZX SPECTRUM
QUOTAZIONE: 30 EURO



TITOLO: TETRIS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: MIRRORSOFT/MASTERTRONIC
COMPUTER: COMMODORE 64
QUOTAZIONE: 8 EURO



TITOLO: TETRIS (TENGEN)
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1988
SVILUPPO: ATARI GAMES CORPORATION
CONSOLE: NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
QUOTAZIONE: 25 EURO



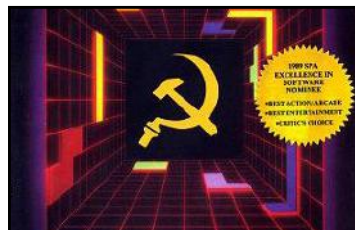
TITOLO: TETRIS (NINTENDO) "SMALL BOX"
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: NINTENDO CO.
CONSOLE: NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
QUOTAZIONE: 25 EURO



TITOLO: TETRIS (NINTENDO)
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
CONSOLE: GAME BOY
QUOTAZIONE: 40 EURO



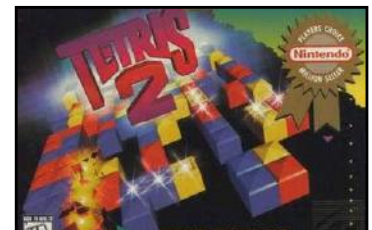
NOME CONSOLE: NINTENDO GAME BOY
 "TETRIS BUNDLE"
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
PRODUTTORE: NINTENDO
QUOTAZIONE: 150+ EURO



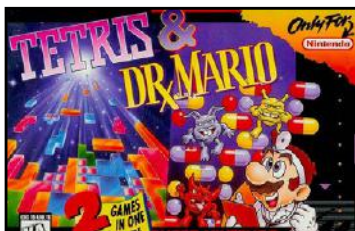
TITOLO: WELLTRIS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
SVILUPPO: SPHERE/SPECTRUM HOLOBYTE INC.
COMPUTER: APPLE MACINTOSH
QUOTAZIONE: 70 EURO



TITOLO: SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS
VERSIONE: NTSC JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: TOSE CO LTD
CONSOLE: NINTENDO SUPER FAMICOM
QUOTAZIONE: 20 EURO



TITOLO: TETRIS 2 PLAYER'S CHOISE
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1994
SVILUPPO: TOSE CO LTD
CONSOLE: NINTENDO SNES
QUOTAZIONE: 20 EURO



TITOLO: TETRIS & DR. MARIO
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1994
SVILUPPO: NINTENDO CO.
CONSOLE: NINTENDO SNES
QUOTAZIONE: 30 EURO



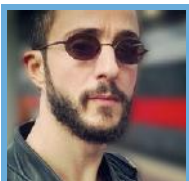
TITOLO: 3D TETRIS
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
SVILUPPO: T&E SOFT
CONSOLE: NINTENDO VIRTUAL BOY
QUOTAZIONE: 60 EURO



TITOLO: TETRIS 4D
VERSIONE: NTSC JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
CONSOLE: SEGA DREAMCAST
QUOTAZIONE: 18 EURO



TITOLO: TETRIS SWIM SUITE
ANNO DI PRODUZIONE: 2011
PRODUZIONE: BLACK MILK
 (THE CHERRY ARCADE SHOP EBAY)
TIPOLOGIA: COSTUME DA BAGNO A TEMA TETRIS
QUOTAZIONE: 90 DOLLARI AUS

marcello
PAOLILLO

Classe 1982, videogiocatore da sempre e da oltre dieci anni critico del settore, più precisamente dall'ormai lontano 2003, anno in cui Marcello ha debuttato sul web. E da allora non si è più fermato: ha scritto su alcune tra le più importanti realtà italiane dedicate all'informazione videoludica, passando anche per la carta stampata. Attento osservatore delle ultime tendenze dell'entertainment, nutre una profonda passione per il cinema, le serie TV e lo storytelling trasversale.

GIOCHI DI RUOLO GIAPPONESI

Si stava meglio quando si stava peggio?

Dragon Quest e Final Fantasy sono forse due tra le saghe di giochi di ruolo di matrice nipponica più amate di sempre e, forse, quelle verso cui tutti i concorrenti si sono dovuti confrontare nel corso dei secoli. Da Shin Megami Tensei, la serie Xeno (nata con il primo Xenogears su PSX fino al recente Xenoblade) o ancora Suikoden, SaGa Frontier, Wild Arms, Chrono Cross, Phantasy Star, Tales of, Grandia, sino a titoli abbastanza ininfluenti ma comunque in grado di ritagliarsi un posticino vicino al cuore di molti giocatori (il primo che mi viene in mente è ovviamente The Legend of Dragoon). Un successo travolgente e inarrestabile, quello dei GDR post-Final Fantasy VII, titolo che più di ogni altro ha dato uno spintone al genere facendolo salire sul piedistallo più alto, nel maledetto Olimpo dei giochi che contano. Bei tempi, vero? Nostalgia canaglia. E poi, cosa accidenti è successo? Gli anni sono trascorsi inesorabili, i capelli sono diventati bianchi e dopo la moda che sembrava avere colpito il mondo console a cavallo tra il 1997 e i primi anni 2000 (quel periodo storico in cui usciva all'incirca un J-RPG a settimana), la tendenza sembrava essersi invertita. Niente più combattimenti a turni, niente più passaggi da Disco 1 a Disco 2 per avanzare nella storia e, soprattutto, niente più Hironobu Sakaguchi a raccontarci di Gaia e delle anime trapassate. La tendenza del videogiocatore di ruolo era cambiata, repentinamente e drasticamente, annoiata da quei dannati combattimenti casuali e magari anche da quelle storie strappalacrime un po' tutte simili tra loro. O, forse, no: era solo cambiato il mercato ed il mondo attorno ad esso. Il primo decennio del 2000 è forse il momento in cui più di ogni altro il videogioco di ruolo tradizionale ha deciso di mettersi in un angolino, uno spazio piccolo e apparentemente innocuo in cui proliferare in silenzio. Un'oasi felice chiamata "console portatili Nintendo". L'epoca dell'illustre famiglia DS ha infatti visto l'intero genere migrare sulla piccola e performante piattaforma

La gente e di conseguenza i giocatori erano troppo distratti dal rumore delle pallottole del nuovo Call of Duty per accorgersi di come un genere, prima florido, versava ora in condizioni un po' precarie.

tascabile della Casa di Mario e Luigi, regalando tutta una serie di chicche realmente sorprendenti: dai remake totalmente tridimensionali di Final Fantasy III e IV (quest'ultimo, un gioiellino di inaudita bellezza), passando per Suikoden Tierkreis, Shin Megami Tensei: Devil Survivor, Dragon Quest IX e un trilione di altri titoli. E su console da casa? La gente e di conseguenza i giocatori erano troppo distratti dal rumore delle pallottole del nuovo Call of Duty per accorgersi di come un genere, prima florido, versava ora in condizioni un po' precarie. La serie di Final Fantasy, tra una decina di sequel diretti di un singolo capitolo e vari spin-off di dubbia qualità, si era un po' persa per strada, senza considerare che il gioco di ruolo di matrice occidentale tirava fuori gioiellini come The Witcher in grado di distrarre chiunque dalle condizioni penose in cui il genere verteva. Il resto è storia nota: Kingdom Hearts ha catalizzato l'attenzione di tutti i fan Square (Enix) ed il recentissimo Final Fantasy XV, da poco nei negozi, sembra aver ereditato in toto quella filosofia di gioco scanzonata, libertina, in cui la tattica e la strategia (tipici dei vecchi scontri a turni) si sono persi a favore del "premo un tasto per ogni cosa" e dell'open world sconfinato, tanto in voga negli ultimi anni. All'interno di quei dungeon tutti uguali ma che trasudavano fascino da vendere, labirinti contorti e surreali in cui perdersi era un attimo. Tra scrigni, armi, pozioni, Code di Fenice e tanta nostalgia. Sì, proprio quella simpatica canaglia di cui sopra. Senza dimenticare i combattimenti a turni, così schematici ma proprio per questo così puntuali nell'infondere alle varie battaglie quella dose di strategia e tatticismo che, accidenti, troppo male non era affatto. O forse, semplicemente, mi starò facendo troppo vecchio per questo approccio così moderno e casual verso il gioco di ruolo. Chissà. Una cosa però ci tengo a dirvela: quando salirete a bordo della Regalia con Noctis e i suoi amici e accenderete la radio, quando vi capiterà di ascoltare certi brani musicali presi dai Final Fantasy del passato, pensate un po' anche voi ai vecchi tempi andati, quelli in cui "si stava meglio quando si stava peggio". Perché a volte, come in questo caso, non è affatto solo una questione di nostalgia.

Gli anni sono trascorsi, i capelli sono diventati bianchi e dopo la moda che sembrava avere colpito il mondo console a cavallo tra il 1997 e i primi anni 2000, la tendenza dei J-RPG sembrava essersi invertita.

VOGLIO SCENDERE DA QUESTO CARROZZONE!

E ora dove lo espongo il Digital Delivery?!?

Il futuro del videogioco non mi appartiene anche per questo: quando mi immergo nella mia stanza giochi voglio essere avvolto dai colori di anni meravigliosi, di un'industria che stupiva il giocatore dove la tecnologia arrancava (ma non la fantasia)

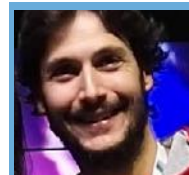
Da buon vecchio quarantenne old school, mi spaventano un po' di innovazioni che si sono affacciate negli anni e che, in realtà, mi sembrano involuzioni dettate anche o soprattutto da esigenze economiche. In particolare mi riferisco al Digital Delivery, alla morte delle console da gioco come eravamo abituati a viverle in passato e ai tristi standard di "confezionamento" dei giochi. Quello del digital delivery è un argomento trito e ritrito, lo so, ma da collezionista la questione della morte del supporto fisico è per me sempre attuale. È infatti innegabile che, per lo scrivente, un buon 40% della libidine videoludica consista nell'allestimento e nell'esposizione dei cimeli videoludici, che tanto fanno negozio di videogiochi anni '80-'90 ed effetto nostalgia. Correndo indietro di qualche anno, la questione del DD, accettabile e condivisibile in ambito PC (moderno), colse impreparati molti appassionati con l'avvento delle nuove console "connesse alla rete" e dotate di hard disk drive, innovazioni che da lì in avanti le hanno rese, fondamentalmente, dei computer (sottopotenziati). Non si può parlare quasi più di console, a ben vedere, tenuto conto che il principio cardine alla base delle macchine da gioco casalinghe era l'immediata fruibilità: inserisci la cartuccia/disco, accendi e giochi. Punto. Senza tanti fronzoli, senza aggiornamenti interminabili, senza app, senza community, senza online, senza DLC e senza patch! Da un lato, se un gioco faceva (letteralmente) pena, così te lo tenevi, dall'altro se era bello, avevi la certezza che era stato testato alla morte da giovani nerd e non avrebbe

mai necessitato di una patch, che tanto fa sentire ogni giocatore un beta tester che, ahimè, paga per lavorare e soffrire di immense incazzature. Idem dicasi per gli hardware stessi!

Mi piace ricordare che, nel lontano 1983, la GCE (General Consumer Electronics) per rimediare ai banchi del livello 13 di Minestorm, gioco già "precaricato" sul mitico Vectrex, inviò a tutti coloro (pochi) che lo rilevarono, una copia del gioco patchata su cartuccia, che seppur identico all'originale venne rinominato Minestorm 2. Altri tempi, altra etica. Il percorso dell'evoluzione del videogioco sembra inversamente proporzionale ai numeri dell'industria stessa. Negli anni '80-'90 eravamo un pugno di nerd, in confronto, e i volumi d'affari non erano equiparabili a oggi, eppure per noi giocatori era festa grande: invito tutti a vedere i contenuti mastodontici di un gioco per Amiga, tra manualoni a colori, pietre e monete, poster, box con artwork vere e proprie opere d'arte. Questo trend ha subito un tracollo che ha visto via via sparire gli extra, ridurre il contenuto dei manuali, ridurne i colori sino ad un tristissimo bianco e nero per poi farli addirittura sparire per sempre e, bomba, il digital delivery! Lungi da me asserire che anni fa non avrei comunque parzialmente apprezzato il DD, come in effetti oggi faccio per determinati titoli, ma alla netta convinzione che l'avrei pagato un 30% in meno del gioco su supporto fisico. E invece no.

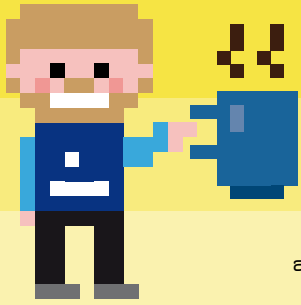
I giochi in DD costano uguali, non puoi scambiarli, non puoi rivenderli, non puoi esporli. Tutto ciò mi sembra ingiusto, ma alla fine non nego che, a prescindere dalle (finte) limited edition e dalle (migliaia) di Collectors Edition spesso plasticose, esporre giochi per PS2, Xbox360, PS3, XboxOne, PS4 e WiiU, non mi piace tanto quanto non amo il DD. Sembra l'esposizione di una videoteca. È una visione nostalgica di un mondo che non c'è più, fatto di assenze di standard (nelle dimensioni e fattezze dei box) per i computer alla Amiga, di meravigliose confezioni in cartone per i giochi Nintendo ma anche per Colecovision ed Intellivision (no, l'Atari2600 no grazie, ma per pura console war anni '80), di box da paura per le macchine giapponesi come l'X68000 e l'FM Towns, ma anche dei giochi su CDROM per Saturn e PlayStation 1, rigorosamente NTSC-J. Per non parlare poi delle vere Limited Edition, ma meglio non toccare anche questo tasto, perché se no la depressione regna sovrana.

Il futuro del videogioco non mi appartiene anche per questo: quando mi immergo nella mia stanza giochi voglio essere avvolto dai colori di anni meravigliosi, di un'industria che stupiva il giocatore dove la tecnologia arrancava (ma non la fantasia). Ho un po' paura del vuoto, fatto di ennesimi nuovi capitoli e spin-off, il tutto magari rigorosamente in DD. Vedo stanze asettiche, con un monitor piatto e forse nemmeno una macchina collegata, che fruirò anch'essa in Digital Delivery. Ho i brividi al solo pensiero. Per fortuna rimane un passato che è sempre presente, grazie ai miei cari Retro Games.

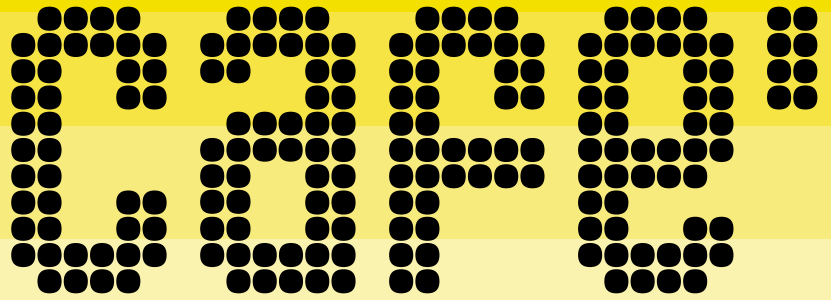


FEDERICO
SALERNO

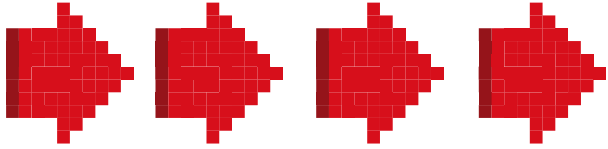
Nato a Bergamo nel 1976, Federico Salerno aka Fedeweb è fondatore di Gamescollection. it ed appassionato e collezionista di videogames. Nasce, videoludicamente parlando, con l'Intellivision e l'Amstrad CPC 664, macchine che l'hanno introdotto all'amore incondizionato per le console e gli home computer. Nella vita di tutti i giorni svolge la professione di avvocato, ma da sempre è impegnato nella divulgazione della storia e cultura dei videogiochi attraverso eventi quale il Video Games History di Monza e la Milan Games Week, dove cura con Lucio Campani e Nicola Ferrarese l'area retrogaming.



Vi va di bere qualcosa con noi? Niente di più facile: vi basterà scriverci all'indirizzo retrogame@spree.it, oppure tentare la sorte e limitarvi a partecipare alle discussioni sul nostro forum ufficiale RetroVillage (lo trovate in un attimo da Gamesvillage.it) o sulla pagina Facebook ufficiale RetroVillage. Metalmark e il suo compagno di avventure MossGarden saranno felici di accogliervi!



Insieme come ai vecchi tempi. Offre Metalmark.



IN MEMORY OF THE GOOD OL' TIMES



Che poi sarebbe a dire: "I bei vecchi tempi", ma in inglese suona decisamente più figo. Perché lo dico? No, non perché siamo su Retrogame Magazine e, di conseguenza, questa frase ci sta a priori. Lo scrivo perché le lettere di questo mese, in particolare quella di Guglielmo Viotto, mi hanno fatto seriamente porre un

interrogativo: ma davvero si stava meglio nei lontani tempi andati? La domanda è un classico, in un certo senso la pietra filosofale del retrogaming, però è troppo facile liquidarla con il solito discorso della nostalgia. Cioè, capiamoci. Ovvio che guardiamo con amore al tale gioco del tale anno perché, mentre ci giocavamo, abbiamo vissuto certe esperienze, che ricordiamo con un languido sentimento di rimpianto e mancanza. Chun-Li è al tempo stesso la brunetta del liceo, così due passioni, due amori, due desideri si intrecciano, si fondono, si compenetrano vicendevolmente. Come per un film, o per una canzone... sono le virtual room dei nostri ricordi, più vivide che in Strange Days, e senza bisogno di indossare nulla. Già, già. Però c'è di più. C'è che, un tempo, davvero il Videogioco era, per certi versi, differente. E sapete qual era la sua reale arma in più? La debolezza. La sua inadeguatezza. Ancora acerbo e osteggiato, malamente inserito in società, il Videogioco guardava al Cinema e agli altri media "maggiores" per cercare dignità e legittimazione. Per non essere soltanto un giocattolo. Oggi, gonfio e trionfante dei suoi soldi, si fa beffe di tutto e tutti e, stupidamente, nega ciò che non ha in una parodia grottesca di La volpe e l'uva. Cedendo alla parte più becera e ignorante della sua sterminata utenza. E in questo, sì, possiamo rimpiangere "the good ol' days"...

Metalmark

NEL BUNKER DEL PASSATO

Ciao MossGarden e Metalmark, sono Guglielmo, un vostro lettore di lunga data! Passo a salutarvi anche qui al Retrogame Café! Cercherò di essere sintetico nel mio intervento, perché preferisco lasciarvi degli spunti utili di riflessione. Dopo qualche anno passato a giocare con PS4 e Xbox One, posso dire tranquillamente con cognizione di causa che il periodo attuale è quello più oscuro da quando Microsoft, Sony e Nintendo hanno iniziato a darsi battaglia. Tolle piccole produzioni come Life is Strange, in grado di emozionarmi ancora, mi pare evidente che ai grandi sviluppatori manchi totalmente la voglia di creare qualcosa di davvero personale e originale, che abbia una vera anima. Preferiscono il guadagno sicuro... e poco importa se inondano il mercato attuale con prodotti incompleti venduti a prezzo pieno (Metal Gear Solid V, Street Fighter V sono truffe belle e buone, signori!) oppure ci rifilano quelle remaster per i polli che credono ancora alla barzelletta della "grafica migliorata in HD" (con risultati catastrofici come l'ultimo Assassin's Creed The Ezio Collection, che fa pena veramente!). Il declino qualitativo dei titoli Tripla A, come pure quello delle case storiche, come Konami, Capcom e BioWare, ci spaventa, ed è ormai evidente, rispetto anche solo a una decina di anni, fa il netto peggioramento del settore. Non a caso, alcuni profetizzano un altro imminente crash/ridimensionamento (come avvenne nel 1983), perché ormai abbiamo raggiunto la saturazione (velo pietoso sull'ultima moda delle Collector esclusive senza neppure il gioco dentro!). Con gli amici di GamesVillage, siamo giunti alla conclusione (più o meno condivisa da tutti) che il periodo migliore dal 2000 in poi, come compromesso tra potenza hardware e qualità del software, sia stato quello della generazione PS2-Xbox-GameCube, perché le software house osavano di più. Basti pensare a titoli sperimentali come Okami, Viewtiful Joe e Under The Skin; o a j-RPG come Arc The Lad, Suikoden,

Shadow Hearts e Xenosaga.

Per concludere, rispondo a Metalmark quando chiedeva ai lettori: "Come intendete il retrogaming?". Vista la situazione attuale, io dico che il retrogaming, per me, è un'ancora di salvezza, una fuga da un mercato che non mi piace più, in cui il talento viene messo da parte per il profitto più becero (vedi il caso Kojima-Konami). Meglio aprire l'armadio e tuffarsi nei ricordi, pescando titoli con un'anima come Ico e Shadow of The Colossus, piuttosto che sorbirsi la solita minestra in HD che ormai puzza lontano un miglio! Cordiali Saluti!

Guglielmo Viotto

MOSSGARDEN: L'analisi di Guglielmo è severa e trae conclusioni amare, figlie del sospetto, piuttosto fondate, che da alcuni anni a questa parte i grandi magnati dell'industria abbiano tirato i remi in barca, preferendo lucrare sull'usato sicuro, piuttosto che rischiare con progetti inediti e coraggiosi. Per incoraggiare un cambio di rotta, occorrerebbe un'opposizione degli utenti: tanto per cominciare, lasciar languire queste maledette remaster sugli scaffali. Quanto al ruolo che il retrogaming possa rivestire nella vita di un giocatore, il mio auspicio rimane ancorato al concetto di complementarità: il culto dei classici dovrebbe aiutarci a maturare una visione più ampia e consapevole circa l'evoluzione del medium, così da poterne analizzare meglio gli sviluppi. Il rischio, altrimenti, è che sia solo un esercizio



» Crash Bandicoot, il "bizzarro" peramele che, per un certo periodo, fu il Mario di Sony, mascotte della PlayStation, è per alcuni un vero idolo, da reclamare a gran voce. Per altri, invece, è uno sfigatissimo clone senz'anima di idraulici e porcospini ben più famosi e meritevoli. C'è n'è da litigare per decenni...



DAL FORUM

Complimenti per il nuovo numero, interessante e curato come sempre... Anzi, ancor più dei pur ottimi numeri precedenti, e quotò in pieno l'editoriale di Gianpaolo. Come avevo già avuto modo di commentare, in Italia abbiamo dei professionisti del settore giornalistico-videoludico che competono tranquillamente coi colleghi anglofoni... e direi che questa rivista sta a dimostrarlo!
Mauro Mugno

MOSSGARDEN: Hai ragione Mauro, anche in Italia ci sono un sacco di persone preparate che sanno fare giornalismo specializzato come e talvolta persino meglio dei più celebrati colleghi anglosassoni. Il tuo apprezzamento ci sprona ovviamente a migliorarci sempre di più e a superare non solo gli ostacoli presenti sul nostro cammino!

Sfogliato in edicola stamattina: voto 0.
Utente Facebook

MOSSGARDEN: Devo ammettere che fa sempre un certo effetto ricevere critiche così tranchant, specialmente quando suffragate da un'analisi così approfondita. Ora, io non so se si possa oggettivamente stabilire la qualità di una proposta editoriale "sfogliandola" in edicola, ma a naso direi che detto approccio equivarrebbe a stroncare un videogame avendo soltanto visto le immagini stampate sul retro della confezione. Ribadisco che non siamo perfetti e che abbiamo senz'altro bisogno anche di critiche negative per migliorare: vi preghiamo tuttavia di argomentarle in modo costruttivo, viceversa il tutto si risolve in un attacco tanto gratuito quanto fine a sé stesso che, giuro su Pac-Man, fa male a entrambi.

nostalgico destinato a generare una frattura insanabile tra l'appassionato e il mondo dei videogame.

METALMARK: La mia risposta, amico, è il mio editoriale di Retrogame Café di questo numero. E, in sostanza, ti do pienamente ragione.

STAND AND FIGHT!

Salve, ho letto il suo editoriale contro l'esterofilia su Retrogame Magazine n. 3 e volevo dirle che questo è il miglior giornale degli ultimi 15 anni, sia come contenuti che come impaginazione: dovete fregarvene delle critiche e fare di testa vostra, perché oggi, purtroppo, con Internet e i social network, qualunque pirla ha il diritto di parola, poco importa se sappia a malapena leggere. Credo che al giorno d'oggi, in qualunque campo, si abbia a che fare coi legislatori da tastiera che, se un tempo riscontravano maggiori problemi a diffondere le proprie opinioni, oggi non perdono mai occasione per emettere sentenze. Complice il semi anonimato del web, è nato un esercito di perditempo sempre e solo pronti a criticare. Io credo che Retrogame Magazine sia un giornale fantastico, fatto da persone che hanno vissuto veramente i pixellosi anni passati e la vostra passione emerge dalla cura riservata ad ogni articolo. Continuate così!

Marco Bracciale

MOSSGARDEN: Carissimo Marco, le tue parole e il tuo sostegno hanno lo stesso sapore di quei preziosi power-up che ti ripristinavano l'intera barra di energia quando eri accerchiato dagli avversari. Ovviamente sono troppo coincolto dal progetto per poter stabilire se **Retrogame Magazine** sia o meno "il miglior giornale degli ultimi 15 anni", ma il solo sentirlo dire da uno dei nostri lettori è motivo di grande orgoglio, nonché uno sprone a fare sempre meglio. Il mio editoriale dello scorso numero, del resto, non si limitava a fungere da mero j'accuse nei confronti

di chi è puntualmente prevenuto, ma rappresentava anche un'esortazione alla parte sana dei gamer. Noi, intanto, tiriamo dritti.

METALMARK: Il problema è purtroppo ben più profondo e generalizzato. I legislatori da tastiera (bella definizione) sono allo stesso tempo i pontefici della nuova morale a due o più corsie, sempre pronti a ergersi a moralizzatori delle condotte altrui, chiudendo persino il mitologico terzo occhio sulle proprie. Perché, stringi stringi, è più facile (e soddisfacente) distruggere che costruire. E fa più rabbia un italiano di successo che non uno straniero lontano lontano.

CRASH: HERO O... ZERO?

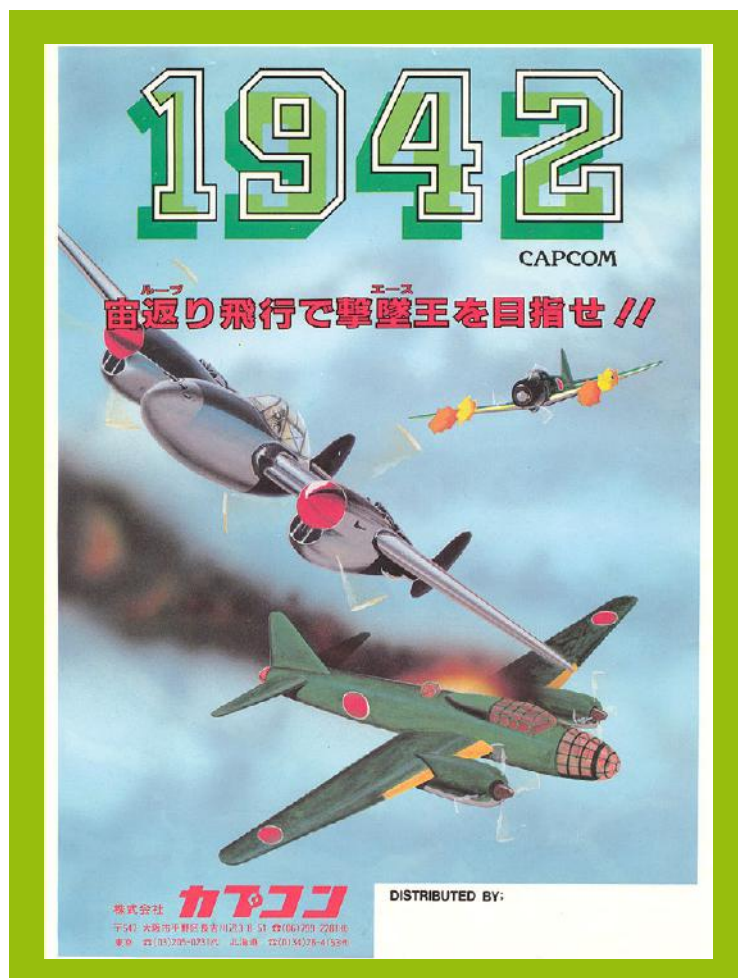
Cara Redazione, vi scrivo dopo aver avuto una discussione sul ritorno di Crash Bandicoot nella N.Sane Trilogy. Su Facebook, avevo espresso la mia felicità per il ritorno di questo game-hero della mia infanzia, e avevo detto che era trovato bello che Sony avesse deciso di omaggiare la propria storia con un'iniziativa legata al retrogaming. Non l'avevo mai fatto. Immediatamente mi sono trovato a essere attaccato da diversi contatti divisi tra chi non riconosceva affatto Crash come un'icona nel gaming e quelli che trovavano addirittura offensivo parlare dei capitoli della sua serie come dei pezzi da retrogaming. So bene che in passato vi sono stati personaggi più importanti come Super Mario e Sonic, di cui peraltro sono appassionato anche io, ma per quelli che, come me, hanno cominciato a giocare proprio con Crash quando erano piccoli, lui può avere senza dubbio un valore simile. La stessa cosa vale per il discorso del retrogaming. Sono passati venti anni dal primo gioco della serie su PlayStation, e credo che questo sia un periodo di tempo sufficiente per considerare un gioco come parte del mondo del retrogaming. Insomma,

non riesco a capire perché non posso trovare importante, a livello storico ed emozionale, il ritorno di Crash, quando tra le altre cose c'è gente che si emoziona per il remaster di God of War III e The Last of Us. Ho pensato di chiedere a voi un parere perché mi interesserebbe sapere cosa ne pensano degli storici del gaming. Per il resto, vi faccio i complimenti per la rivista, che trovo molto importante soprattutto per noi giocatori più giovani, che, solo per motivi di età, non abbiamo avuto il piacere di giocare ai classici degli Anni Ottanta. Ciao!

Federico89

MOSSGARDEN: Ciao Federico, è bello constatare che anche gli utenti più giovani coltivino un interesse per il passato del Videogioco. Passando alla questione che ci sottoponi, fossi in te farei spallucce e mi godrei il ritorno di Crash senza preoccuparmi troppo dell'obbligo di legittimare un qualsiasi posto nel firmamento Retro. Da persona refrattaria ai dogmi e poco incline a emettere scomuniche sommarie, trovo che il retrogaming sia di tutti e con ampi confini. Dal punto di vista storico, potrei magari trovare inadeguato equiparare il ruolo rivestito da Crash a quello svolto illo tempore da Mario e Sonic, tuttavia, ciò non deve implicare la delegittimazione arbitraria della serie, come pure la sua eleggibilità a piccolo classico della prima era 3D.

METALMARK: Accidenti se sono in difficoltà, amico. Perché vedi, proprio io, più e più volte, ne ho dette di tutti i colori contro Crash, un personaggio che detesto dal profondo del mio cuore. Però io credo due cose. Primo: che, come ha detto Moss garden, ogni serie e personaggio meritino rispetto, studio e rievocazione. Secondo (e più importante): che sia sacrosanto discutere di videogiochi e "scannarsi" su di essi tenendo sempre a mente che si sta solo, appunto, discutendo di videogiochi, nel pieno e costante rispetto delle opinioni altrui e dell'altrui dignità. Chi dimentica ciò non solo è incivile e violento, ma è anche un cretino.



1942



» Il penultimo cattivone è davvero un osso duro, toccherà eseguire qualche loop per evitare di rimetterci tutte le vite rimaste (ammesso che ce ne siano), mentre l'impossibilità di schivare talune raffiche fa pensare che da Capcom all'epoca il sadismo regnasse imperante. Certo che andare ad affrontare questi bestioni con il nostro misero "Lockheed P-38J Lightning", che sembra una versione da discount dell'aereo originale, rende la missione un tantino suicida.

» E si decolla per Okinawa, dove effettivamente finì la guerra statunitense contro i giapponesi. Questa volta ci saranno davvero tanti "zero" ad aspettarci. I power up non ci daranno una mano, sono pochi, difficili da acchiappare perché recuperabili sempre in prossimità delle unità nemiche e soprattutto non servono a nulla se non si conosce il gioco a memoria. Insomma, un bacetto al santino di San Donkeykong e via.

» Come un miraggio appare l'ultima portaerei, ancora qualche aeroplano e sarà tutto finito: 32 livelli di pura cattiveria shoot'em up in più di un'ora di gioco ci hanno ridotto le dita a mozziconi di sigaretta, mentre sul palmo della mano sinistra i calli hanno nome e cognome. Anche l'udito non sta messo molto bene, il gracchiante ronzio delle eliche ormai ci ha segnato a vita, qualcuno ha anche raccontato, dopo l'esperienza, di essere stato in terapia per anni...

» Il gioco si arrende, caso unico nella storia dei videogiochi, alza bandiera bianca allo strapotere umano rispetto alla macchina. In realtà, la caterva di gettoni che abbiamo infilato dentro per finirlo dà ragione alla diabolica mangiasoldi, sornione il gestore della sala giochi alle nostre spalle ridacchia, il neon della sala da biliardo è spento, l'inserviente con la scopa, rovinata quasi quanto la sua faccia, inizia a spazzarci tra i piedi... un'altra giornata è finita, giù il sipario.

NEXT -
MONTH

NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL
21.03.2017



ALLE MONTAGNE DELLA FOLLIA

Denis Dyack, autore di Eternal Darkness: Sanity's Requiem, racconta la genesi di una delle più grandi pietre miliari del GameCube.

QUANDO RARE NON ERA RARE

Prima di Banjo-Kazooie, c'era Atic Atac. Andiamo alla scoperta del passato di Rare, quando ancora si chiamava Ultimate Play the Game.

ELISIR D'AMORE

Ricordiamo Tokimeki Memorial, il simulatore d'appuntamento giapponese che ci ha fatto sognare con le sue splendide ragazze.



RAGAZZO PRODIGIO

In occasione del trentennale, rispolveriamo l'inoscidabile Mega Man, il capolavoro Capcom che ha segnato gli Anni '90.

RETROGAME

Bimestrale - prezzo di copertina 9.90 €

Direttore responsabile: Luca Sprea

Realizzazione Editoriale a cura di:
Idra Editing S.r.l. - retrogamemagazine@sprea.it



Sprea S.p.A.
Socio Unico - direzione e coordinamento di Gestione Editoriale S.p.A.

Presidente: Luca Sprea
Consigliere delegato: Mario Sprea, Claudio Rossi (pubblicità e marketing),
Andrea Franchini (responsabile qualità editoriale)

Coordinamento:
Gabriella Re (Foreign Rights) international@sprea.it, Ambra Palmieri (Segreteria Editoriale),
Francesca Sigismondi (Ufficio Legale), Tiziana Rosato (acquisti e produzione), Emanuela Mapelli
(Pianificazione Pubblicitaria)

Amministrazione:
Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Sara Palestra
amministrazione@sprea.it
Servizio qualità edicolanti e DL: Sonia Lancellotti - distribuzione@sprea.it

Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
PI 12770820152 - Iscrizione camera Commercio 00746350149
Per informazioni, potete contattarci allo 02 924321

ABBONAMENTI E ARRETRATI

Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.sprea.it/retrogame
Mail: abbonamenti@myabb.it
Fax: 02 56561221
Tel: 02 87168197 (lun-ven/9:00 - 13:00 e 14:00 - 18:00)

Registrazione testata: Pc Giochi, pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 18.10.2005 con il numero 791.

Distributore per l'Italia e per l'estero:
Press-Di Distribuzione stampa e multimedia s.r.l. - 20090 Segrate
ISSN: 1827-6423

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Salerno

Copyright Sprea S.p.A.

La Sprea S.p.A. è titolare esclusiva della testata Pc Giochi e di tutti i diritti di pubblicazione e di diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo.

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

IN EDICOLA

LA GUIDA COMPLETA PER VINCERE SEMPRE

GAMESVILLAGE.IT

CLASH OF CLANS
& ROYALE

CLASH of CLANS ROYALE

RIVELAZIONI!

BATTAGLIA NAVALE!

Le anticipazioni sull'aggiornamento di Clash of Clans!

SUPER ESPERTI!

COMBINAZIONI VINCENTI!

Ecco come sono fatti i mazzi dei campioni di Clash Royale!

Le carte più **POTENTI!**

Tutti i trucchi per sfruttare al massimo le **Leggendarie** e le **Epiche!**

ECONOMIA ROYALE!

SOLDI A PALATE!

La guida per investire l'oro e le gemme e diventare invincibili!



CLANS

STRATEGIE DI GUERRA



ATTENTI ALLE VALCHIRIE



COME USARE LA FORNACE

ROYALE



GLI ARCIERI IN AZIONE

TRUCCHI

• CARTE

• TRUPPE

• SEGRETI

• MAZZI

• ARENE

• TATTICHE

100% INDIPENDENTE - NON UFFICIALE - TUTTI I SEGRETI VERI

Sprea

Sprea

Acquista la tua copia su www.sprea.it/clashofclans

IL RETROGAME NON È SOLO UNA PASSIONE O LA SEMPLICE NOSTALGIA DEI CLASSICI VIDEOGIOCHI DEGLI ANNI '80 E '90... È UNA PARTE IMPORTANTE DELLA NOSTRA STORIA E DELLA NOSTRA CULTURA, E NOI VOGLIAMO RISCOPRIRLA CON VOI NEL NUOVO NUMERO DI RETROGAME MAGAZINE!!

La leggenda di Street Fighter II rivive, con un'emozionante retrospettiva sul picchiaduro più famoso della storia dei videogiochi. L'avventura continua nelle terre di Sosaria, con un'intervista esclusiva a Richard Garriott, il padre di Ultima, dei giochi di ruolo elettronici e dei MMORPG. Andiamo poi alla (ri) scoperta dei Game & Watch, di Metroid, dell'oscuro mondo dei ninja videoludici e tanto altro ancora. Anche in questo numero, vi aspetta un incredibile viaggio nel tempo!



RETROGAME

MAGAZINE



ARCHON
Riscopriamo il visionario simulatore di scacchi fantasy di Electronic Arts



LITTLE COMPUTER PEOPLE
Quando The Sims ancora non c'era, e strani omini invadevano il PC



GAME & WATCH
Tutto quello che volevate sapere sui Game & Watch, gli indimenticabili schiacciapensieri



CHO ANIKI
Muscoli, testosterone e doppi sensi nello sparatutto giapponese più folle di sempre



IL BOSS
Ecco a voi Mike Tyson, "simpatico e alla mano" anche nel classico Nintendo Super Punch-Out!



TITOLI DI CODA
Non riuscite mai a vedere i credits di 1942? Noi ve li sveliamo fotogramma per fotogramma!

PC GIOCHI N. 13 • BIMESTRALE • 9,90 €



91177182716420011

P.I. 20-01-2017
Febbraio - Marzo 2017