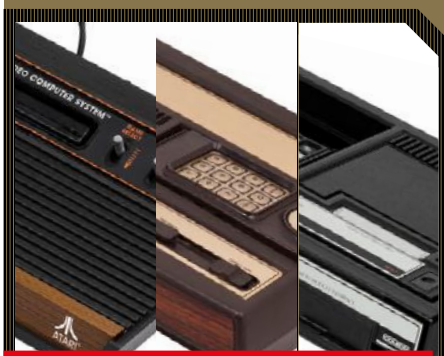
I VIDEOGIOCHI DI UNA VOLTA

GAMESVILLAGE.IT

RETROGAME MAGAZINE



SCONTRO TRA TITANI

Atari VCS, Intellivision e Colecovision: questa sì che fu console war!

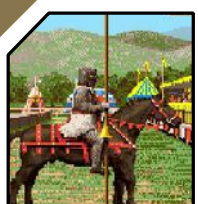
CALCIO D'INIZIO

Da Kick Off a Sensible Soccer, il calcio elettronico prima di PES e FIFA

STAR WARS MANIA

La forza scorre potente nel Super Nintendo

PAC-MAN: IL MITO STORIA DI UN'ICONA CHE HA CAMBIATO IL MONDO



Il racconto di un team leggendario da Defender of the Crown a It Came From the Desert!

CINEMAWARE

Riscopriamo Q*bert, il piccolo grande eroe della Golden Age... e le sue imprecazioni!

@!#?@!

Oltre i confini di Metal Gear Solid: alla scoperta del genio di Hideo Kojima

POLICENAUTS

in collaborazione con

VIDEO GAME MUSEUM ROMA

VIGAMUS

TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN ABB. POST. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART. 1, COMMA 1, SNA

Sprea Editori

editoriale

L'Intellivision è la console più bella di tutti i tempi. Ecco, l'ho detto. E volevo che questa fosse la prima frase del mio editoriale del secondo numero di Retrogame Magazine (per gli amici RGM), che da adesso in avanti, se ci sosterrete con entusiasmo, sarà in tutte le edicole italiane ogni due mesi, trasformandosi quindi in versione periodica "regolare" del magazine. Dico "regolare" perché, come forse saprete, questo atteso ritorno è stato preceduto da un corposo specialone, un numero uno che è letteralmente andato a ruba e che potete richiedere come arretrato nel caso lo abbiate perso, a meno che non vogliate fare la gioia degli speculatori che, online, già lo vendono a caro prezzo!

Però attenzione, popolo dei retrogamer, perché il magazine bimestrale che stringete tra le mani è molto diverso dal numero della scorsa primavera, sebbene il team base sia rimasto saldamente lo stesso, come potrete scoprire voltando pagina. Eh già, perché RGM 1 era di fatto un best of di articoli speciali della bibbia del retrogame britannico Retro Gamer, mentre ora abbiamo optato per una scelta molto più ardua e coraggiosa, spinti dalle ondate di richieste in tal senso dai nostri lettori: fare tutto da soli, qui nel Bel Paese, forti di collaborazioni straordinarie, grandi esperti e decine e decine di anni di esperienza nel settore di tutti noi che, insieme come un solo uomo, siamo qui a confezionare queste pagine, che per noi sono un atto d'amore. Non è un caso che io, ora in ferie, stia scrivendo questo editoriale sotto l'ombrellone, non desiderando fare nulla d'altro... perché niente è più appagante e meraviglioso della nostra grande Passione per il Videogioco, soprattutto quello autentico, vero e puro di una volta, quello delle origini che ci ha fatto innamorare tutti.

Ecco perché quella prima frase. Perché, da sola, riassume tutto, di questa nuova ma "vecchissima" rivista: che tratta di tutto partendo dalle origini (avevo un Home Pong in casa, io, da bambino), che prende posizione e chiede il dibattito, anche acceso, e che trasuda amore per i videogiochi. Per questo voglio chiudere con un appello: facciamo di RGM la rivista di tutti noi retrogamer, senza confini e distinzioni, oltre ogni rivalità e fazione. Ci interessa valorizzare tutte le iniziative, dar spazio a tutti i siti, ascoltare e leggere tutti voi, quindi scriveteci, contattateci in massa, e ricordate che, tra un numero e l'altro di Retrogame Magazine, in quei lunghi 60 giorni, troverete online RetroVillage, la nostra controparte web, capitanata dal mio grande amico e collega Gianpaolo "Mossgarden" Iglio, veterano del settore e autentico eroe dei giochi vintage. RetroVillage è parte del network GamesVillage.it, con tanto di forum dove discutere di questo magazine e di ogni altro tema di vostro interesse, quindi non aspettate un secondo a registrarvi e farvi sentire, ok?

Per adesso vi lascio. Ci vediamo tra due mesi. E che Pac-Man sia con voi!

marco accordi rickards
editor-in-chief, gamesvillage.it
direttore del vigamus, il museo del videogioco di roma

ABBONATI SUBITO!

SCONTO DEL 36% 1 anno 6 numeri

37,90€ invece di ~~59,40€~~

Potrebbero interessarti anche:

Come fare tutto in Minecraft
€ 39,90 sconto del 33%

PikaMania n.1
€ 4,90 su www.sprea.it

PERCHÉ ABBONARSI:

- Prezzo della rivista bloccato per un anno
- Sicurezza di ricevere tutti i numeri

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

CHIAMACI E ATTIVEREMO SUBITO INSIEME IL TUO ABBONAMENTO

- **TELEFONA** al N. 02 87168197
  Dal lunedì al venerdì dalle ore 9,00 alle13,00 e dalle14,00 alle 18,00.
  Il costo massimo della telefonata da linea fissa è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia.
- **ONLINE** www.sprea.it/retrogame
- **FAX** invia il coupon al N. 02 56561221
- **POSTA** Ritaglia o fotocopia il coupon seguendo le istruzioni a lato e inviacelo insieme alla copia della ricevuta di pagamento via fax o mail (abbonamenti@myabb.it).
- **CONTATTATECI VIA SKYPE/WHATSAPP**
  abbonamenti.sprea 3206126518

Informativa ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea SpA, nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico e ad enti pubblici ed Onlus, per propri utilizzi aventi le medesime finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Sprea SpA via Torino 51 20063 Cernusco SN (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti al customer service, addetti alle attività di marketing, addetti al confezionamento. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Sprea SpA, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero +39 0287168197 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs.196/03 – e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento – scrivendo a Sprea SpA via Torino 51 20063 Cernusco SN (MI).

Tagliare lungo la linea tratteggiata - Puoi anche fotocopiarlo per non rovinare la rivista

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **Retro Game**

Riceverò 6 numeri a soli 37,90 euro anziché ~~59,40~~ euro con lo sconto del 36%

❑ **Inviate Retro Game al mio indirizzo:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP ☐☐☐☐☐ Prov. ☐☐

Tel. _____ email _____

❑ **Scelgo di pagare così:**

☐ Con bonifico IBAN IT40H0760101600000091540716- intestato a Sprea Spa

☐ Con il bollettino intestato a Sprea S.p.A. via Torino 51, 20063 Cernusco S/Naviglio (MI) conto postale N° 000091540716

☐ Con carta di credito: ☐ Visa ☐ American Express ☐ Diners ☐ Mastercard

Numero ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Scad. (mm/aa) ☐☐☐☐ Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito ☐☐☐

Firma _____

❑ **Regalo Retro Game (quindi non speditelo al mio indirizzo sopra) a:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP ☐☐☐☐☐ Prov. ☐☐

Tel. _____ email _____

Il beneficiario del tuo abbonamento riceverà una mail dove gli verrà comunicato il regalo

Compila, ritaglia e invia questo coupon in busta chiusa a:
Sprea Spa - Servizio abbonamenti - Via Torino 51, 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI)
oppure invialo via mail

Accetto di ricevere offerte promozionali e di contribuire con i miei dati a migliorare i servizi offerti (come specificato al punto 1 dell'informativa privacy): ❑ SI ❑ NO

Accetto che i miei dati vengano comunicati a soggetti terzi (come indicato al punto 2 dell'informativa privacy): ❑ SI ❑ NO

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

PCGN 11

LA STORIA È DI TUTTI... COME IL RETROGAMING

Sono circa tredici anni che mi occupo di retrogaming e, considerato il mio personale background, non avrei potuto fare altrimenti: la mia storia d'amore con i videogame è difatti iniziata che camminavo appena e il legame che mi unisce a questo universo non ha mai conosciuto battute d'arresto, neanche nei momenti meno esaltanti dell'ormai intricato processo evolutivo che ha trasformato una sperimentale branca dell'informatica in un business ultramiliardario.
Ebbene, sin dal primo giorno in cui ebbi il privilegio di raccontare le origini e gli estremi di questa spaventosa evoluzione mi prefissi di anteporre sempre le sfumature narrative del fenomeno ai suoi relativi aspetti tecnici: questo non certo perché dati e specifiche siano di per sé irrilevanti, ma perché ho sempre creduto che la nostra comune passione per i classici – fossero essi videogame o sistemi – venisse alimentata maggiormente dai ricordi e dalle intime emozioni che ognuno di noi custodisce dentro di sé...
Mi riferisco, chiaramente, alla consapevolezza di essere stati in prima linea quando si faceva la storia e alle sensazioni provate nel veder crescere questo medium sotto ai propri occhi, ma anche a quell'amarognolo senso di rammarico che è sono soliti provare tutti quegli appassionati che, per motivi essenzialmente anagrafici, non ebbero la fortuna di vivere in diretta quei giorni di gloriosa sperimentazione. A naturale estensione di questo concetto ho sempre cercato di modellare i miei testi in modo che essi potessero risultare fruibili anche ai neofiti oltre che ai mitici gamer da battaglia e sono particolarmente orgoglioso del fatto che la linea editoriale di Retrogame Magazine condivida quest'obiettivo.
I videogame, così come i ricordi e la Storia, sono e devono essere d'altronde di tutti, senza che chicchessia possa vantare diritti esclusivi di sorta in base ad al proprio lignaggio videoludico, se capite cosa intendo...
Prima di essere storiografi; piuttosto che parlare il solo gergo degli addetti ai lavori e abbandonarci alla rigida dottrina enciclopedica cui potreste comunque accedere in un istante con un paio di click, scegliamo in tal senso di rimanere dei "semplici" videogiocatori e perseguire quello che, al netto delle divisioni settarie, dovrebbe essere lo scopo primario del retrogaming stesso: condividere le proprie testimonianze in armonia e serenità per celebrare un culto destinato ad unire appassionati di tutte le età, piuttosto che a dividere i cosiddetti "niubbi" dagli "espertoni".

GIANPAOLO IGLIO
Responsabile Editoriale Retrovillage

CREDITS

MARCO ACCORDI RICKARDS	METAL MARK
GIANPAOLO IGLIO	MOSSGARDEN
FRANCESCA NOTO	FRANNY
GUGLIELMO DE GREGORI	GU
SABRINA NOFRONI	SABRY
SABINA KERIMOVA	BINA
VALERIO PASTORE	REVOLVER
MARCELLO PAOLILLO	PAVO
PIETRO SPINA	PITTANZA
VALERIO KOHLER	THE KID
FABIO D'ANNA	SUPER FABIO BROS
IVAN PADUANO	NINJA
LUCIO CAMPANI	KIENZAN

SOMMARIO

RETROGAME N. 2 SETTEMBRE-OTTOBRE 2016

CONTENUTI

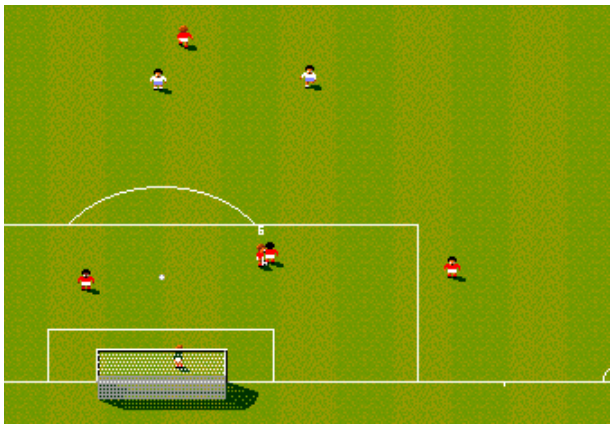
08 • Cover story - Pac-Man: il mito
20 • Classic studios - Ciak, si gioca!
24 • Hardware heaven - VCS 2600 VS Intellivision VS Colecovision
30 • Conversioni a confronto - Ghostbusters
32 • Classic games - Q*bert
36 • Arcade legends - Art of Fighting
40 • Retro Italia - Simulmondo
42 • Classic games - Super Star Wars
46 • Japan Mania - Sin and Punishment
48 • Japan Mania - Policenauts
50 • Japan Mania - Parodius
51 • Japan Mania - Brave Fencer Musashi
52 • Retro Charts
54 • Speciale - Retro Football
60 • Weirdogames - Swedish Erotica
62 • Classic games - DOOM
64 • Classic games - Gyruss
66 • Retrogame heroes - iD Software, gli uomini che cambiarono il mondo
70 • Retro edicola - Jackson
72 • Hardware heaven - Amiga 500 VS Atari ST
76 • Classic games - Shadow of the Beast
78 • Classic games - Dungeon Master
80 • Il boss - Largo LaGrande
82 • Golden age art - Myth
84 • Classic games - Populous
86 • Classic games - Final Fight
88 • Cose preziose
90 • Il collezionista
91 • Il borsino di Retrogame Magazine
92 • Retropensieri - Una riflessione sulle ragioni profonde del collezionismo videoludico
93 • Retropensieri - Perché i videogiochi di oggi sono brutti
94 • Retrogame Cafè
96 • Titoli di coda

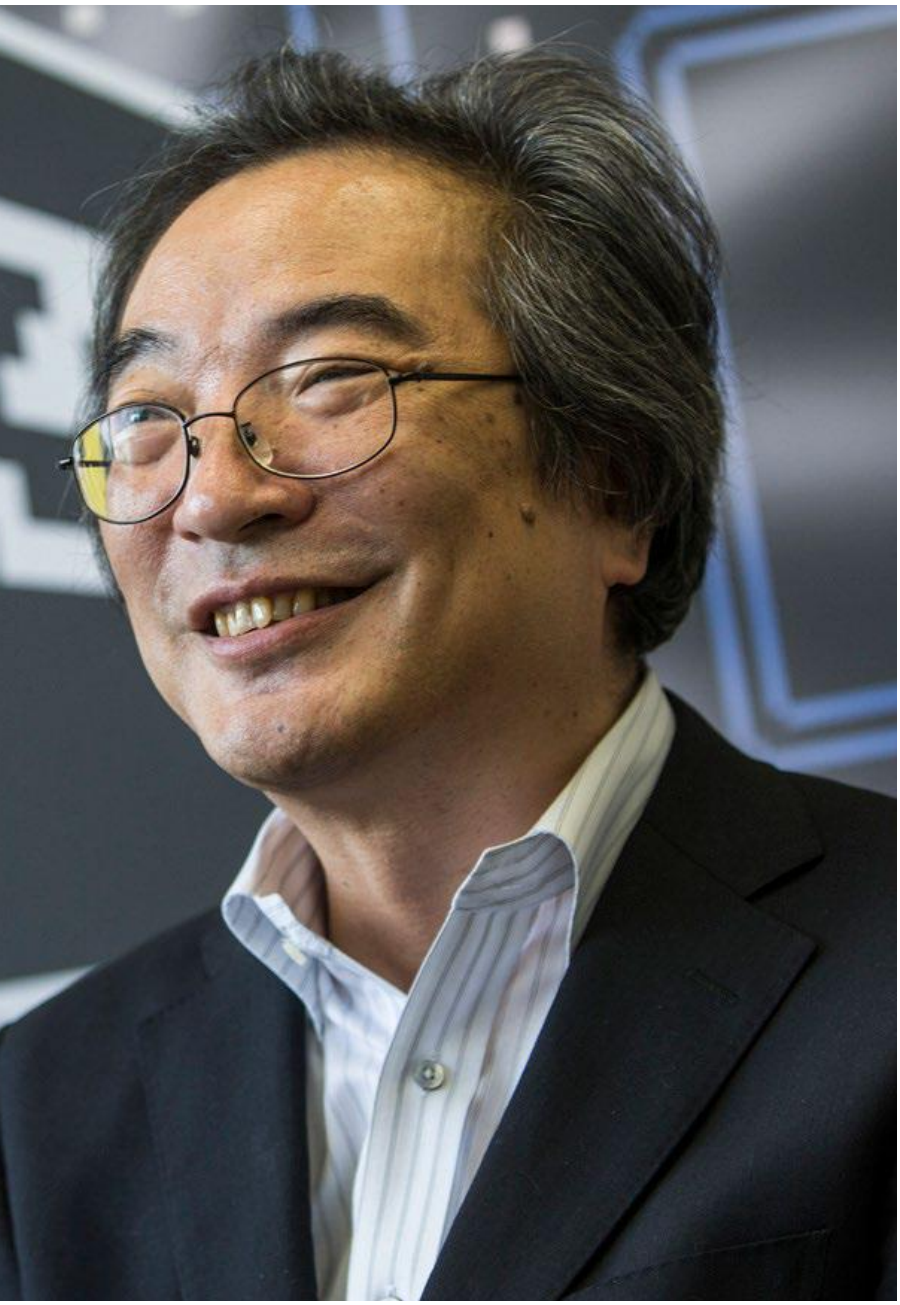
20 • CIAK, SI GIOCA!
Riviviamo insieme nascita, conquiste e prematura scomparsa di Cinemaware Corporation

SCOPRITE CON NOI IL MITO DI PAC-MAN, ATTRAVERSO LE PAROLE DEL SUO GENIALE CREATORE, TORU IWATANI, E TANTE FOLLI CURIOSITÀ SULLA MITICA PALLINA GIALLA CHE HA FATTO IMPAZZIRE IL MONDO!

24 • ATARI 2600 VS INTELLIVISION VS COLECOVISION

Una delle prime console war della storia, quella che si combatté a colpi di pixel, all'inizio degli anni '80, tra l'Atari VCS 2600, l'Intellivision di Mattel e il Colecovision di Coleco. Gianpaolo "Mossgarden" Iglio vi accompagna in questo viaggio indietro nel tempo per rivivere questa "guerra" assolutamente in prima linea!





32 • Q*BERT

rGenesi, sviluppo e ultimissime incarnazioni di un mito degli anni '80 che non ha mai smesso di fare simpatia, grazie al suo aspetto tenero e al suo incomprensibile linguaggio, e che, nella fattispecie, ha saputo letteralmente cambiare la prospettiva del videogioco.

36 • ART OF FIGHTING

Uno dei classici picchiaduro a incontri in 2D che la storia dei videogiochi ha visto militare tra le sue fila, Art of Fighting ha ancora oggi tanto da dire. Vi raccontiamo la sua storia, tra bizzarre curiosità e aneddoti che non tutti conoscono...

42 • SUPER STAR WARS

Con 16 bit di potenza, negli anni '90 la saga di Guerre Stellari irrompeva su SNES per portare la Forza verso un nuovo, inedito livello di splendore. Riviviamo quei momenti incredibili, oltre a raccontarvi le sue successive incarnazioni, più o meno riuscite.

66 • RETROGAME HEROES

Ascoltiamo le loro parole, che ci narrano di come, tra complicazioni, dissidi e nottate visionarie, prese vita Quake, un vero e proprio "terremoto" che sconvolse il mondo e cambiò per sempre il modo di intendere gli FPS, nel lontano '93: loro sono i ragazzi di id Software, e hanno tanto da dirci.

80 • IL BOSS

Volete scoprire con noi il boss di fine livello di questo mese? Vi presentiamo, in tutti i suoi esilaranti dettagli, mister Largo LaGrande, mitico nemico di Guybrush Threepwood in Monkey Island 2: LeChuck's Revenge. Perché è proprio vero: "Dovunque andrai, per terra e per mare, non potrai mai nasconderti da Largo LaGrande!"

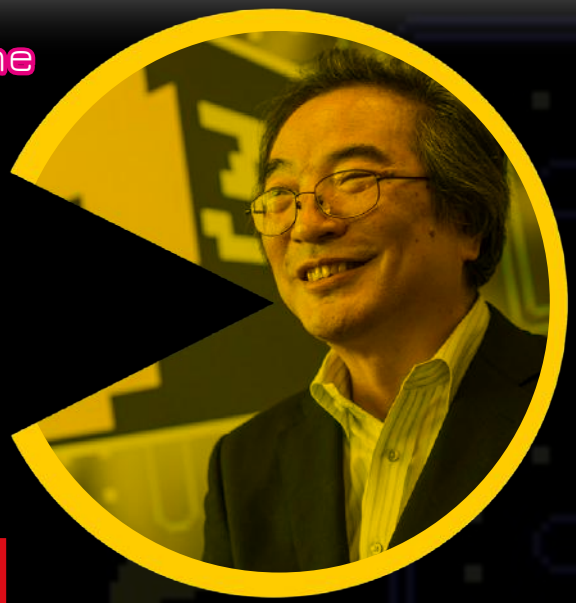
94 • RETROGAME CAFÉ

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

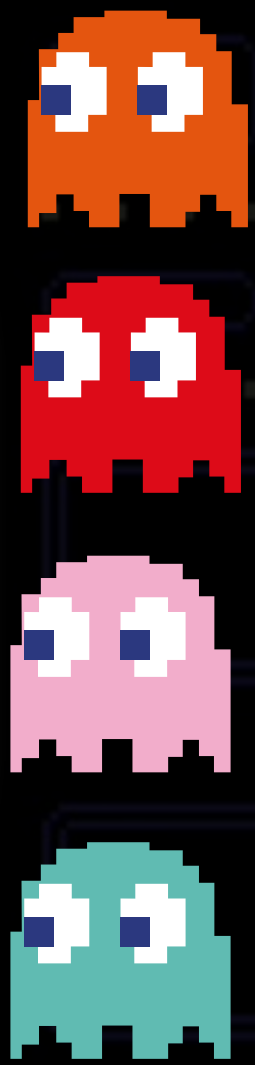
COVER STORY

PAC-

Riviviamo insieme la storia di un'icona che ha cambiato per sempre il mondo, attraverso le parole del suo geniale "papà", Toru Iwatani



-MAN IL MITO

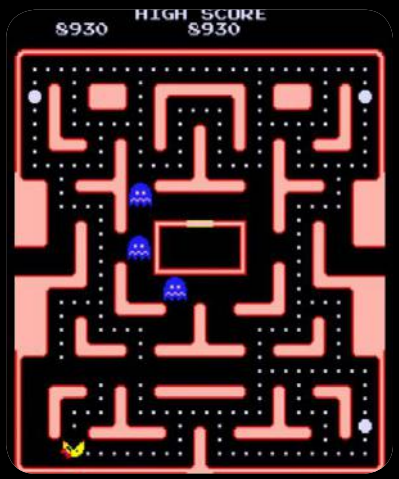


Si dice che nei primi giorni della sua vita, un bambino non riesca a distinguere bene il mondo che gli sta intorno: ogni singolo dettaglio di quest'ultimo, incluse le persone che lo circondano, rassomigliano più a delle anonime forme geometriche che danzano davanti ai suoi occhi, lasciandogli soltanto intuire i confini della meraviglia che lo attende.

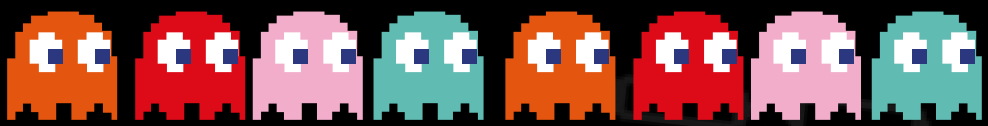
Quando Pac-Man fece la sua comparsa nelle sale giochi di tutto il mondo (quando apparve per la prima volta, ricordiamolo, era il 22 maggio del 1980, ben 36 anni fa), i videogiocatori si trovavano in una situazione idealmente simile a quella di un neonato. Il mondo virtuale con cui si erano confrontati fino ad allora non era infatti costituito da molto altro all'infuori delle squadrate geometrie alla base di titoli come Pong e Breakout: in maniera analoga, essi percepivano l'enormità dell'universo in cui stavano muovendo i loro primi passi, ma non riuscivano ancora a distinguere volti e immagini che potessero in qualche modo richiamare concetti più elevati, come quello di identità, compagnia, famiglia. D'improvviso, l'universo per come lo conoscevano sarebbe pertanto cambiato per sempre: da quel primordiale brodo di rettangoli e quadrati emergeva un profilo ben delineato; non quello vagamente insettoide degli alieni di Space Invaders che furono i primi a vantare una fisionomia definita, bensì quello di un amico che non li avrebbe mai più abbandonati. Un amico, badate; non un semplice sprite come tanti se n'erano visti fino ad allora sugli schermi di questo o quel coin-op, perché tale fu l'impressione maturata all'istante da chi visse il suo debutto in prima persona. Chiaramente, al giorno d'oggi è difficile comprendere appieno la portata dello shock, come pure ipotizzare cosa possa essere passato per la mente a tutti coloro che, fino a quel 22 maggio del 1980, non avevano ancora avuto modo di relazionarsi a un vero e proprio eroe virtuale: l'unica cosa di cui si può essere certi è che, in quel preciso momento, la storia del medium e il rapporto tra uomo e videogame »

COVER STORY

LE VICISSITUDINI SIGNORA PAC-MAN



"Non un progetto ideato da me", ha sottolineato Iwatani-san nella nostra intervista. E in effetti, la signora Pac-Man è nata in America, inizialmente come protagonista di Crazy Otto, "mod" di Pac-Man realizzato dalla General Computer Corporation che attirò l'attenzione di Midway (la quale aveva portato l'originale Pac-Man in USA, decretandone il successo). La casa americana acquistò dunque il gioco e lo modificò per calarlo nell'universo di Pac-Man, dando alla pallina gialla fattezze femminili, e offrendo alcune interessanti variazioni al gameplay (tra cui 4 diversi labirinti, warp-tunnel che trasportano da una parte all'altra del livello, maggiore casualità nei pattern di movimento dei fantasmi, pareti del labirinto "piene", frutti bonus che vagano per il livello). Inoltre, erano presenti ben tre scene di intermezzo, in cui si vedevano Pac-Man e la sua bella conoscersi e ricevere infine un "Baby Pac-Man" da parte di una cicogna. Proprio a questa "storia" minimale presente nel gioco si deve il nome definitivo di Ms. Pac-Man. Il nome iniziale doveva infatti essere Mrs. Pac-Man, ma fu giudicato poco attraente, soprattutto da parte delle impiegate di Midway. Divenne allora Miss Pac-Man, ma la presenza del figlioletto dei due protagonisti rendeva poco "socialmente accettabile" che la protagonista fosse una "miss", indi non sposata. Così, si arrivò alla versione definitiva, quel "Ms." che per gli anglosassoni si usa indifferentemente per signore e signorine.



segnarono uno dei balzi evolutivi più rilevanti di sempre, tanto che in molti riconducono all'avvento di Pac-Man l'inizio della Era Moderna del settore.

Appurato che l'accecante giallo del nostro mattatore avrebbe portato la luce dove prima c'era un'enigmatica oscurità, occorrerebbe in ogni caso riconoscere un ruolo di egual rilievo ai suoi simpatici comprimari, giacché non esiste eroe senza un avversario di pari livello che ne esalti le qualità. Altrettante lodi andrebbero in tal senso riservate a Inky, Pinky, Blinky e Clyde, altrimenti noti come i quattro fantasmini di cui il Pac era particolarmente ghiotto... E non soltanto in virtù del loro irresistibile character design. Annali alla mano, essi furono infatti i primi ostili videoludici a vantare una "personalità" in grado influenzarne il comportamento in-game, nonché a riflettere sfumature caratteriali quali timidezza (Clyde), aggressività (Pinky), astuzia (Inky) e determinazione (Blinky) in cui molti gamer dell'epoca poterono riconoscersi. Riconducendo »

Intervista a TORU IWATANI

di Marco "Metalmark" Accordi Rickards

IWATANI-SAN, IN PRIMO LUOGO PUÒ RACCONTARCI COME È NATA L'IDEA DI REALIZZARE, PER PAC-MAN, UN GAMEPLAY LEGATO A UNA STRUTTURA A LABIRINTO?

Nel gioco, il giocatore, che prende il controllo di Pac-Man, si può muovere nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero a destra, a sinistra, in alto e in basso. Se Pac-Man avesse potuto spostarsi liberamente, però, il giocatore avrebbe potuto finire con il confondersi e non riuscire più ad agire; perciò, in modo che si potesse giocare con facilità e che il gioco fosse accessibile anche alle ragazze, cosa che da sempre era stata nella mia idea quando l'ho realizzato, ho deciso di costruire i livelli con una struttura a labirinto, dove ci si può spostare, appunto, solo in quattro direzioni, e bisogna seguire dei percorsi prestabiliti. Tuttavia, trovarsi davanti l'immagine di un labirinto, posando lo sguardo sulla schermata di gioco, avrebbe forse fatto pensare a un difficile rompicapo, e questo non era ciò che desideravo comunicare. Perciò l'ho costruito con delle pareti dai contorni blu, non riempite all'interno. In questo modo, si aveva un'idea diversa e la struttura di gioco era comprensibile praticamente da subito.

COME È STATO IDEATO IL GAMEPLAY DI PAC-MAN, E PERCHÉ RITIENE CHE ABBIA AVUTO COSÌ TANTO SUCCESSO, NON SOLO IN ORIGINE, MA FINO AI GIORNI NOSTRI?

Dato che inizialmente avevo creato Pac-Man perché fosse un gioco gradito anche e soprattutto alle ragazze e alle coppie giapponesi, volevo che avesse un gameplay molto semplice e di facile comprensione. Ho poi disegnato i personaggi, sia quello di Pac-Man che quelli dei fantasmi suoi antagonisti, con molta cura, perché avessero un'aria graziosa e simpatica. Grazie a regole semplici, personaggi "kawaii" e allegri, e controlli facili, dalle direzioni ben definite come ho già spiegato, alla fine tutti possono giocare a Pac-Man e divertircisi, dai bambini agli anziani, e senza distinzioni tra uomini e donne. Quanto al fatto che abbia avuto tanto successo, anche al di fuori del mondo dei videogiochi, e nel corso di tanti anni, ritengo che il franchise di Pac-Man abbia preso forma attraverso più media e fino ai giorni nostri proprio perché è un gioco semplice e piacevole, a cui tutti possono giocare, e contiene personaggi che possono piacere e in cui tutti possono identificarsi facilmente, non solo in Giappone, ma anche nel resto del mondo.

MA COME È VENUTA FUORI L'IDEA DEL PERSONAGGIO DI PAC-MAN, TONDO E GIALLO COM'È? È VERO CHE IN REALTÀ IL CONCETTO INIZIALE CHE LO RAPPRESENTAVA LE VENNE IN MENTE A PARTIRE DA UNA PIZZA?

In effetti, mentre riflettevo su qualche idea per rendere Pac-Man adatto alle ragazze e alle coppie, concetto che doveva essere fondamentale nel gioco che stavo sviluppando, mi è entrato in testa il verbo "mangiare". In verità, mi era venuta in mente soltanto quella parola, ma non avevo ancora deciso come tradurla in un gioco, né quale personaggio usare per incarnarla in qualche modo. C'era il concetto, e nient'altro. Quel giorno, a pranzo, ho scelto di mangiare una pizza tonda; dopo averne tagliato una fetta, la forma rimasta era quella di Pac-Man quando si accinge a mangiare. Allora, di colpo, ho pensato: "Ci sono! Questo è il simbolo del mangiare!". Perciò, sì, è proprio vero quello che dicono le "leggende": per inventare Pac-Man, mi sono ispirato a una pizza a cui mancava una fetta.

PAC-MAN È UN PERSONAGGIO "BUONO" CHE È STATO ASSOCIATO A CONCETTI IMPORTANTI QUALI LA NON VIOLENZA E LA PACE. LO AVEVA IMMAGINATO COSÌ FIN DAL PRINCIPIO?

Questo concetto allargato dell'idea di Pac-Man è venuto fuori dal fatto che si tratta di un gioco in cui il protagonista mangia tutto ciò che trova (anche i fantasmi che lo inseguono, suoi antagonisti, quando è nelle condizioni giuste per farlo). E così, l'idea che è passata in generale è che può ingoiare, e dunque cancellare, anche le cose sbagliate del mondo. Per esempio, le armi nucleari, o persino le pistole dei poliziotti, che, in quanto pistole, sono "cattive". E, mangiando qualunque cosa, divorando tutto il male che c'è nel mondo, in seguito ha assunto questa connotazione di alleato della giustizia, che si ritrova anche nelle sue incarnazioni al di fuori dei videogiochi e in altri media. Tuttavia, quando all'inizio ho creato Pac-Man, non ho pensato quasi per niente ad argomenti così importanti. Quello che volevo realizzare era un gioco divertente, carino, che piacesse non solo ai soliti appassionati di videogiochi, ma anche e soprattutto, come ho detto, alle ragazze e alle famiglie.

DUNQUE, PAC-MAN È NATO DA SEMPRE COME PERSONAGGIO "POSITIVO"...

Pac-Man è carino, giusto? Questa sua "tenerezza" viene proprio dal fatto che fin dall'inizio ho pensato a un personaggio che fosse popolare tra le ragazze. E in effetti, anche quando mangia i fantasmi, non diventa cattivo, perché non li uccide: Inky, Pinky, Blinky e Clyde diventano infatti un paio d'occhi, se ne tornano a "casa" e tornano quasi subito come prima. Pac-Man può essere apprezzato dalle ragazze, ma in generale da tutti, perché è facile comprendere che si tratta di un'entità gentile e pacifica, un protagonista creato per emanare un'aura amichevole.

CONOSCE MS. PAC-MAN? E COSA NE

COVER STORY

PAC-MAN DA RECORD

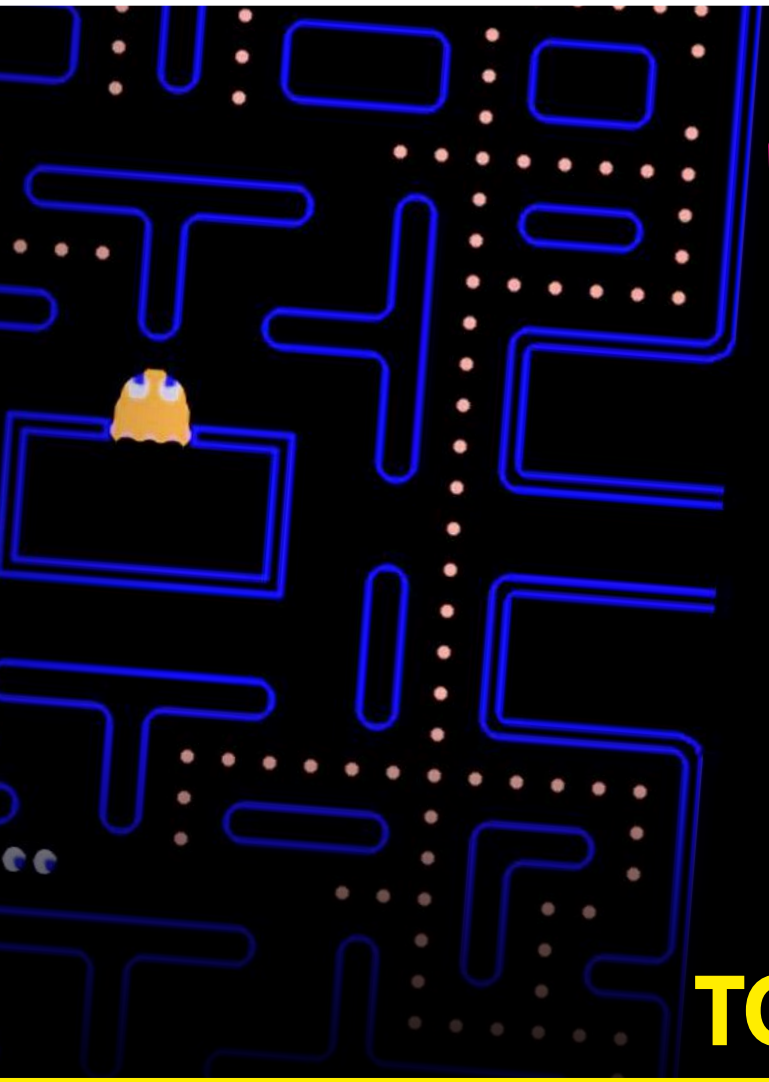
Gira voce (ma questa storia non è mai stata ufficializzata), che nel dicembre del 1982, l'allora diciottenne Jeffrey R. Ree abbia totalizzato un punteggio incredibile nel gioco di Pac-Man (ben 6.131.940 punti), il che gli fece ottenere perfino il plauso del Presidente degli USA Ronald Reagan. Il fatto che tuttavia fosse pressoché impossibile superare il 255° livello del gioco (il livello 256 era rovinato da pesanti bug e praticamente ingiocabile) fa pensare che la leggenda sia solo una leggenda, perché semplicemente non era possibile raggiungere un simile punteggio. Il cosiddetto "perfect score", ovvero 3.333.360 punti arrivando al famigerato livello 255 utilizzando una singola vita, è stato invece ottenuto ufficialmente per la prima volta dall'americano Billy Mitchell nel luglio del 1999. Un altro americano da record è David Race, che detiene il record mondiale per aver totalizzato il perfect score in 3 ore, 41 minuti e 22 secondi (contro le circa 6 ore di Mitchell).

» Billy Mitchell, premiato nel 1999 per aver ottenuto per la prima volta al mondo il "perfect score", giungendo al livello 255 con una singola vita.

sempre al primo, inimitabile capitolo di una serie deputata a espandersi a dismisura, meriti supplementari quale quello essere riuscito ad affascinare anche la platea femminile o aver introdotto quelle cut-scene destinate un giorno a trasformare la narrazione in un aspetto cruciale delle produzioni videoludiche, emergono prorompenti i contorni di un'opera senz'altro dominata dal suo protagonista, ma anche concepita in modo che questi potesse trovare il terreno più adatto ad esaltare il suo straordinario carisma.
Tra tutti i molteplici primati che possiamo attribuire al Pac-Man eroe e, di rimando, al Pac-Man videogioco, il più significativo resta in ogni caso quello di aver retto all'inesorabile scorrere del tempo, resistendo sulla breccia anche nel momento in cui la scena vedeva sorgere altre colossali icone come Mario e Sonic, tanto per citare nomi di eguale statura. Al contrario di molte altre star del silicio, scivolate magari nel dimenticatoio dopo una, due o più stagioni di successi, la sua stella ha continuato invece a brillare fino ai giorni nostri, facendone un sempiterno monumento al culto del gaming. Di più. Senza timore di essere smentiti, si può in »

PENSA DEL GIOCO?
Certamente conosco Ms. Pac-Man. Non si tratta però di un progetto ideato da me, come ben sapete, bensì di un gioco realizzato da uno studio di sviluppo americano. I contorni del labirinto sono riempiti di colore e saltano subito all'occhio, perciò lo vedo come qualcosa che esula dal concept del Pac-Man originario, come un gioco diverso. Come ho spiegato, io avevo ideato i contorni del labirinto originale come "vuoti" e con i contorni di un blu elettrico molto evidente sul fondo nero, per precisi motivi di design. Quelli di Ms. Pac-Man sono invece riempiti di rosa e danno, almeno ai miei occhi, un'idea diversa.

QUALI SONO STATE LE DIFFICOLTÀ MAGGIORI, NEL REALIZZARE IL GIOCO CON I MEZZI DELL'EPOCA?
Quando ho sviluppato Pac-Man, che come sapete è uscito nel 1980, sullo schermo si potevano muovere soltanto oggetti molto piccoli, formati da un massimo di



QUANDO VINCERE ERA TROPPO FACILE

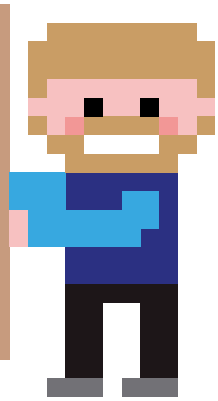
Le primissime versioni di Pac-Man avevano una pecca: i fantasmi, infatti seguivano uno schema fisso di movimenti, e così, con alcuni metodi sperimentati (uno dei più famosi è il metodo GET, così chiamato dai nomi dei suoi ideatori, George Huang, Ed Bazo e Tom Fertado) e una buona fluidità di movimento, si poteva seguire un percorso prestabilito (a patto di impararlo pedissequamente a memoria), raccogliendo tutti i bonus e senza farsi prendere da nessun fantasma. A quel punto, i fantasmini furono forniti di uno schema casuale di movimenti, e ciascuno ebbe una specifica "personalità", in modo da rendere più difficile il gioco e da non permettere di battere ogni livello con la stessa metodica.

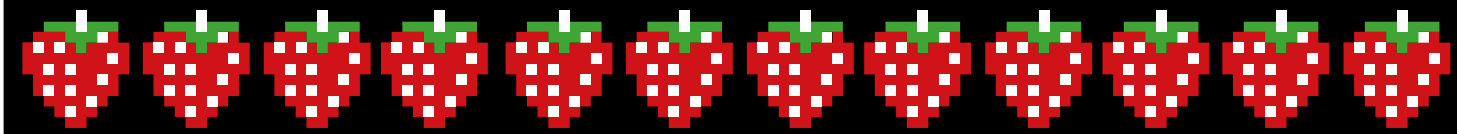
Intervista a TORU IWATANI

16x16 pixel e a 256 colori. I giochi di oggi, grazie alla tecnologia avanzatissima di cui possono godere, riescono a tirare fuori ormai di tutto, ma i computer dell'epoca erano molto elementari. Questo mi ha portato a pensare moltissimo a come potermi esprimere entro quelle limitazioni imposte. E, dato che avevo una tavolozza di colori così limitata, finivo per creare qualcosa soltanto dopo grandi riflessioni. Vorrei che i giovani sviluppatori di oggi creassero i loro giochi simulando nella propria mente la difficoltà di lavorare in quel modo. Penso che ne verrebbero fuori soluzioni più ragionate e interessanti.

COSA NE PENSA DELL'IDEA DI UN MUSEO DEL VIDEOGIOCO, COME IL VIGAMUS DI ROMA? HA SENSO, SECONDO LEI, CHE I VIDEOGIOCHI SIANO CONSIDERATI COME LE OPERE D'ARTE DA ESPORRE IN UN MUSEO?
Penso sia straordinario che a Roma ci sia un museo del videogioco. Purtroppo, in Giappone non ne esistono ancora. Negli Stati Uniti ci sono lo Strong e altri musei che espongono videogiochi, e questi ultimi si stanno affermando culturalmente e artisticamente, il che a mio parere è un bene. Anche al MoMA di New York è possibile giocare a Pac-Man, e a vari altri titoli d'epoca. Ritengo che il fatto che in un museo simile siano esposti videogiochi tra le opere di grandi artisti contemporanei, e che Pac-Man conviva con Warhol, significhi che le opere videoludiche sono ormai diventate a tutti gli effetti parte della cultura popolare. Perciò, sarei davvero felice che i musei dedicati ai videogiochi si diffondessero in tutto il mondo.

ANCHE IN VERSIONE VIDEO
Ricordiamo che la versione video della chiacchierata a tu per tu con Iwatani-san che vi proponiamo in queste pagine si può ammirare nella sezione dedicata a Pac-Man del VIGAMUS, il Museo del Videogioco di Roma. Il VIGAMUS, tra l'altro, ha dato a Toru Iwatani un premio alla carriera come game designer.





GLI ADORABILI QUATTRO

I quattro fantasmi che cercano di divorare Pac-Man e lo inseguono in giro per il labirinto del gioco sono diventati famosi quanto il protagonista. Oltre a essere assolutamente adorabili (e non a caso: Toru Iwatani li aveva ideati essenzialmente perché piacessero al pubblico femminile), con i loro occhioni e i loro allegri colori, ognuno ha un nome e un suo specifico "carattere" (feature che per la prima volta fu introdotta in un videogioco proprio con Pac-Man).

BLINKY

noto anche come Chaser o Akabei in Giappone (dalla parola "aka", cioè "rosso"), è il fantasma rosso, dalla personalità più aggressiva. Cerca sempre di inseguire Pac-Man, infatti, e non si lascia sfuggire l'occasione di corrergli dietro.

INKY

chiamato anche Ambusher, e in giapponese Aosuke (dalla parola "ao", che significa "blu"), è il fantasmino azzurro, che ha come strategia vincente quella di bloccare il tunnel più vicino a dove si trova Pac-Man, per potergli fare un "agguato" nella direzione opposta.

PINKY

il fantasma rosa (da cui viene il suo nome occidentale) si chiama anche Speedy, e in Giappone è noto come Machibuse. La sua specialità è la velocità, ma per il resto è aggressivo quasi quanto Blinky.

CLYDE

in giapponese Guzuta (da "gu" che vuol dire "stupido"... e per favore, niente battute sul "nostro" Gu, a proposito!), è in effetti il meno intelligente degli avversari di Pac-Man, e compie traiettorie casuali che spesso non portano a nulla. Inoltre, è il più lento dei quattro e non insegue la pallina gialla a meno che non ci sia già un altro fantasma intento a inseguirla.

I NUMERI DI PAC-MAN

1980
L'anno in cui Pac-Man vide la luce in Giappone (a maggio) per poi arrivare anche negli Stati Uniti (a dicembre).

7
I programmatori che lavorarono al codice di Pac-Man. Quattro si occuparono dell'hardware e tre del software.

14
I mesi necessari perché i programmatori completassero la prima versione del gioco. Ci è voluto dunque poco più di un anno per regalare al mondo un titolo così rivoluzionario.

100.000
I cabinati di Pac-Man che, nell'anno del debutto del gioco, sono stati costruiti e venduti in tutto il mondo. È di fatto il gioco arcade più venduto della storia.

400
E oltre, sono i prodotti che hanno visto la luce con sopra un Pac-Man, o a tema Pac-Man, concesso in licenza da Namco a più di 250 aziende.

100 milioni
I ricavi in dollari che Namco ha ottenuto in totale da Pac-Man... una moneta alla volta!

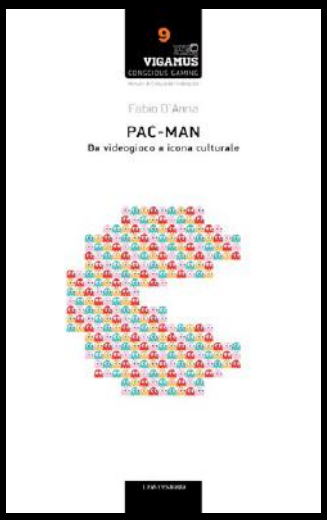
24
Sono i Kbytes che compongono la grandezza totale del codice originale di Pac-Man.

255
I livelli giocabili di Pac-Man. In realtà dovevano essere infiniti, ma un bug rese impossibile da terminare il numero 256 (v. box).

10 miliardi
Le volte in cui Pac-Man è stato giocato nell'arco di 20 anni, secondo le stime fatte da Namco.

244
Sono le pillole totali presenti nel labirinto di qualsiasi livello di Pac-Man, ovvero 240 normali e 4 e nergetiche.

COVER STORY



PAC-MAN

DA VIDEOGIOCO A ICONA CULTURALE

Pac-Man.Se volete approfondire l'incredibile e appassionante storia del leggendario "divoratore" giallo, vi consigliamo di leggere il saggio di Fabio d'Anna, "Pac-Man. Da videogioco a icona culturale", che fa parte della collana Conscious Gaming di VIGAMUS edita da Universitalia. Nelle pagine di questo libro troverete un'accurata analisi storico-critica di tutti i titoli appartenenti alla saga di Pac-Man, con una retrospettiva altrettanto accurata sui fenomeni di costume che essa ha generato.

NEMO PROPHETA IN PATRIA

Sapevate che Pac-Man non ebbe subito un grande successo, quando uscì nel 1980 in Giappone? Infatti, tutti giocavano a Space Invaders, e Pac-Man (che al tempo si chiamava Puck-Man) fu decisamente trascurato dai connazionali del suo creatore. Tuttavia, quando verso la fine dell'anno sbarcò, grazie a Midway, anche negli USA, dove venne ribattezzato con il nome che tutti conosciamo, rivoluzionò il concetto di videogioco e ottenne da subito un successo fulminante, che seguì poi in tutto il resto del mondo, trasformandolo nell'icona dei videogiochi che conosciamo oggi. A proposito, sapete perché gli fu cambiato nome, vero? Quel "Puck" poteva essere un richiamo irresistibile per qualche buontempone che avrebbe fatto presto a grattare via una parte della P, tramutandolo nell'ovvia parola con la F...

» Pac-Man non ha mai smesso di affascinare il pubblico, al punto che è molto recente la sua ultima incarnazione sotto forma di cartone animato: è del 2013, infatti, "Pac-Man e le avventure mostruose", serie di 26 episodi andata in onda su Disney XD.

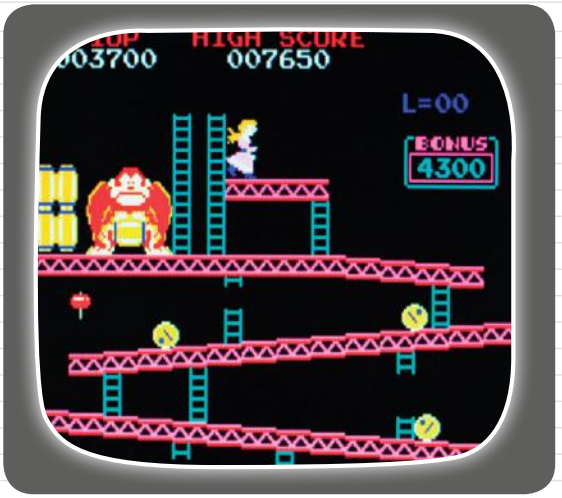
» Nel recente film Pixel, Toru Iwatani ci offre un simpatico cameo come riparatore di un cabinato di Pac-Man. Nel film, un attore lo interpreta, tra l'altro, in una delle scene più esilaranti della pellicola.

effetti affermare che Pac-Man abbia valicato da tempo i confini stessi dell'universo videoludico, per affermarsi quale esponente della sfera Pop Art, con tutte le accezioni socioculturali che ne derivano. Al pari alla Minestra in Scatola Cambell I, dei ritratti seriali di Marylin Monroe e di ogni altro manifesto popolare compreso nella visione del grande Andy Warhol, il figlio prediletto di Toru Iwatani è, in altre parole, un trasversale simbolo dei nostri tempi, la cui forza comunicativa è tale da risultare equamente riconoscibile ed apprezzabile per generazioni profondamente diverse l'una dall'altra, oltre che individui di credo, provenienza ed estrazione sociale analogamente differenti. E per un eroe modellato a immagine e somiglianza di una pizza cui il buon Toru aveva tagliato via il primo spicchio non poteva davvero esserci destino più calzante!

A questo punto, non possiamo che lasciare la parola proprio a lui, Toru Iwatani, dal cui genio è nato l'eroe che ha cambiato per sempre il nostro mondo di videogiocatori e la cultura popolare. L'abbiamo intervistato per voi, andando a rievocare le origini e le motivazioni dietro alla sua creazione più iconica. ▯

TUTTO VECCHIO!

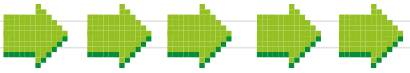
RETRO



E SE AMI IL CINEMA...

MOVIEVILLAGE

Le ultime novità su cinema, home video e serie tv



VECCHI CLASSICI, LONGPLAY ORIGINALI,

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!

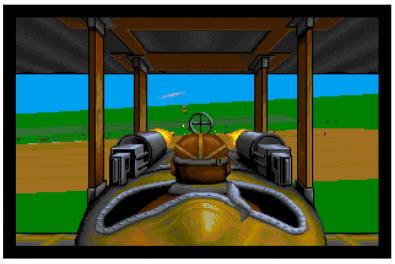
GRANDI MITI, NOMI STORICI

CIAK, SI GIOCA!

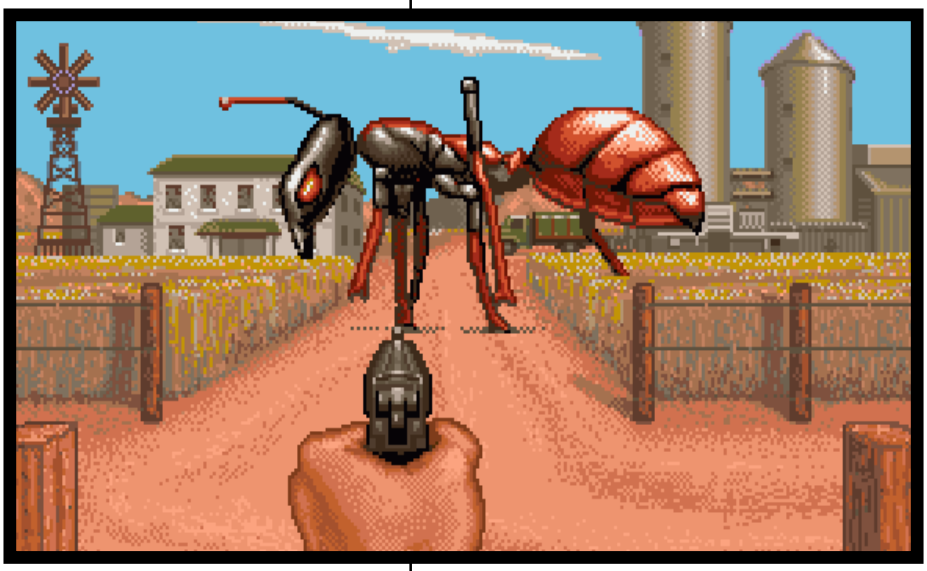
Riviviamo insieme nascita, conquiste e prematura scomparsa di Cinemaware Corporation

CINEMAWARE®

Dal 2015 il catalogo Steam offre la Cienmaware Collection che comprende 13 classici prodotti dalla compagnia tra il 1986 e il 1992.



Le sequenze shooter proposte da titoli quali SDI, The King of Chicago e It Came from the Desert, sfruttavano l'avveniristica visuale in soggettiva che sarebbe successivamente balzata ai vertici della scena grazie ad FPS quali Doom e Quake.



Si tende erroneamente a ritenere che il legame tra cinema e videogame abbia cominciato a svilupparsi in epoca moderna con l'avvento dei primi sistemi a supporto digitale. Benché sia innegabile che i discutibili film interattivi d'inizio anni '90 abbiano svolto un ruolo cruciale nell'emancipazione di questo rapporto, l'idea che il medium videoludico potesse un giorno ambire a soluzioni concettuali complesse quanto quelle cinematografiche vanta in realtà origini più antiche, che possiamo ricondurre alle opere della Cinemaware Corporation. Fondata nel 1985 nei pressi di Burlingame (California), la compagnia diretta da Bob e Phyllis Jacob fu di fatto la prima a proporre un format produttivo dichiaratamente ispirato al mondo della celluloide, nonché a dimostrare che le teorie di questi ultimi potessero trovare applicazione già nell'Era dei Pixel.

Tutto iniziò con Defender of the Crown

Il primo esperimento effettuato in tal senso fu costituito da Defender of the Crown, romantico strategico ispirato alla faida combattuta tra sassoni e normanni nell'Inghilterra dell'anno 1180, che sarebbe passato alla storia quale prima, sontuosa killer application del catalogo Amiga 500. Come alcuni non mancheranno di ricordare, il gioco prendeva sostanziali distanze dalla tradizionale impostazione videoludica per abbracciare toni da film vero e proprio, con tanto di titoli di testa e nomi dei rispettivi protagonisti enfatizzati alla stregua di attori. Allo stesso modo, la sua struttura di base riprendeva una formula meno legata a vincoli strutturali di un genere ben definito, per adottare quella natura multi-evento destinata a diventare il marchio di fabbrica della compagnia. Alla stregua di classiche pellicole hollywoodiane, i titoli targati Cinemaware avrebbero infatti puntato sempre ad alternare sequenze narrative pressoché articolate a fasi più dinamiche cui efficaci mini-game legati ora al mondo degli shooter ora a quello dei platform conferivano uno spessore speciale.

Questo particolare approccio stilistico rappresentava una novità assoluta nel campo dei videogame. All'epoca era in effetti rarissimo che un singolo titolo potesse accorpare più generi, senza per questo perdere la propria organicità. Ancora più insolito era peraltro da considerarsi il fatto che una produzione dal gameplay così versatile proponesse un'intelaiatura grafica tanto appariscente: a partire dalla modellazione degli sprite, passando per il coefficiente di dettaglio proprio degli scenari, per giungere al raffinato taglio registico che amalgamava il tutto, Defender of the Crown assicurava invece uno spettacolo visivo a dir poco inedito per i tempi che rifletteva investimenti altrettanto insoliti. Se rapportati ai costi sostenuti all'epoca da qualsiasi azienda specializzata nel settore, i videogame targati Cinemaware avrebbero in effetti toccato budget fuori mercato, finendo alla lunga per settare nuovi standard economici di riferimento. Si sarebbe in tal senso tentati di ricondurre sempre all'operato della compagnia la nascita del concetto di tripla A.

Le molteplici qualità di Defender of the Crown non passarono inosservate alla stampa specializzata, né tantomeno al

pubblico: a poche settimane dal suo debutto, il successo registrato da quest'ultimo assumeva toni da hit mondiale, riversando nelle casse dell'azienda i fondi necessari ad esaltare ulteriormente le ambizioni dei Jacob.

Una storia di successo

Al valido space-drama intitolato SDI, seguì ad esempio lo scoppiettante The King Of Chicago che, rifacendosi ai classici mafia movie di inizio anni '70, primo fra tutti Il Padrino, si distinse per un'architettura narrativa tanto stratificata da anticipare di svariati anni la formula delle visual novel che oggi spopolano sui nostri schermi. L'irriverente tie-in ispirato agli sketch televisivi de I tre marmittoni (The Three Stooges, 1987) fece dunque da contraltare gli esotici Sinbad and the Throne Of the Falcon e Lords of the Rising Sun, i quali, strizzando l'uno un occhio all'avventurosa epica salgariana, l'altro alle leggendarie faide tra shogun in quel del Giappone feudale, spianarono la strada all'avvento del monumentale Rocket Ranger. Tra le produzioni videoludiche più costose nella storia degli home system, questo solenne acuto di fantapolitica seppe sintetizzare tutte le aspirazioni registiche coltivate fino ad allora da Bob Jacob e soci, sancendo conseguentemente la consacrazione del brand grazie ad una storica affermazione ai botteghini.

QUESTO PARTICOLARE APPROCCIO STILISTICO RAPPRESENTAVA UNA NOVITÀ ASSOLUTA NEL CAMPO DEI VIDEOGAME. ALL'EPOCA ERA IN EFFETTI RARISSIMO CHE UN SINGOLO TITOLO POTESSE ACCORPARE PIÙ GENERI, SENZA PER QUESTO PERDERE LA PROPRIA ORGANICITÀ.

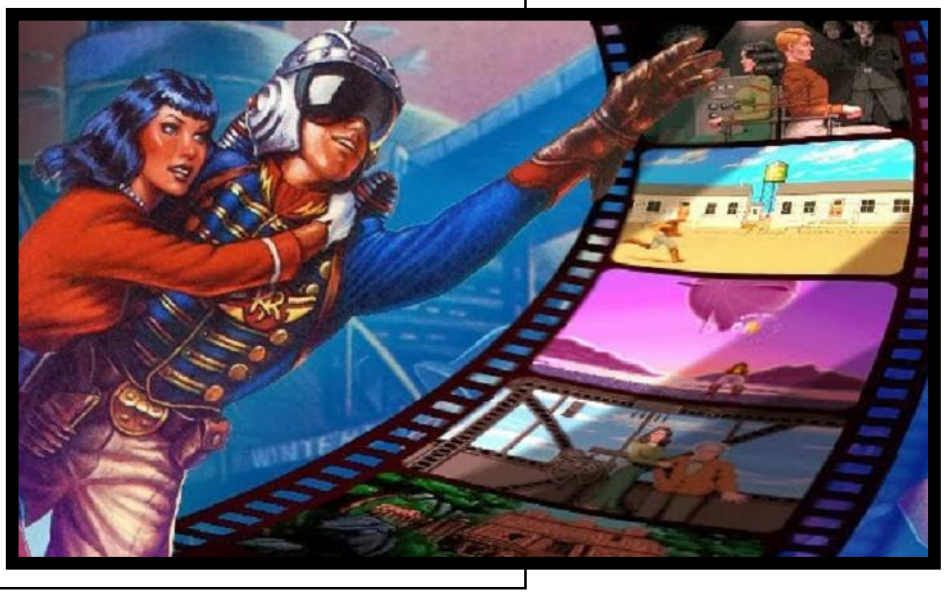
Che ci si creda o meno, detto risultato non riuscì comunque ad arginare l'impeto creativo del suo producer. A soli due anni di distanza dall'impresa, Bob avrebbe infatti dato fondo ad ogni risorsa economica in vista di It came from the Desert, nuovo kolossal di matrice sci-fi, dedicato stavolta al culto dei monster movie apocalittici degli Anni Cinquanta. Sommando al clamoroso impatto registrato da queste produzioni sul mercato alla successiva affermazione di Wings, un'appassionata rilettura dei vibranti scontri tra piloti combattutisi nei cieli d'Europa durante la Prima Guerra Mondiale, sarebbe a questo punto già possibile trarre determinate conclusioni sulla rilevanza vantata dal marchio Cinemaware nella storia del medium.

TV Sports

L'eredità concettuale tramandataci da questi pionieri dell'industria risulta tuttavia ancora più preziosa se rapportata al contributo offerto nel processo di emancipazione dei titoli a sfondo sportivo. Parallelamente agli sforzi effettuati al fine di trasformare il semplice videogame in un'opera degna di vantare connotati cross-mediatici va infatti sottolineato l'impegno profuso nel conferire a questi ultimi quel taglio da broadcasting televisivo che sarebbe in seguito diventato il cavallo di battaglia di un colosso del settore come Electronic Arts. Osservando a tutt'oggi lo spettacoloso impianto concettuale alla base di due classici di genere come Tv Sports Football e Tv Sports Basketball, risulta davvero arduo non notare le affinità con i più moderni esponenti di genere.
Per avere un'idea più precisa dell'impatto scenografico dei suddetti, potremmo far riferimento alla fedele riproduzione di elementi contestuali come le cronache dei giornalisti presenti a bordo campo, la caratterizzazione del pubblico sugli spalti e delle stesse reazioni degli atleti immortalati ad ammiccare alla telecamera o magari a disperarsi dopo un errore fatale... Ma basterà probabilmente rimarcare che senza questi titoli l'evoluzione degli sport game sarebbe stata senz'altro più lenta e macchinosa.

Fine di un mito

Di fronte alla grandiosità del progetto globale e allo straordinario impatto riscosso da ognuno dei titoli citati fino ad ora, fa oggettivamente strano scoprire che la carriera di questo marchio sia durata soltanto l'arco di sette anni: cosa avrebbe potuto mai spingere un'azienda tanto facoltosa, creativa e apprezzata a chiudere i battenti in modo così repentino? La risposta è tanto semplice quanto drammatica e fa riferimento al cancro della pirateria informatica. Chiunque abbia vissuto in prima persona gli anni d'oro dell'Amiga 500 non faticherà difatti a ricordare quanto fosse diffusa ed incontrastata la proliferazione di software contraffatto a quei tempi; non è in tal senso difficile concludere che buona parte dei ciclopici investimenti sostenuti dai Jacob finisse col non rientrare nelle casse dell'azienda. Nel più amaro dei paradossi, un marchio potente come pochi, le cui opere vantavano l'apprezzamento incondizionato di pubblico e stampa, si ritrovò quindi in ginocchio proprio all'apice del trionfo. Nel disperato tentativo di sventare un epilogo inatteso oltre che doloroso, il magnate americano avrebbe cercato nuovi investitori ed ottenuto così l'opportunità di rimanere nel giro fino al 1992. Orfana della propria indipendenza e vittima dei dictat imposti dai partner subentrati, la proverbiale



A TU PER TU CON IL BOSS

BOB JACOB
MR. CINEMAWARE

» Robert Jacob nacque ad University City, un piccolo agglomerato urbano alle porte di St.Louis (Missouri). Come egli stesso ama sottolineare, la sua adolescenza fu fortemente segnata dalla passione per le opere di Charles Dickens: un amore incondizionato cui egli accostò presto un vivo interesse per l'ingegneria informatica. Il suo ingresso nel mondo dell'industria videoludica si propizia nel 1983, anno in cui, in qualità di rappresentante di piccole software house e programmi di vario genere, intreccia rapporti con aziende del calibro di Epyx, Accolade ed Activision. Dopo aver collaborato attivamente con la compagnia australiana Island Software, Bob, in collaborazione con sua moglie Phyllis, fonda infine la Cinemaware nel 1985, dando inizio a quella incomparabile produzione di kolossal che nel corso di quasi un decennio avrebbe segnato profondamente il successo dell'Amiga 500 e la sua stessa carriera. In seguito al fallimento dell'azienda, maturato nel corso del 1992, Mr. Cinemaware ha militato all'interno di numerose compagnie, riservando gran parte del suo impegno nell'ambito della produzione di software di matrice educational.

DEFENDER OF THE CROWN 1986

> APPLE IIGS / C64 / SPECTRUM ZX / AMSTRAD CPC / AMIGA / ATARI ST / MAC / PC / NES

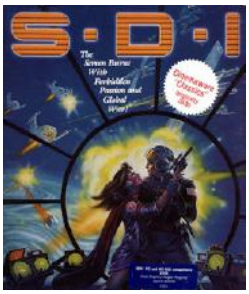
Quattro ambiziosi lord britannici per una sola missione: unificare il territorio inglese sotto gli stendardi sassoni e sventare la minaccia normanna. Tra pompose giostre cavalleresche, imponenti assedi alle fortezze nemiche romantiche incursioni all'interno delle stesse la bella di turno, Defender of the Crown fece la storia dell'Amiga 500 proiettando il sistema ai vertici del business mondiale.

vena creativa dell'azienda ne avrebbe risentito oltremodo, palesando le prime avvisaglie di un fallimento imminente nella produzione di Tv Sports Boxing, salvo poi collassare del tutto con l'incompleto TV Sports Baseball che segnò la fine formale dei sogni di Bob Jacob. Per mero dovere di cronaca dovremmo a questo punto fare almeno un accenno ai recenti sforzi effettuati da terzi al fine di resuscitare il brand. Se il primo di essi, risalente al 2000, si esaurì nella riproposizione dei vecchi classici – la collana denominata "Digitally Remastered" e destinata a piattaforme Windows, iOS e Game Boy Advance – e la produzione del modesto Robin Hood: Defender of the Crown (2003, PS2, Xbox) il secondo, datato invece 2005, coincise con l'acquisizione di marchio ed IP annesse da parte della eGames, una florida realtà aziendale specializzata nel ramo dell'edutainment. Nonostante la volontà più volte espressa di rilanciare molte delle hit che fecero la storia della Cinemaware originaria, quest'iniziativa ne ha di fatto trasformato il brand in una semplice etichetta produttiva sotto la quale sono stati finora pubblicati videogame di scarsa rilevanza mediatica. Niente a che vedere, ovviamente, con gli indimenticabili fasti di un passato che rimarrà invece impresso per sempre nella storia di quest'industria.

SDI 1986

> C64 / AMIGA / PC / NES C64 / SPECTRUM ZX / AMSTRAD CPC / AMIGA / ATARI ST / MAC / PC

Ambientata nel 2017, questa intricata spy story dalle marcate venature strategiche proiettava la Guerra Fredda tra Stati Uniti e Unione Sovietica in un futuro distopico, dove il confronto tra le due super potenze si sarebbe esteso al dominio dello spazio. A scandire i ritmi del conflitto, vertiginose sezioni di volo, sequenze shooter in soggettiva e occasionali escursioni platform.



THE KING OF CHICAGO 1987

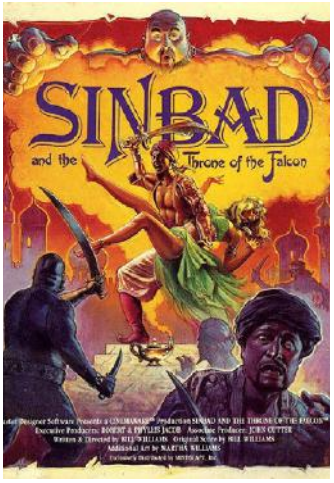
> APPLE II GS / AMIGA / ATARI ST / MAC

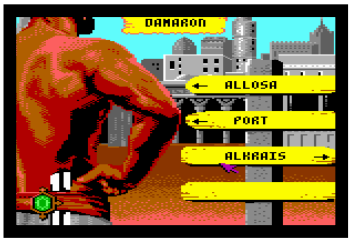
La scalata del giovane Lefty ai vertici della malavita statunitense scandita da loschi intrighi, tradimenti imprevisti, attentati e sparatorie in soggettiva. The King of Chicago faceva della sua articolatissima sceneggiatura e di un comparto grafico fortemente incentrato sull'espressività dei protagonisti i propri punti di forza.

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON 1987

> APPLE II GS / C64 / AMIGA / ATARI ST / PC

Le avventurose imprese ed i tormentati amori del leggendario marinaio nomade filtrati lungo le tappe di uno spettacolare viaggio alla scoperta dell'Asia, tra serrati duelli all'arma bianca, spettacolose battaglie navali e rutilanti spaccati di pura azione platform. Sinbad and the Throne of the Falcon trovò la sua miglior incarnazione sul C64, diventando uno dei più acclamati esponenti del rispettivo catalogo.





THE THREE STOOGES 1987

> C64 / AMIGA / PC / NES

Dagli schermi televisivi ai circuiti dei più noti sistemi della Golden Age, il trio di comici statunitensi noto in Italia come i tre Marmittoni fu protagonista di questa scanzonata avventura multi-evento a base di buffe gag e siparietti più o meno demenziali. Non certo il titolo più impegnato tra quelli prodotti in casa Cinemaware, ma una testimonianza comunque valida della verve creativa dei suoi sviluppatori.

WINGS 1990

> AMIGA

Interamente incentrato sui duelli aerei che caratterizzarono la prima guerra mondiale, Wings si sviluppava nell'ambito di due differenti sezioni di gioco, la prima di esse incentrata sul dogfight puro, l'altra basata sul bombardamento di obiettivi territoriali. Fiore all'occhiello dell'intera produzione, l'ardito mix di elementi vettoriali e grafica bitmap alla base degli scontri nei cieli dell'Europa centrale, e l'impiego di prospettive isometrica e top view per le incursioni aria-terra.

LORDS OF THE RISING SUN 1988

> AMIGA / ATARI ST / PC

Lords of the Rising sun riprendeva l'impostazione strategica di Defender of the Crown per abbinarla ad uno scenario storico assai differente, quale la faida tra shogunati intercorsa nel Giappone feudale nel medesimo intervallo di tempo. A scandire ritmi di gioco dilatati dai continui spostamenti delle truppe sul territorio nipponico, fasi dinamiche ad alto tasso di spettacolarità come gli assalti alle fortezze con prospettiva top view, le battaglie in campo aperto e occasionali sezioni in prima persona tese a sventare gli attacchi dei sicari inviati dalle fazioni opposte.

IT CAME FROM THE DESERT 1987

> AMIGA / ATARI ST / MEGA DRIVE / TURBOGRAFX 16 / PC

L'impatto di un asteroide nei pressi di un isolato villaggio dell'entroterra statunitense scatena un'orrenda mutazione genetica, rea di trasformare innocue formiche in colossali mastodonti assetati di sangue. Rispettando in pieno i canoni dei monster movie anni '50, It Came From the Desert viene spesso indicato come l'opera più matura mai prodotta dalla Cinemaware: un vero capolavoro dalla velata anima survival horror che trovò la definitiva esaltazione nell'ambito del sequel intitolato Anthead (1990, esclusiva Amiga).

LA SERIE TV SPORTS 1988 – 1992

Come accennato in sede di testo, gli sportivi targati Cinemaware si distinguevano da ogni altra produzione a tema per la straordinaria cura riservata non soltanto alle dinamiche di gioco, ma anche e soprattutto agli aspetti più televisivi del contesto. Apice assoluto dell'intera linea lo straordinario Tv Sports Basketball (1990) che avrebbe rivestito per molti anni il ruolo della migliore simulazione cestistica disponibile su home computer. Pollice alto anche per il validissimo TV Sports Football prodotto nel 1988 che, almeno fino all'arrivo del franchise di John Madden, rimase uno dei maggiori punti di riferimento del genere. Se TV Sports Boxing (1992) risultò riuscito solo in parte a causa di un gameplay non all'altezza della spettacolare veste grafica, TV Sports Baseball parve risentire troppo delle vicissitudini finanziarie che coinvolsero l'azienda, risultando visibilmente incompleto.

ATARI 2600 vs COLECOVISION vs INTELLIVISION

Andiamo a rivivere insieme l'ardore della prima console war di tutti i tempi!

Con l'avvento di Xbox One, PlayStation 4 e Wii U le generazioni di console avvicendatesi sul palcoscenico videoludico sono diventate otto. A eccezione della prima, rappresentata da progetti pressoché sperimentali come il Magnavox Odyssey e l'Home Pong della Atari, ognuna di esse si è risolta nell'economia in un in un vero e proprio conflitto a distanza tra i brand coinvolti, cui i rispettivi supporter hanno sempre conferito romantiche sfumature ideologiche. Detto fenomeno, che fu ribattezzato col nome di "console war" ai tempi dell'accesa sfida tra il Sega Mega Drive e lo SNES della Nintendo, registrò la sua prima, eclatante manifestazione all'inizio degli anni '80, quando la solitaria leadership vantata sul mercato videoludico dall'Atari 2600 venne messa idealmente in discussione dal debutto di due nuove macchine da gioco: il prodigioso Intellivision Mattel e l'altrettanto promettente ColecoVision della Coleco.

LA PRIMA, INCONSAPEVOLE CONSOLE WAR

Quella che sarebbe successivamente passata agli annali come la prima console war di tutti i tempi partiva da presupposti molto diversi da quelli che caratterizzarono le future battaglie: non essendoci stati precedenti e persistendo una certa ignoranza di fondo nei riguardi »

di questa nascente branca dell'intrattenimento, il pubblico dell'epoca vi si ritrovò ad esempio coinvolto inconsapevolmente, giacché, abituato com'era agli standard multibrand propri dei settori TV color e hi-fi, mai avrebbe immaginato che prediligere una marca piuttosto che un'altra avrebbe potuto maturare differenze sensibili sull'esperienza di gioco, né tanto meno precludere l'accesso a determinate produzioni di carattere esclusivo. Almeno in principio, si può dunque affermare che la guerra si combatté più negli uffici marketing delle aziende interessate che all'interno dei negozi specializzati. I videogiocatori sarebbero in tal senso scesi in campo solo in un secondo momento e cioè quando i mezzi di comunicazione più diffusi dell'epoca, quali spot televisivi, promozione pubblicitaria e riviste specializzate iniziarono, se non a fare maggiore chiarezza sull'entità delle forze in campo, quantomeno a veicolare l'attenzione delle masse verso questa o quella proposta.

LO STRAPOTERE DI ATARI

Di fatto, quando i gamer furono pronti a prendere una posizione effettiva nella schermaglia gli esiti della stessa, almeno a livello di numeri, erano già scontati. Beneficiando di circa 2 anni di vantaggio sulle rivali, buona parte dei quali vissuti in assenza di competitor davvero credibili, Atari poteva contare già all'inizio degli anni '80 su una base istallata di unità pari a svariati milioni di pezzi worldwide, il che faceva della sua console ammiraglia una sorta di inattaccabile leviatano in grado di monopolizzare l'interesse di ogni publisher e sviluppatori a prescindere dal gap tecnico che lo separava dai suoi antagonisti. Come sarebbe accaduto anche negli anni a venire, si pensi ad esempio alla console war che vide la PlayStation sbaragliare N64 e Dreamcast, pur non essendo la macchina più potente del lotto, le limitazioni tecniche dell'Atari 2600 non costituirono mai un ostacolo al suo dominio. E poco importa se, col passare del tempo, una fetta sempre crescente di gamer cominciasse a notare le differenze qualitative caratterizzanti i titoli multipiattaforma: la macchina di Nolan Bushnell sarebbe sempre rimasta al vertice della catena alimentare, con l'Intellivision determinato a recuperare prezioso terreno a suon di prestazioni da antologia e il ColecoVision più interessato a sedurre una più stretta cerchia utenti "hardcore" con le sue prodigiose conversioni da coin-op.

COSA ACCADDE IN ITALIA

Essendo sostanzialmente relegata ai margini del circuito mediatico inerente la sfera videoludica, l'Italia e, di conseguenza, buona parte del pubblico di riferimento non interpretò invece la sfida tra Atari 2600, Intellivision e ColecoVision al pari di una reale Console War: analogamente a quanto accade tutt'oggi in alcune frange della platea casual, molti giocatori dell'epoca si limitavano difatti a inquadrare le macchine in questione come il "videogioco" o "apparecchio" senza prestare troppa attenzione ai brand o alle differenze vigenti tra i cataloghi software a rispettiva disposizione. In relativa controtendenza con il flusso di mercato internazionale, il Bel Paese parve in ogni caso prediligere l'Intellivision della Mattel, riservando attenzione relativamente minore all'Atari e interesse ancor più scarso alla proposta ColecoVision. In quanto riflesso diretto del succitato contesto, detta scelta non era in ogni caso da ricondursi a precise valutazioni, bensì alla maggiore influenza commerciale esercitata dalla Mattel, i cui vertici trovavano proprio entro i nostri confini uno dei bacini d'utenza più redditizi del panorama europeo. Con questo non intendiamo chiaramente sminuire il comunque sostanzioso bottino di unità hardware piazzate lungo lo stivale da Atari, ma solo definire meglio le ragioni per cui molti compatrioti fanno oggi riferimento all'Intellivision come la prima, indimenticabile console mai acquistata. Dispiace, d'altro canto, vedere il ColecoVision rivestire un ruolo men che secondario nell'economia della bagarre; ma alla luce dei relativi investimenti profusi dalla stessa Coleco nel suo soggiorno italiano sarebbe stato probabilmente ingiusto chiedere di più.

LA CONSOLE WAR ALLA LUCE DEL "BIG CRUNCH"

A prescindere dalle sfumature socio-commerciali di casa nostra, la prima console war della storia sarebbe in ogni caso passata agli annali anche per le singolari congiunture economiche che ne segnarono radicalmente gli sviluppi a partire dal 1983. Come è facile prevedere, il proverbiale "big crunch" che sconvolse l'industria dei videogame durante quella fatale annata non mancò infatti di maturare conseguenze significative sugli equilibri della contesa. Benché si sia discusso molto sull'eventuale esito che questa avrebbe potuto maturare in assenza di un tale shock produttivo, il nostro parere è che né Mattel, né tanto meno Coleco vantassero comunque delle reali chance di insediarsi ai vertici del mercato. A conferma dello strapotere esercitato da Atari su quest'ultimo potremmo senz'altro tirare in ballo le cifre inerenti alle unità hardware piazzate dall'azienda in tutto il mondo al momento del fattaccio, ma sarà paradossalmente più emblematico rimarcare l'entità dei danni riportati dalla major fondata da Nolan Bushell. Tecnicamente parlando, solo una compagnia tanto potente da rappresentare almeno il 70% del settore avrebbe potuto riportare danni così ingenti dal rispettivo breakdown. Si è in tal senso tentati di affermare che, qualora il mercato avesse risposto positivamente agli spregiudicati investimenti profusi da Atari nella sua chimerica corsa al dominio assoluto, la sua leadership non avrebbe potuto far altro che consolidarsi. Sia come sia, Coleco e Mattel – che, sebbene in tono minore, accusarono anch'esse le conseguenze del crash – non trassero alcun beneficiò tangibile dall'implosione di Atari e di certo non furono in grado di arginare la parallela ascesa dei Personal Computer quali macchine da gioco, né l'arrivo delle prime console made in Japan. Da qui, la lenta e inesorabile agonia di una battaglia destinata a fare Storia non solo perché inquadrabile come la prima del suo genere, ma anche e soprattutto per lo scenario che ne scaturì: ridotto idealmente in rovina dalla dissennata corsa agli armamenti dell'unica, reale "superpotenza" impegnata nella bagarre, il mondo dei videogame dovette infatti apparire ai posteri quale una sorta di "ground zero" su cui ricostruire un futuro, cercando magari di far tesoro degli errori commessi. A guidare la rinascita, almeno per quanto concerne la sfera console, ci avrebbero pensato i giapponesi (Nintendo e Sega in prima linea) varando quella novella e più matura Età dell'Oro destinata a ridefinire per sempre i connotati dell'universo videoludico. Un universo in continua espansione, che la prima console war di tutti i tempi avrebbe segnato per sempre. ■

LA SCELTA DI MOSSGARDEN

Ero rimasto senz'altro colpito dall'Atari 2600 quando ebbi modo di giocarci a casa di un amichetto delle elementari, ma allineandomi con la corrente familiare – leggi imposizione di fratello maggiore – finii per portarmi a casa un Intellivision, il quale si rivelò un indimenticabile compagno di giochi. A far virare bruscamente la mia attenzione sul ColecoVision sarebbe stata in ogni caso la spettacolosa conversione di Zaxxon. Non appena ve ne fu la possibilità feci pertanto in modo di procurarmene una, trovando a mio modo di vedere la vincitrice morale della console war.

LA SCELTA DI GU

Ok, l'Intellivision sarà stato più potente e il ColecoVision vantava le migliori conversioni da Sala, ma se mi si chiede di fare una scelta non posso che andare sull'Atari 2600 perché, così come accaduto qualche anno fa nei casi di PlayStation e PlayStation 2, il mercato ruotava essenzialmente intorno a questa macchina e questo faceva sì che essa fosse la prima scelta di ogni sviluppatore impegnato nel business. Possedere un Atari 2600 significava, in altre parole, ritrovarsi in cima alla catena alimentare e beneficiare, parallelamente, di un grandissimo parco esclusive targate Atari Inc. che nessuno avrebbe potuto giocare altrove.

LA SCELTA DI METALMARK

L'ho detto in sede di editoriale, qualche pagina fa, e lo ribadisco anche qui con tutte le mie forze: "L'Intellivision è la console più bella di tutti i tempi!". Attenzione, non ho detto "la più potente" e neanche "la più importante", ma la "più bella", un concetto più delicato che, trovando origine da motivazioni personali, viene sublimato dall'immortale fascino di un progetto ambizioso come mai se n'erano visti fino ad allora, che seppe consegnare alla storia un catalogo di zeppo di splendide esclusive e imponenti conversioni da sistemi ad esso contemporanei. Voglio dire, avete mai provato a confrontare le performance registrate dall'Intellivision rispetto all'Atari 2600 con titoli come Pac-Man, Astrosmash e Tron: Deadly Discs?!

E I GIAPPONESI?

Ai più accorti non sarà certamente sfuggito il carattere totalmente occidentale della prima console war di sempre. Ma com'è possibile che i nipponici abbiano lasciato il campo di battaglia a tre aziende statunitensi senza accennare neanche una timida rappresaglia? La risposta al dilemma fa riferimento al mercato delle sale giochi, che, almeno all'epoca, rappresentava un terreno molto più appetibile per le aziende del sol levante. Seppur ancora impossibilitate a competere con colossi come Atari nel settore hardware, Nintendo e Sega avevano in ogni caso sondato le acque del settore hardware mantenendo un profilo relativamente basso, la casa di Kyoto in sede di Prima Generazione di sistemi con la linea di console a software integrato chiamata Color Game TV (1977-1980), la grande S col modesto Sega Game 1000 distribuito solo in Giappone ed Oceania nel 1983.

ATARI 2600

Diversamente da ColecoVision e Intellivision, l'Atari 2600 era l'unica console del lotto a proporre un joystick tradizionale come interfaccia di controllo di base.

ATARI 2600
PRODUTTORE **ATARI INC.**
DEBUTTO ASSOLUTO **1977 - USA**
DEBUTTO EUROPEO **1982**
DISMISSIONE **1991**
UNITÀ VENDUTE WORLDWIDE **30 MILIONI**
GIOCO PIÙ VENDUTO **PAC-MAN**
(7 MILIONI DI COPIE)

TOP 10 SCELTI DALLA REDAZIONE

TOP TEN ATARI2600

Fino a quando poté permetterselo, Atari avrebbe sempre cercato di fabbricare le proprie hit entro le mura domestiche, lasciando ad aziende fidate quali Activision il compito di arricchire il catalogo della propria console ammiraglia. Impossibile non premiare l'impegno profuso da quest'ultima nella realizzazione di Pitfall! che, al netto dell'immeritato boom di vendite registrato dalla pessima conversione di Pac-Man, rappresentò per molti uno dei principali incentivi all'acquisto della console.

GLI IMPERDIBILI SU ATARI 2600

1. PITFALL! – 1982 ACTIVISION
2. MISSILE COMMAND – 1981 ATARI INC.
3. YARS' REVENGE – 1982 ATARI INC.
4. ADVENTURE – 1980 ATARI INC. / SEARS / ROEBUCK & CO.
5. PHOENIX – 1982 ATARI INC. / AMSTAR ELECTRONICS
6. COMBAT – 1977 ATARI INC.
7. MS PAC-MAN – 1982 ATARI INC. / GENERAL COMPUTER CORP. / MIDWAY
8. JOUST – 1983 ATARI INC. / WILLIAMS ELECTRONICS
9. BERZERK – 1982 ATARI INC. / STERN ELECTRONICS
10. RIDERS OF THE LOST ARK – 1982 ATARI INC.

MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

Mattel avviò i lavori sulla realizzazione della "Intelligent Television" nel 1978 e ne testò una prima versione l'anno successivo nel solo stato americano della California. L'Intellivision è passato anche alla storia come la prima console a 16Bit mai realizzata.

INTELLIVISION
PRODUTTORE **MATTEL ELECTRONICS**
DEBUTTO ASSOLUTO **MAGGIO 1979 (CALIFORNIA)**
DEBUTTO EUROPEO **1982**
DISMISSIONE **1991**
UNITÀ VENDUTE **WORLDWIDE 3 MILIONI**
GIOCO PIÙ VENDUTO **LAS VEGAS POKER & BLACKJACK (2 MILIONI DI COPIE)**

TOP 10 SCELTI DALLA REDAZIONE

TOP TEN INTELLIVISION

Performance tecniche più incisive favorirono all'Intellivision l'opportunità di battere spesso la concorrenza Atari 2600 sul campo dei titoli multipiattaforma, quali ad esempio Tron: Deadly Discs, Night Stalker, Demon Attack, Astrosmash e classici come Atlantis e Pac-Man rimasti ahinoi fuori classifica per lasciare spazio a prodotti maggiormente legati al successo dell'Intellivision. Ottimo, anzi eccellente il lavoro svolto da Mattel Electronics anche in ambito esclusive, con pietre miliari Snafu, Shark Shark!, Beauty and the Beast e Advanced Dungeons & Dragons.

GLI IMPERDIBILI SU INTELLIVISION

1. ASTROSMASH – 1981 MATTEL ELECTRONICS
2. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS – 1982 MATTEL ELECTRONICS
3. DEMON ATTACK – 1982 IMAGIC
4. SNAFU – 1981 MATTEL ELECTRONICS
5. TRON: DEADLY DISCS – 1982 MATTEL ELECTRONICS
6. NIGHT STALKER – 1982 MATTEL ELECTRONICS
7. THUNDER CASTLE – 1986 MATTEL / INTV / QUICKSILVER SOFT.
8. BEAUTY AND THE BEAST – 1982 IMAGIC
9. DRACULA – 1982 IMAGIC
10. SHARK SHARK! – 1982 MATTEL ELECTRONICS

COLECO VISION

Il catalogo software del ColecoVision era complessivamente costituito da 145 titoli, di cui oltre la metà erano conversioni dirette da coin-op. Mediante l'innesto di un apposito modulo espansivo la console avrebbe potuto leggere anche buona parte delle cartucce targate Atari 2600!

COLECOVISION
PRODUTTORE **COLECO**
DEBUTTO ASSOLUTO **1980 (USA)**
DEBUTTO EUROPEO **1982**
DISMISSIONE **1985**
UNITÀ VENDUTE WORLDWIDE **2 MILIONI**
GIOCO PIÙ VENDUTO **DONKEY KONG** **(2 MILIONI DI COPIE)**

TOP 10 SCELTI DALLA REDAZIONE

TOP TEN COLECOVISION

La Top 10 ColecoVision ospita numerose conversioni da Coin-Op e, data le proverbiali capacità vantate dalla console in fatto di porting, non avrebbe potuto davvero essere altrimenti. Al di là della straordinaria partnership con Sega che scaturì nelle due sontuose trasposizioni di Zaxxon e Turbo, risulta assai suggestiva la presenza di un classico come Donkey Kong che approdò in casa Coleco assieme ad altri titoli sviluppati a Kyoto su assist di una Nintendo non ancora scesa in campo nel settore hardware.

GLI IMPERDIBILI SU COLECOVISION

1. ZAXXON – 1982 COLECO / SEGA
2. GORF – 1983 CBS ELECTRONICS / COLECO / DAVE NUTTING ASSOCIATES
3. TURBO – 1982 COLECO / SEGA
4. DONKEY KONG - 1982 IKEGAMI TSUSHINKI / NINTENDO / COLECO
5. PEPPER II – 1983 EXIDY
6. BC'S QUEST FOR TIRES – 1983 SIERRA ON-LINE / SYDNEY DEV. CORP.
7. SMURF: RESCUE IN GARGAMEL'S CASTLE – 1982 COLECO
8. BURGER TIME – 1984 COLECO
9. FRENZY – 1983 COLECO / STERN ELECTRONICS INC.
10. WAR GAMES – 1983 COLECO

CONVERSIONI A CONFRONTO

GHOSTBUSTERS

Un'occhiata comparativa alle numerose versioni del mitico titolo Activision

INFO

ANNO
1984

PRODOTTO
ACTIVISION

SVILUPPO
INTERNO

AUTORE
DAVID CRANE

Tie-in dell'omonimo cult movie diretto da Ivan Reitman, Ghostbusters ne rielaborava il plot attraverso una vincente chiave multi-evento. Nella prima fase di gioco, l'utente era chiamato ad individuare la presenza di edifici infestati da spettri consultando una graziosa ricostruzione top-down della città di New York, per poi raggiungerli al volante della mitica Ecto-1.

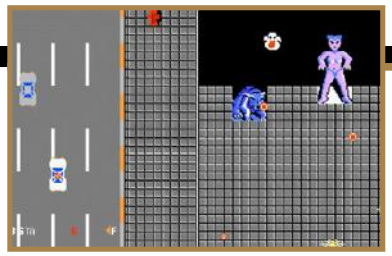
Durante il tragitto, immortalato anch'esso da una convincente prospettiva a volo d'uccello, vi sarebbe stata la possibilità di catturare vari spiriti erranti per le strade della metropoli americana e accumulare così i fondi necessari a potenziare veicolo ed equipaggiamento.

Pur rallentando la crescente soglia di energia psicocinetica della Grande Mela – rappresentata in sede di mappa da un apposito misuratore – la cattura degli spettri avrebbe soltanto rimandato la resa dei conti con l'immondo Gozer. Al momento prestabilito quest'ultimo sarebbe infatti apparso sulla mappa della città sotto forma di Marshmallow Man per il confronto finale!

Una più classica sezione action con visuale laterale, in cui i nostri eroi avrebbero dovuto catturare i fantasmi stanziati nell'edificio interessato utilizzando flussi protonici e apposita trappola.

Accolto con straordinario entusiasmo da stampa e pubblico, Ghostbusters debuttò sui circuiti del C64 diventando ben presto una hit internazionale. Oltre a trasformare il suo autore, David Crane, in una star del game design, questo successo spinse Activision a varare una lunga serie di conversioni tese a diffondere il verbo su tutti i principali sistemi da gioco dell'epoca. Come avremo modo di scoprire a breve, non tutti i porting sarebbero stati all'altezza dell'originale, mentre altri cercarono di trovare una propria identità alterando la struttura portante del rispettivo codice. Ma quale macchina avremmo dovuto possedere per godere al meglio dei frutti di questo capolavoro senza tempo? Scopriamolo insieme!

NES (1986)



Affidata alle cure del team Bits e distribuita a ben due anni di distanza dalla versione originale, l'edizione NES segnò un marcato restyling della sua struttura portante volto idealmente a conferire maggior spessore alle sequenze dinamiche del gioco. Se le sezioni racing acquisirono un feeling a là Spy Hunter, con sprite ridimensionati, veicoli da schivare e scrolling molto accelerato, le fasi relative alla disinfestazione degli edifici assunsero una maggior identità shooter. Apprezzata in prevalenza dal pubblico Nintendo, detta operazione si completò nell'introduzione di un'inedita sequenza di gioco volta a immortalare il confronto con Gozer: dopo aver raggiunto la sommità della centrale fantasmi schivando gli spettri a presidio dei pianerottoli, i nostri eroi avrebbero dovuto infatti confrontarsi con quest'ultimo ai ritmi di un frenetico spaccato bullet-hell con prospettiva top-down, nella muta speranza di abbatterlo prima che il gigantesco Marshmallow Man raggiungesse la cima del grattacielo.

C64

Sprite minuti, animazioni essenziali, ma efficaci e soluzioni di gioco incisive facevano di Ghostbusters una perla a tutto tondo che il supporto della title song del film originale impreziosiva ulteriormente. La versione C64 esaltava a dovere ogni aspetto del suo concept senza accusare sbavature tecniche di nota, il che la portò senz'altro a distinguersi come la migliore del lotto Personal Computer.

SPECTRUM 2X

Caratterizzata dai consueti vincoli cromatici e sonori, la versione Spectrum ZX di Ghostbusters mostrava il fianco ad una sensibile lentezza di scrolling rea di mortificare le sessioni di gioco più dinamiche. Deludente anche la caratterizzazione di sprite e scenari i quali, di certo, non rendevano giustizia alle capacità di una macchina che avrebbe potuto senz'altro offrire una performance più solida.

PC

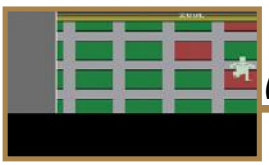
(1986)

Distribuita anch'essa con un certo ritardo sulla tabella di marcia, la conversione destinata ad IBM compatibili cercava di tener fede all'originale edizione C64 ovviando come possibile ad eventuali problemi di stabilità. Complessivamente, l'operazione si delineò come ideale punto di incontro tra quest'ultima e il porting Amstrad CPC, patendo tuttavia oltremodo le limitazioni sonore dell'hardware ospitante.

APPLE II

Curata da Robert McNally, la versione Apple II del gioco rispettava fedelmente la struttura dell'edizione originaria, pagando tuttavia dazio sotto il profilo tecnico, dove il C64 offriva una prestazione più convincente grazie a cromie più ricche, scenari meglio definiti e un comparto sonoro chiaramente migliore. A compensare almeno in parte dette sbavature, l'implemento di un grazioso Karaoke Mode ad accompagnare le note della canzone ufficiale del film in sede di title screen.

ATARI 2600



(1985)

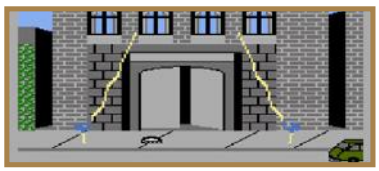
Il debutto di Ghostbusters sul terreno console non fu esattamente memorabile: viziata da evidenti lacune in ambito tecnico, l'edizione Atari 2600 ricordava solo vagamente i fasti dell'edizione C64. Viste le differenze di potenziale tra i sistemi in questione un confronto diretto tra le performance profuse sarebbe in ogni caso ingiusto, oltre che superfluo: molto meglio in tal senso attribuire il varo di questo porting a esigenze prettamente commerciali.

MSX

(1986)

Particolarmente scattante in ambito racing, la versione MSX di Ghostbusters presentava un comparto grafico visibilmente annacquato in cui gran parte dei dettagli che avevano reso celebre le edizioni C64 e Amstrad CPC venivano sacrificati. I segni di questo downgrade sarebbero stati particolarmente evidenti sugli sprite caratterizzanti veicoli, personaggi principali e mappa della città.

ATARI 8-BIT



Molto più colorata della rispettiva controparte Apple II, la conversione destinata ai circuiti dell'Atari 8-Bit si avvicinava senz'altro di più agli standard qualitativi imposti dall'edizione C64, trovando però il proprio tallone d'Achille nelle fasi di gioco adibite alla cattura degli spettri infestanti gli edifici, dove gli sprite dei Ghostbusters erano così spartani da risultare irriconoscibili.

AMSTRAD CPC

(1985)

Come da copione, l'Amstrad CPC avrebbe sfoderato una prestazione solida che, forte di vivaci cromie e sprite ben modellati, rendeva senz'altro giustizia alle qualità dell'hardware di riferimento. A macchiare una performance comunque notevole, sarebbero purtroppo intervenute alcune incertezze dello scrolling rilevabili nelle fasi racing e il generale drop di dettagli riscontrabile nei fondali.

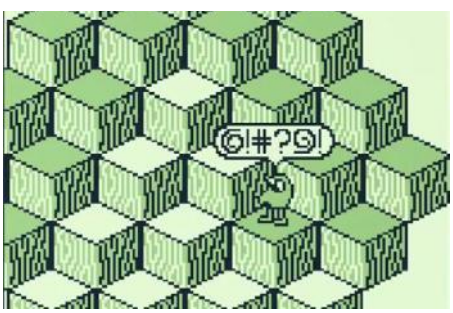
SEGA MASTER SYSTEM

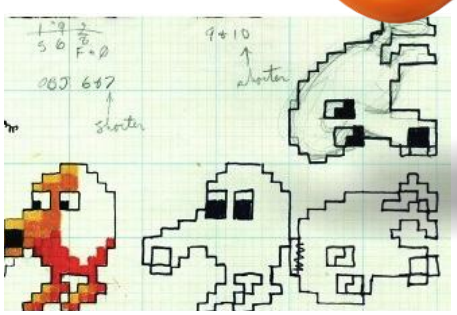
(1987)

L'ultima conversione legata a Ghostbusters interessò i circuiti del Sega Master System e giunse sugli scaffali dei negozi a ormai 3 anni di distanza dal debutto dall' originale. Come facile presagire, gli autori del porting sarebbero intervenuti incisivamente sull'architettura grafica del progetto, arricchendola laddove possibile con tutti gli strumenti sopraggiunti a loro disposizione nel mentre. L'esito del lifting fu decisamente positivo e consegnò agli annali la versione visivamente più spettacolare del titolo in questione.

Q*Bert

Riviviamo in queste pagine la genesi, lo sviluppo e le ultimissime incarnazioni di un mito degli anni '80 che non ha mai smesso di fare simpatia, con il suo buffo muso a tubo e il suo incomprensibile linguaggio...





» **Game Boy** - La grafica in scale di grigio riusciva a funzionare grazie ad una sapiente scelta di trame che sostituivano i colori dell'originale: un piccolo miracolo tecnico per la portatile Nintendo.

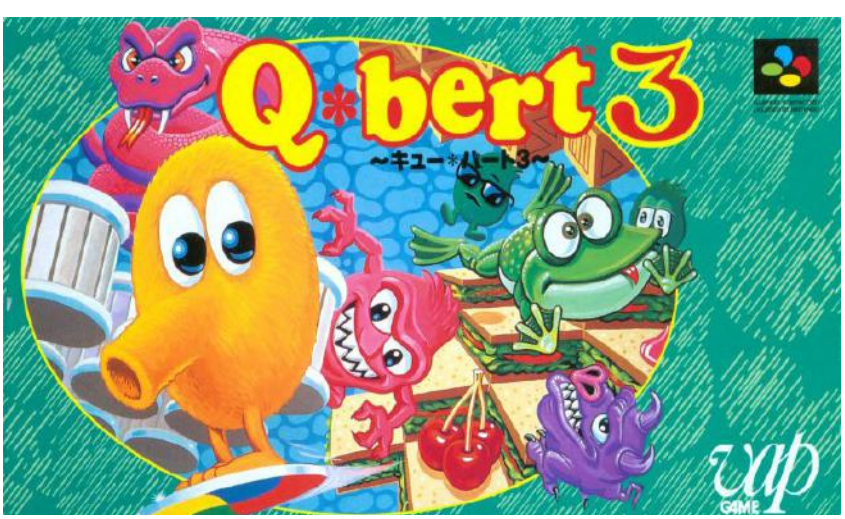
INFORMAZIONI

Anno: 1982
Genere: Platform. Con il suo gameplay originale e accattivante, Q*Bert diventerà una delle icone più longeve dei videogiochi.

Q*Bert approda nelle sale giochi dei primi anni '80 in un contesto in cui gli arcade cercavano nuove vie per differenziarsi e proporre al pubblico concept innovativi, provando a esplorare i limiti di una tecnologia piuttosto limitata ma dal grande potenziale. Si cominciò infatti a giocare con la prospettiva, per fornire un nuovo punto di vista ai giocatori, che si stavano abituando alle visualizzazioni laterali o a volo d'uccello: prodotti come Zaxxon o Pole Position dimostravano che con il giusto approccio, si poteva fornire un'esperienza che richiamava la tridimensionalità, aprendo nuove porte allo sviluppo del videogioco. In questo contesto emerge anche Q*bert, da una collaborazione tra Jeff Lee, artista, Warren Davis, programmatore, e il fonico David Thielemerge. Il titolo è una delle prime digressioni videoludiche di Gottlieb, azienda leader da anni nel campo dei flipper, e affronta la tridimensionalità simulata con grande furbizia: una grande scalinata, sezione sagittale di una piramide, è il nostro playground, sui cui una bizzarra palla bipede dal muso tubolare saltella a piedi uniti, di quadrante in quadrante, cambiando il colore della superficie su cui va ad appoggiarsi.
Scopo del gioco è passare su tutte le caselle affinché diventino del colore richiesto dalla sovrimpressione a schermo. Il processo è all'apparenza molto semplice, ma richiede grande maestria, in quanto la rappresentazione isometrica pone per la prima volta molti giocatori di fronte alla necessità di reinterpretare i controlli in relazione alla visuale inclinata di 45°, come evidente dal cabinato in cui compaiono vistose frecce sotto la leva, a indicare le direzioni su cui muoversi. Il campo da gioco, inoltre, non possedeva confini delimitati, e una mossa sbagliata portava il piccolo Q*Bert a perdere una vita, cadendo rovinosamente sul fondo del cabinato... che grazie ad un sistema meccanico ricavato dai flipper, simulava effettivamente il rumore dello schianto: uno dei primi, timidi, tentavi di sfondare la quarta parete!

Strategie e nemici

Il concept apparentemente molto semplice maturava durante la progressione dei livelli, richiedendo al giocatore di passare più volte su una casella per farla diventare del colore richiesto e facendo ripartire il ciclo dei colori da capo nel momento in cui si fosse ritornati su quadranti già visitati. Una pratica che necessitava grande



» **Arcade** - Ugg e Wrongway erano difficili da seguire nella visuale d'insieme, ma meno pericolosi di quanto poteva sembrare, in quanto potevano coesistere sullo stesso cubo del giocatore senza problemi.

pazienza e pianificazione, anche alla luce dei nemici presenti, studiati per costringere a tenere sempre sotto controllo tutta l'area di gioco, pena farsi cogliere impreparati al momento sbagliato. Si cominciava con una semplice sfera colorata rossa, in grado di toglierci una vita in un solo colpo al contatto: fortunatamente, il suo incedere prevedibile la portava a scendere dalla piramide fino a terminare il proprio cammino fuori dallo schermo, rivelandosi letale solo in un momento di distrazione. Si passava però in breve a Coily, palletta viola che diveniva un pericoloso serpente una volta raggiunto il fondo, iniziando a seguire Q*Bert nei suoi spostamenti di casella in casella. Per liberarsene, oltre ovviamente a una grande abilità nello scegliere le proprie mosse, era possibile anche affidarsi ai dischi colorati presenti ai bordi dello schermo, utilizzabili solo una volta, che si potevano sfruttare come caselle extra su cui il giocatore poteva posizionarsi per poi essere portato in cima alla piramide. Un Coily che ci aveva seguito da vicino avrebbe tentato il salto a sua volta, finendo nel vuoto e donandoci punti extra.

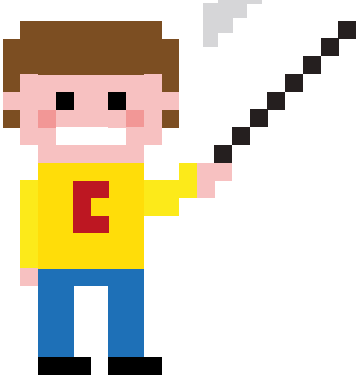
Meno pericolosi per la nostra salute, ma molto fastidiosi per i nostri progressi, erano Slick e Sam, creature verdi che si aggiravano per il livello cambiando colore alle caselle, proprio come Q*Bert: »

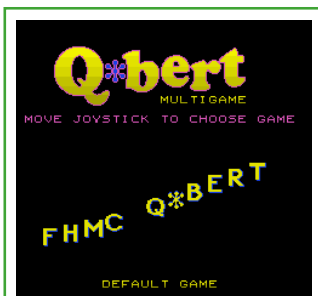
UNA STAR DEL PICCOLO E DEL GRANDE SCHERMO!

A discapito del successo decrescente del franchise dopo il primo capitolo, il fascino di Q*Bert non è mai realmente tramontato nel corso degli anni, guadagnandosi ruoli in tv e al cinema. L'inevitabile serie animata del 1983-84, che fece compagnia a molti ragazzini americani, era l'inizio di una carriera che lo vede apparire in una brevissima scena della serie Family Guy (i Griffin), nel 2006, come compagno di stanza di Stewie. Non solo, è bastato che il buffo mostriciattolo si mostrasse in Ralph Spaccatutto (2012) per generare un rinnovato amore verso il personaggio. Il cammeo lo raffigurava insieme ai suoi nemici giurati, abbandonati a causa dello scollegamento del gioco, in un momento di assoluta tenerezza, che spingeva il burbero protagonista a donargli una ciliegia rubata dal coin-op di Pac-Man. È ritornato poi sul grande schermo anche in Pixels (2015), film con Adam Sandler che radunava alcuni tra i più ionici personaggi del mondo dei videogiochi, ottenendo anche diverse battute e interagendo corposamente come spalla dei protagonisti. Indimenticabile il bizzarro in cui si tramuta nella donna dei sogni di Josh Gad, l'avvenente Lady Lisa, dando alla luce, però, una schiera di piccoli Q*Bert che saltellano in culla nella scena finale del film. A quando la prossima apparizione?

fortunatamente, ci si poteva liberare di loro semplicemente andandogli addosso.
Se guardando la sezione di piramide avete pensato a un contesto compatibile con le visioni di Escher, sappiate che avete colto nel segno: Davis aveva infatti previsto altri nemici viola, chiamati Ugg e Wrongway, che si muovevano sulle facce verticali dei cubi, proprio come all'interno di un'opera del celebre artista olandese. Unico supporto la mitica palletta verde, che si muoveva sullo schermo come quella rossa, ma che al contatto immobilizzava l'azione a schermo rendendo ogni cella priva di pericolo, anche se occupata da un nemico. Nella sua semplicità dirompente, il titolo ottenne un successo tale da instaurarsi tra i giochi simbolo della prima era d'oro del gaming, trasformando il piccolo Q*Bert in una mascotte in grado di generare successo commerciale con merchandise di varia natura, seconda solo a colossi come Pac-Man e Donkey Kong.

> Q*bert ha avuto il pregio di aprire nuove strade al videogioco, suggerendo un gameplay che usava con molta intelligenza una simulata tridimensionalità.





FASTER HARDER MORE CHALLENGING Q*BERT

I sequel

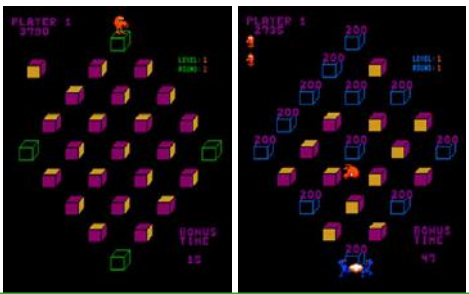
Il successo di Q*Bert ha portato inevitabilmente a una serie consistente di sequel e adattamenti per numerose piattaforme, con tentativi anche in tempi recenti, poco fortunati, di riportare in auge il franchise. Ecco alcuni dei più significativi.

» Faster Harder More Challenging Q*bert
Conosciuto come FHMC Q*bert, è una vera e proporia versione hardcore del gioco originale, con difficoltà aumentata, un bonus round e la presenza di Q*bertha: sfortunatamente non vide la luce ufficialmente, con Davis che rese disponibile in seguito la ROM liberamente sul Web.

» Q*bert's Qubes (1983)
Un vero e proprio tentativo di sequel innovativo, in cui anziché muoversi su una sezione di piramide, Q*Bert salta su singoli cubi piazzati nel vuoto per farli ruotare (la rotazione avviene sull'asse orizzontale della direzione in cui si compie il salto) in modo da corrispondere all'immagine di riferimento. Non raggiunse in alcun modo il successo dell'originale.

» Q*bert for Game Boy (1992)
Una versione davvero curiosa del classico, che sfruttava con perizia la limitata scala di colori della console portatile e vantava 64 livelli di forme differenti, con una visuale ravvicinata, obbligatoria per non compromettere la definizione della scena di gioco, che rappresentava una vera sfida nella sfida.

» Q*bert 3 (1992)
Realizzato per SNES e con un comparto grafico supervisionato da Jeff Lee, creatore originale del personaggio, è come la versione Game Boy una

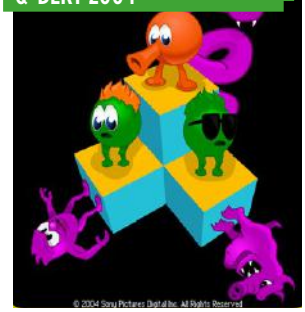


Q*BERT'S QUBES (1983)

Q*BERT 3 (1992)

Q*BERT FOR GAME BOY (1992)

Q*BERT 2004



Q*BERT REBOOTED (2015)

IL PARERE DI METALMARK

Q*Bert rappresentava un'esperienza davvero unica nelle sale giochi ed è diventato iconico non solo per la sua idea, ma soprattutto per sua la realizzazione: che sia la sua visuale isometrica, il buffo linguaggio del protagonista o l'ipnotico rumore del salto (e quello meccanico delle cadute), ogni elemento è tutt'ora identificabile e riconoscibile anche dalle nuove generazioni.

reintrerpetazione dell'originale, sempre 64 livelli, con l'aggiunta di fondali psichedelici davvero fuori di testa.

» Q*bert (1999)
Un remake in grafica 3D realizzato per Playstation e in seguito portato su Dreamcast, ottenne risultati controversi dalla critica, nonostante vantasse ben tre modalità: classica, avventura e multiplayer competitivo. A quanto pare, non riusciva ad eccellere in nessuna di queste.

» Q*bert 2004
Un titolo realizzato da Sony Pictures con l'intento di creare un remake dell'originale e ampliarlo con 50 nuovi livelli contenenti nuove board e nuovi nemici, diventando il riferimento anche per gli aggiornamenti di Q*Bert Deluxe for iOS, inizialmente porting arcade che ottenne tutte le innovazioni di questa versione 2004.

Q*BERT 3 (1992)

» Q*bert Rebooted (2015)
A seguito del ritorno di fiamma per il simpatico personaggio, grazie al cammeo in Ralph Spaccatutto, prende vita questa "versione definitiva" di Q*Bert, che non solo ripropone l'originale arcade ripulito graficamente per adattarsi ai nuovi dispositivi, ma offre anche una versione "rebooted" che introduce caselle esagonali, nuovi nemici, nuove abilità e tantissime varianti del protagonista - da Q*Bertha a Q*Zilla. Disponibile per dispositivi mobile, Steam, sistemi Play Station e Xbox One, il titolo risulta valido come contenuti ma non all'altezza della serie per via di controlli poco efficaci.

Mega Q*Bert (2016)
La più recente reinterpretazione di Q*Bert è anche l'unica non ufficiale, realizzata come homebrew per emulatori Mega Drive e Genesis. Contiene una modalità arcade classica, una "mega" che ridisegna in livelli in forme originali e il multiplayer cooperativo in cui due giocatori condividono schermo e vite, con la possibilità di salire l'uno sulla testa dell'altro nei momenti più difficili.

MEGA Q*BERT (2016)

» Arcade
Temporeggiare in Q*Bert vuol dire trovarsi presto di fronte a un affollamento di nemici a schermo: distrarsi un istante portava alla sconfitta anche nei livelli iniziali.

ARCADE LEGENDE

UNO DEI CLASSICI PICCHIADURO A INCONTRI IN 2D CHE LA STORIA DEI VIDEOGIOCHI HA VISTO MILITARE TRA LE SUE FILA, ART OF FIGHTING HA ANCORA OGGI TANTO DA DIRE. VI RACCONTIAMO LA SUA STORIA, TRA BIZZARRE CURIOSITÀ E ANEDDOTI CHE NON TUTTI CONOSCONO...

ART OF FIGHTING

> ANNO: 1992

> GENERE: Picchiaduro a incontri

Questo beat'em up, che ha avuto anche un bootleg di nome Fit of Fighting (leggermente diverso), è il primo capitolo di una trilogia spettacolare, e il secondo tentativo di SNK (dopo Fatal Fury del 1992) di cercare un degno antagonista per lo strapotere di Street Fighter II di Capcom. Il suo successo fu notevole, e ottenne molti fan, specialmente poi con il suo primo sequel del 1994.

ART OF FIGHTING

I picchiaduro sono un po' come i pugili: ne esistono di tutte le categorie e basta osservarli in azione un paio di round per intuire a quale scuola appartengano e quali siano i loro punti di forza. Se un brand completo quale Street Fighter richiama immediatamente il sommo Muhammad Ali, Art of Fighting non può in tal senso che essere il Tyson della situazione. Proprio come Iron Mike, il titolo targato SNK non è d'altronde passato alla storia per la propria tecnica sopraffina, bensì in virtù di un'esuberanza a dir poco innaturale, che andava declinandosi tanto nella forma quanto nei contenuti. Se siete di quelli che ebbero l'onore di godersi in prima persona il debutto arcade di questo peso massimo saprete fin troppo bene a cosa ci riferiamo. Agli altri, basterà probabilmente assicurare che, prima del suo arrivo nelle sale giochi, nessuno aveva mai posato gli occhi su un rullakartoni dotato di una tale possanza grafica. Laddove gli la maggioranza degli esponenti di settore erano soliti contenere ogni eccesso, il titolo prodotto da Hiroshi Matsumoto tendeva in altre parole ad esaltarsi e non ci riferiamo alle sole dimensioni degli sprite principali, ma anche al maniacale coefficiente di dettaglio che li caratterizzava. Abbinando al tutto routine di animazione espressamente concepite per esaltare l'iperbolica fisicità dei combattenti, ne sarebbe scaturito un affresco visivo persino ridondante che, oggi come allora, ci appare come la più brutale prova di forza mai profusa dalla Neo Geo Technology.

Quale naturale estensione di un concept più orientato a travolgere l'utenza che a stuzzicarne progressivamente l'interesse, il gameplay di supporto avrebbe accantonato la tipica ricerca

LA TRILOGIA

Con il primo capitolo di Art of Fighting, la SNK varò la collana 100 Mega Shock. Come sottinteso dal nome dell'iniziativa, i videogame legati ad essa andavano tutti ad occupare un minimo di 100 MB di ROM per espandersi, potenzialmente, fino al limite dei 330 MB inizialmente previsto dalla tecnologia Neo Geo. Successivamente, con questo parametro andò incontro ad ulteriori espansioni che spinsero la capienza massima di schede e cartucce sulla soglia dei 712 MB. Se si considera che la cartuccia SNES di Street Fighter II occupava soltanto 16 MB potete facilmente immaginare come dovesse reagire il pubblico dell'epoca dinnanzi ad un videogame come Art of Fighting che ne vantava 102!

» **Art of Fighting** - Durante gli scontri, i volti dei combattenti avrebbero evidenziato le conseguenze dei colpi subiti. La stessa postura adottata subiva alterazioni visibili, palesando la stanchezza accusata dagli stessi.

» **Art of Fighting** - La cura per i dettagli non si rifletteva unicamente nei particolari legati all'abbigliamento dei combattenti e alle rispettive caratteristiche fisiche, ma anche nei contorni di fondali zeppi di preziosi particolari.

di bilanciamento perseguita da altre proposte di genere in favore di un approccio più impetuoso alla lotta. Ne conseguivano match dalla durata pressoché inferiore agli standard, che tendevano a svilupparsi nell'economia di irruenti scambi di colpi piuttosto che sul ragionato alternarsi di affondi e manovre evasive. Come prevedibile, dette peculiarità incontrarono la diffidenza degli utenti più tecnici, molti dei quali individuarono in una modalità in singolo rea di limitare la scelta del proprio alter ego ai soli personaggi di Ryo Sakazaki e Robert Garcia un ulteriore freno alle proprie velleità tattiche. **Al netto di questa restrizione, resa peraltro ovviabile dalla presenza di una valida sezione multiplayer, Art of Fighting non dovette comunque faticare più di tanto per imporsi come uno dei prodotti più gettonati della sua epoca, né per riscuotere il generale consenso della stampa specializzata.** Avendo da poco abbracciato una nuova politica »

AFFARI DI FAMIGLIA

Ambientata in quell'esotica South Town che aveva fatto già da background alla saga di Fatal Fury, la serie di Art of Fighting si sviluppava esenzialmente intorno alle turbolente vite degli studenti del Kyokugen Karate Dojo, trovando il proprio ideale incipit narrativo nel misterioso rapimento della giovane Yuri Sakazaki – sorella di Ryo e fidanzata di Robert Garcia – da parte una pericolosa gang criminale del luogo facente capo all'ambigua figura di Mr.Karate. Storicamente collocabili a cavallo tra gli anni '70 e l'inizio del decennio successivo, gli eventi successivi al salvataggio della giovane avrebbero rinsaldato il legame vigente tra le due saghe: le vicende narrate in Art of Fighting 2 andavano difatti ad illustrare l'ascesa di Geese Howard – il celeberrimo bad guy di Fatal Fury – ai vertici del potere cittadino. Con l'arrivo di Art of Fighting 3: The Path of the Warrior, la continuity della storyline e i paralleli tra i due brand vennero sostanzialmente accantonati in virtù di un plot più generico che trova il suo protagonista in Robert Garcia e il proprio setting in una non meglio identificata area del Messico.

» **Art of Fighting 2** - Il comparto grafico del secondo capitolo della serie proponeva sprite di dimensioni ancor più significative di quelle apprezzate nel suo predecessore. Rispetto alle tozze forme adottate in passato, il character design dei combattenti rispecchiava peraltro canoni più stilizzati.

» **Art of Fighting 3** - Il sistema di animazioni adottato in The Path of the Warrior sfruttava un'arcaica forma di Motion Capture: l'immagine in questione si riferisce a un singolo set di frame legato allo sprite di Robert Garcia.

IL RE È NUDO!

Il primo capitolo di Art of Fighting sarebbe passato alla storia anche per un colpo di scena davvero insolito, cui gli utenti avrebbero potuto tuttavia assistere soltanto soddisfacendo una determinata condizione di vittoria. Qualora foste riusciti a sconfiggere il ballerino King utilizzando una sfera energetica, la sua camicetta sarebbe esplosa rivelando in modo inequivocabile la sua segreta identità femminile!

BONUS STAGE

Rispettando in toto i canoni stilistici previsti dal genere, i primi due capitoli della saga alternavano gli scontri con pittoreschi bonus stage all'interno dei quali i nostri beniamini avrebbero dovuto superare prove marziali degne di film come Karate Kid o Kickboxer: Il Nuovo Guerriero. Curiosamente, il terzo capitolo della serie non avrebbe contemplato questa feature.

» Robert Garcia valuta una nuova tecnica per stappare le bottiglie di birra!

aziendale volta alla repentina serializzazione di ogni brand di successo, la SNK avrebbe fatto ovviamente il possibile per regalare un pronto erede alla sua mastodontica hit. A due anni di distanza dal rispettivo debutto, le sale giochi di tutto il mondo accolsero così l'imponente case di Art of Fighting 2, con a seguito tutte le novità di cui era foriero. Libero da una storyline invadente quanto quella proposta in precedenza, il gioco offriva stavolta l'opportunità di scegliere il proprio beniamino da un rooster comprensivo di 12 lottatori e accedere così ad un ventaglio più ampio di stili marziali con cui cimentarsi. Questa soluzione non influiva chissà quanto sul gameplay, il quale rimase anzi inalterato, ma garantì ad esso quella versatilità necessaria a stuzzicare l'attenzione di chi aveva attribuito al suo predecessore i meri connotati dell'esibizione tecnica. Non fosse stato per l'odioso sbilanciamento del coefficiente di difficoltà, per via del quale anche il superamento del terzo

» **Art of Fighting 3** - Lo stile grafico del terzo capitolo della saga abbinava un accennato ridimensionamento degli sprite a inedite sfumature da cartoon che esaltavano l'uso di colori molto vivaci e una gestione molto disinvolta delle fonti di illuminazione.

PROFILI COMBATTENTI

RYO SAKAZAKI
THE INVINCIBLE DRAGON

Figlio di Takuma Sakazaki e fratello di Yuri, Ryo è l'erede del titolo di maestro della disciplina di Karate Kyokugen Ryu e, proprio come un altro, più celebre "Ryu" vanta profonda spiritualità, indole introversa e pugni duri come roccia. Personaggi di spicco della grande famiglia SNK, Sakazaki Jr. è apparso nelle serie di The King Of Fighters e SNK Vs.Capcom, in Neo Geo Battle Coliseum e ha collezionato due preziose comparsate in Fatal Fury Special e Buriki One: picchiaduro di matrice poligonale distribuito da SNK nel 1999 sulla sola scheda Arcade Neo Geo Hyper 64.

ROBERT GARCIA
THE RAGING TIGER

Figlio del noto imprenditore italiano Alberto Garcia, Robert divenne allievo di Takuma Sakazaki per intercessione del suo storico amico Ryo e fu proprio nel corso dell'apprendistato che conobbe la giovane Yuri con la quale instaurò una solida relazione. Noto principalmente per la potenza dei suoi calci e l'evidente somiglianza con Jean Claude Van Damme, Robert è un ospite fisso della serie di The King Of Fighters ed è apparso anche nel picchiaduro antologico Neo Battle Coliseum.

MR. KARATE
TAKUMA SAKAZAKI

Il personaggio di Mr. Karate irrompeva nella storyline del primo Art of Fighting in seguito alla resa di Mr.Big, il boss della malavita che gli utenti erano stati spinti a ritenere responsabile del rapimento di Yuri Sakazaki. Il confronto con questo possente asceta del Karate si svolgeva all'interno di un fascinoso tempio scintoista e, in caso di sconfitta, gli utenti non avrebbero potuto avvalersi di seconde chance. Qualora Ryo o Robert fossero riusciti a batterlo la maschera Tengu che celava il suo volto sarebbe scivolata via ma, in quel preciso momento, il gioco prendeva sadicamente congedo con un secco "… to be continued!". Per scoprire l'identità di Mr. Karate il pubblico avrebbe dovuto attendere 2 anni e, più nel dettaglio, la sequenza introduttiva di Art of Fighting 2 dove veniva finalmente rivelato che questi non era altri che Takuma Sakazaki, padre di Ryo e Yuri.

» Art of Fighting 2 - Nel secondo capitolo della serie, il rooster dei lottatori arrivava a 12 tra cui scegliere liberamente il proprio eroe e il proprio stile di combattimento.

scontro previsto dalla modalità Arcade vantava connotati da impresa eroica, neanche il più accanito detrattore della serie avrebbe potuto negare a questa sua seconda iterazione tutti gli onori del caso… A causa di questa sbavatura, il titolo che tutti attendevano come la definitiva consacrazione del marchio finì invece per deludere le aspettative generali e spingere la stessa SNK a rivalutare l'entità del proprio investimento. Prima di avventurarsi nella stesura di un terzo sequel condannato ad infrangere i record segnati da Art of Fighting 2 in fatto di budget e resa visiva, i vertici della Major di Osaka preferirono difatti congelare ogni piano a riguardo. Fino al 1996 Ryo, Robert e parenti più stretti dovettero in tal senso accontentarsi di figurare come guest star nel gigantesco cast di The King of Fighters, la storica cross-over saga che, proprio in quegli anni, viveva le prime fasi della propria storia.

Nel frattempo, con l'avvento di opere a matrice poligonale come Virtua Fighter e Tekken, il mondo dei picchiaduro a incontri registrava una rivoluzione radicale che si sarebbe purtroppo rivelata nefasta per la sorte mediatica del terzo episodio della serie. **Quando Art of Fighting 3: The Path of the Warrior vide la luce delle sale giochi, il pubblico guardava difatti ai titoli di matrice bidimensionale come reperti di un'epoca ormai tramontata, tanto che quasi nessuno sembrò accorgersi dell'encomiabile sforzo profuso dai responsabili del progetto nel tentativo di infondergli nuova linfa dinamica.**

A fronte di un comparto visivo interamente rinnovato, in cui spiccavano routine di animazione fluide ed articolate come poche altre volte se n'erano viste in un prodotto di genere, il gioco passò in effetti inosservato ai più, suscitando la sola attenzione dei fan più coriacei. Anche se affascinati dal maggior spessore tecnico emerso dal gameplay, questi ultimi non mancarono in ogni caso di puntare ancora una volta il dito contro il bilanciamento del coefficiente di sfida, reso stavolta troppo malleabile dall'introduzione di attacchi speciali imparabili.

Così come accade per gli atleti, il tempo non è stato certo galantuomo nei confronti di Art of Fighting: in assenza di ulteriori produzioni volte ad estenderne la carriera il suo ricordo è andato infatti svanendo dalla memoria popolare fino a rimanere patrimonio di una ristretta cerchia di appassionati. Per tutti coloro che non hanno mai dimenticato quei giorni di mastodontiche scazzottate, il brand incarna tuttavia ancora oggi una pagina speciale negli annali dei picchiaduro che molti neofiti del settore farebbero senz'altro bene a studiare! ■

SIMULMONDO

Storia di un marchio tricolore che sviluppò il primissimo gioco di simulazione calcistica fatto in Italia e seppe farsi conoscere soprattutto attraverso la distribuzione in edicola.

Agli albori del gaming moderno, quando la sfida consisteva nel ricreare le proprie visioni con qualche ammasso di pixel e una manciata di colori, l'orgoglio italiano aveva un solo e riconoscibile nome: Simulmondo.

Fondata da Francesco Carlà nel 1987, la casa di sviluppo bolognese produsse circa 150 giochi per i sistemi Commodore (Amiga e C64), Atari ST e PC, spaziando tra le classiche avventure punta e clicca e le simulazioni sportive. Il nome si deve alla dedizione del team nel creare riproduzioni digitali di esperienze reali, volontà testimoniata dai primi titoli, che provavano a riprodurre discipline, seppur semplici, come il golf o le bocce.

NEL CUORE DEGLI ITALIANI, PERÒ, SIMULMONDO CI ENTRÒ GRAZIE ALLA PUBBLICAZIONE DI SERIE EPISODICHE NELLE EDICOLE

LA PRIMA SIMULAZIONE CALCISTICA TUTTA ITALIANA

Il marchio tricolore non poté ovviamente esimersi dal produrre una simulazione calcistica, che divenne la prima in assoluto mai realizzata in Italia: sviluppato dai Dandari Bros, Italy's 90 Soccer ci portava sui campi di calcio internazionali cavalcando l'entusiasmo generale per l'attesissimo mondiale che si sarebbe svolto nella nostra penisola. Si muovevano i primi passi in uno sport che poi avrebbe visto Simulmondo stessa impegnarsi in prima persona con gli ambiziosi I Play 3D Soccer e 3D World Soccer.

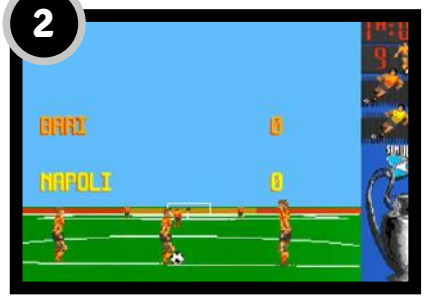
IN TUTTE LE EDICOLE...

Nel cuore degli italiani, però, Simulmondo ci entrò grazie alla pubblicazione di serie episodiche nelle edicole, un modo molto più semplice e genuino per raggiungere i giocatori che al tempo non erano circondati da negozi specializzati o grandi catene di elettronica, e guardavano con entusiasmo a certe iniziative. Il caratteristico fascicolo con in allegato il doppio floppy disc per Amiga e PC-Dos, spesso con l'etichetta da applicare personalmente, è subito entrato nell'immaginario collettivo, una sorta di "apertura" verso il pubblico generalista per quella che al tempo era davvero una nicchia ristretta. L'utilizzo di nomi amati da tutte le generazioni, come Tex o Diabolik, creava poi l'illusione che si potessero fare grandi passi avanti nella percezione del videogioco come fonte di intrattenimento per diverse fasce d'età e interessi.

Col passare del tempo, però, i titoli di questo genere iniziarono a perdere il loro fascino e a mostrare i primi segni di stanchezza, rivelandosi spesso molto simili tra loro, potando Simulmondo ad abbandonarli: il ritorno alle pubblicazioni tradizionali non ebbe però un riscontro sufficientemente positivo per tenere in vita la software house, che fallì nel 1999. Il suo ricordo, in ogni caso, è ancora vivo: i collezionisti custodiscono gelosamente le loro raccolte, con singole uscite piazzate a cifre impensabili su eBay, mentre i giocatori stranieri scoprono grazie a YouTube un mondo nascosto in cui gli eroi dei fumetti italiani e non solo, come Dylan Dog, Diabolik o l'Uomo Ragno vivevano le loro avventure a cavallo tra fumetto e videogioco. ■

1 APPUNTAMENTO IN EDICOLA

Peculiarità di molti dei titoli Simulmondo era l'uscita periodica nelle edicole di tutta Italia, caratteristica che rendeva ogni produzione della casa bolognese un evento, un appuntamento da non mancare e da condividere con gli amici. Il prezzo ridotto rispetto alle uscite classiche (circa 15.000 lire) faceva da traino per un investimento che, alla lunga, risultava consistente, venendo messo in secondo piano però dal legame che si creava tra il giocatore e la storia nel corso delle settimane. Simulman e Time Runners sono per questo ricordati con grande affetto, in particolar modo il secondo, che ci accompagnò per ben 30 uscite mensili tra il 1993 e il 1994!



2 CALCIO VIRTUALE

Sebbene la fama di Simulmondo si sia costruita principalmente nel campo delle avventure grafiche, non sono mancate le digressioni in altri generi, in particolar modo quelli sportivi, dove la casa di sviluppo nostrana sperimentava le proprie tecnologie. Pionieristico e forse fin troppo avanti per i tempi fu I Play 3D Soccer, simulatore calcistico che ci poneva direttamente nei panni di un singolo giocatore (come avvenne anni dopo in Libero Grande o nei recenti FIFA di EA) inquadrato dalle spalle. Il gameplay non brillava, in quanto si passava molto tempo a inseguire il pallone senza essere produttivi, ma rappresentò il frutto di un'esperienza di sviluppo che portò Simulmondo a collaborare nella realizzazione della moviola ne "Il Processo del Lunedì". Vide anche un seguito chiamato I Play Football Champ, dotato anche di una componente manageriale.

3 TIME RUNNERS

Un'avventura grafica venduta in edicola che fu il grande successo di Simulmondo, anche grazie al suo prezzo ridotto: il primo numero vendette 200.000 copie e fu ristampato in 8 lingue, un risultato incredibile per il settore videoludico del tempo. Caratterizzato dallo stile tipico dei comic anni '90, ci guidava attraverso una trama piuttosto tradizionale che univa viaggi del tempo e minacce extraterrestri, e che si concluse dopo ben 30 episodi.

4 L'UOMO RAGNO

Il caro Spidey fu il meno fortunato tra gli eroi del fumetto dell'era Simulmondo: nonostante la presenza di villain molto in voga all'epoca (come Carnage, presente nel secondo episodio), la serie ottenne scarse vendite nelle sue prime tre uscite mensili, che rimasero anche le uniche. Resta una chicca per i fan dell'Arrampicamuri in tutto il mondo.

5 3D WORLD TENNIS

Tra gli ultimi prodotti di Simulmondo troviamo questo simulatore di Tennis che ancora una volta ci poneva nel vivo dell'azione con una telecamera quasi sulla linea del campo, alle spalle del nostro giocatore. Un buon livello di immersione per il 1992, ma il gameplay risentiva di questa azzardata scelta grafica, risultando un po' semplicistico.

6 1000 MIGLIA

Un titolo oscurato da tanti altri racing presenti sul mercato, viene ricordato per la fedeltà nel ricreare le vetture dell'epoca e il realismo nel riprodurre situazioni tipiche della storica gara, affrontando diverse situazioni meteorologiche e l'alternanza tra giorno e notte. Prima di ogni tappa era d'obbligo la scelta dei pezzi di ricambio da portare al seguito: non avere quello giusto in caso di guasto portava all'abbandono della competizione.

7 TEX

I grandi miti del fumetto italiano prendevano vita su PC e Amiga in quelle che erano trasposizioni di storie classiche della serie a fumetti. Vantavano quindi le copertine originali realizzate da icone come Aurelio Galeppini, indimenticabile disegnatore di Tex Willer. Un vero e proprio punto d'incontro tra generazioni.

8 DYLAN DOG

Il fenomeno del fumetto italiano anni '90 si confermò tra le migliori scommesse di Simulmondo, ottenendo numeri stratosferici nella sua prima uscita in edicola. Tra le avventure dell'indagatore dell'incubo ricordiamo anche Gli Uccisori e Attraverso lo Specchio, titoli singoli slegati dalla serie in fascicoli che vide 17 episodi pubblicati.

SUPER STAR WARS

Con 16 bit di potenza, negli anni '90 la saga di Guerre Stellari irrompeva su SNES per portare la Forza verso un nuovo, inedito livello di splendore

SUPER STAR WARS
Anno: 1992
Genere: Action Platform 2D a scorrimento, con la possibilità di impersonare personaggi multipli attraverso tutta la storia di Episodio IV: Una Nuova Speranza.

Se c'è una saga che nel mondo dei videogiochi ha visto una moltitudine di incarnazioni più o meno di successo, è sicuramente quella di Guerre Stellari. La leggendaria serie di film di fantascienza (o sarebbe più appropriato parlare di un misto tra sci-fi e fantasy) partorita dalla mente di George Lucas ha infatti beneficiato di prodotti entrati di recente nell'immaginario collettivo di appassionati e non. Basti pensare alla serie di GdR di successo Knight of The Old Republic e relativi seguiti, sino al moderno sparatutto in soggettiva online, Star Wars: Battlefront. Tuttavia, c'era un'epoca in cui bastavano soltanto 16-bit per lanciarsi in una galassia lontana lontana, salvando la Resistenza dalle grinfie dell'Impero Galattico. Un'epoca in cui il Super Famicom, noto in Occidente come Super Nintendo (o SNES), ospitava una delle trilogie platform action rigorosamente in 2D più belle di sempre, nonché uno dei tie-in più validi della storia del videogioco.

» Non solo scorpioni e Jawas, ma anche i temibili soldati imperiali faranno di tutto per sbarrarci la strada tra noi e la scoperta della Forza.

L'inizio della saga

Super Star Wars è il primo titolo ispirato alla serie, sviluppato nei primissimi anni '90 da Sculptured Software e prodotto da LucasArts, convertito di recente anche sulla Virtual Console del Nintendo Wii e nel 2015 anche su PlayStation 4 e PSVita di Sony, aggiornato e integrato con un sistema di trofei inediti, leaderboards, nuove opzioni per i salvataggi e personalizzazione dei comandi. Le "nuove" avventure di Luke Skywalker videro la luce solo due anni dopo lo Star Wars classico lanciato su NES e convertito poi su altri formati nel 1991. Tuttavia, non parliamo di un sequel diretto, bensì di una versione "riveduta e corretta" del

» Il primo livello di gioco, ambientato sul pianeta deserto Tatooine, immerge da subito in un contesto decisamente noto a ogni appassionato di Star Wars che si rispetti.

»Il duello più importante, con la rivelazione fondamentale al suo interno: ricordate la celebre citazione dal film?

SUPER STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

Anno: 1993
Genere: Action Platform 2D a scorrimento. Secondo capitolo della serie dedicata a Guerre Stellari, attraverso le leggendarie vicende di Luke e compagni nel bellissimo Episodio V: L'Impero Colpisce Ancora.

titolo originale, che, accantonati gli ormai obsoleti 8-bit, poteva dare sfogo a tutta la potenza del chip grafico dello SNES, forte dei suoi 16-bit. E il risultato fu sensazionale: Super Star Wars si basava chiaramente sugli avvenimenti del primo film della trilogia classica, Episodio IV: Una nuova speranza, seguendo pedissequamente i momenti chiave della pellicola, dal primo livello ambientato a Tatooine subito dopo il rapimento di C-3PO e R2-D2 da parte dei Jawas, passando per l'incontro tra Luke Skywalker e il suo mentore, Obi-Wan Kenobi, sino alla fuga a bordo del Millennium Falcon di Han Solo e Chewbacca, la Morte Nera e l'immancabile duello finale a bordo degli X-Wing. Senza dimenticare la Forza e le leggendarie spade laser, chiaramente.

Azione stellare

La famosa frase iniziale del film, "A long time ago, in a galaxy far far away", la gloriosa colonna sonora e le scritte che scorrevano in un cielo pieno di stelle da spazio profondo facevano da preludio a un action game a scorrimento, un po' platform un po' run and gun, con tanto di Mode 7, capace di manipolare gli sfondi ruotandoli o scalandoli per creare vere e proprie illusioni tridimensionali, ai tempi realmente sorprendenti. Sia a livello tecnico, quindi, che a livello di musiche ed effetti sonori, Super Star Wars era fedelissimo al film originale di George Lucas, nonostante la giocabilità fosse molto rigida e punitiva: ogni salto era una vera e propria impresa, che spesso e volentieri si traduceva in una rovinosa sequenza di decessi. Non solo i salti, però, si frapponevano tra i giocatori e la fine di un livello: scorpioni, vermi della sabbia ed altre creature classiche dell'immaginario partorito da Lucas erano il contorno ideale di ogni passo dell'odissea di Luke Skywalker, incluse le fasi di guida, sia su terra che quelle ambientate nello spazio profondo, utili per spezzare l'azione di gioco (che a volte rischiava seriamente di diventare un po' troppo ripetitiva). Ottimale anche la possibilità di impersonare altri due personaggi, oltre al protagonista, ognuno dotato di armi a tema prese dal film: vestire i panni di Han Solo e Chewbacca era difatti una vera e propria goduria per ogni fan di Star Wars che si rispettasse. Infine, era impossibile non rimanere colpiti dalle sequenze non interattive incluse nel titolo, che fornivano dettagli sulla vicenda proprio come fossimo davanti alla pellicola cinematografica originale.

Il secondo capitolo

Solo pochi mesi dopo, nel 1993, LucasArts fece il bis con Super Star Wars: The Empire Strikes Back, sempre esclusivo dell'allora acclamata Super Nintendo Entertainment System. Il titolo uscì anche in Giappone per la Victor Interactive Software (con il nome originale di Super Star »

LA FORZA SCORRE POTENTE NEL MODE 7

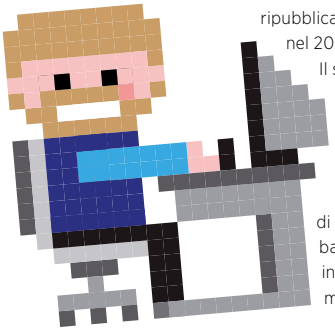
Se c'è una caratteristica unica dell'intera trilogia di Super Star Wars, questa è sicuramente la presenza del cosiddetto Mode 7. Di cosa si tratta è presto detto: il Super Nintendo era noto ai tempi per le sue sette differenti modalità di prestazione. Il Mode 7, come il nome lascia intendere, era chiaramente il punto massimo raggiungibile dalla console di Casa Nintendo per quanto riguarda la resa di ambientazioni, sfondi ed effetti di parallasse in simil-3D. Ai tempi, altri celebri titoli del passato utilizzarono con successo la medesima tecnica (tra questi, F-Zero, Super Mario Kart e Pilotwings), ma è con Super Star Wars e relativi sequel che il Mode 7 entrò nell'immaginario collettivo, sorprendendo ed affascinando come mai prima d'ora. Dopotutto, quanti di voi avevano mai vissuto così realisticamente un inseguimento a bordo di uno Speeder?

» Chewie è solo uno dei personaggi multipli che è possibile impersonare nella saga di Super Star Wars. Riconoscete la location storica in cui si trova ora il nostro Wookie?

SUPER STAR WARS: RETURN OF THE JEDI

Anno: 1994
Genere: Action Platform 2D a scorrimento. Terzo ed ultimo episodio della serie LucasArts, chiude la trilogia classica con un prodotto liberamente ispirato a Episodio VI: Il Ritorno dello Jedi, diretto da Richard Marquand, ereditando tutte ma proprio tutte le caratteristiche dei capitoli precedenti.

» Boss enormi e apparentemente impossibili da sconfiggere, sono all'ordine del giorno. Grazie alla Forza, tuttavia, sarà tutto estremamente più facile per Luke.



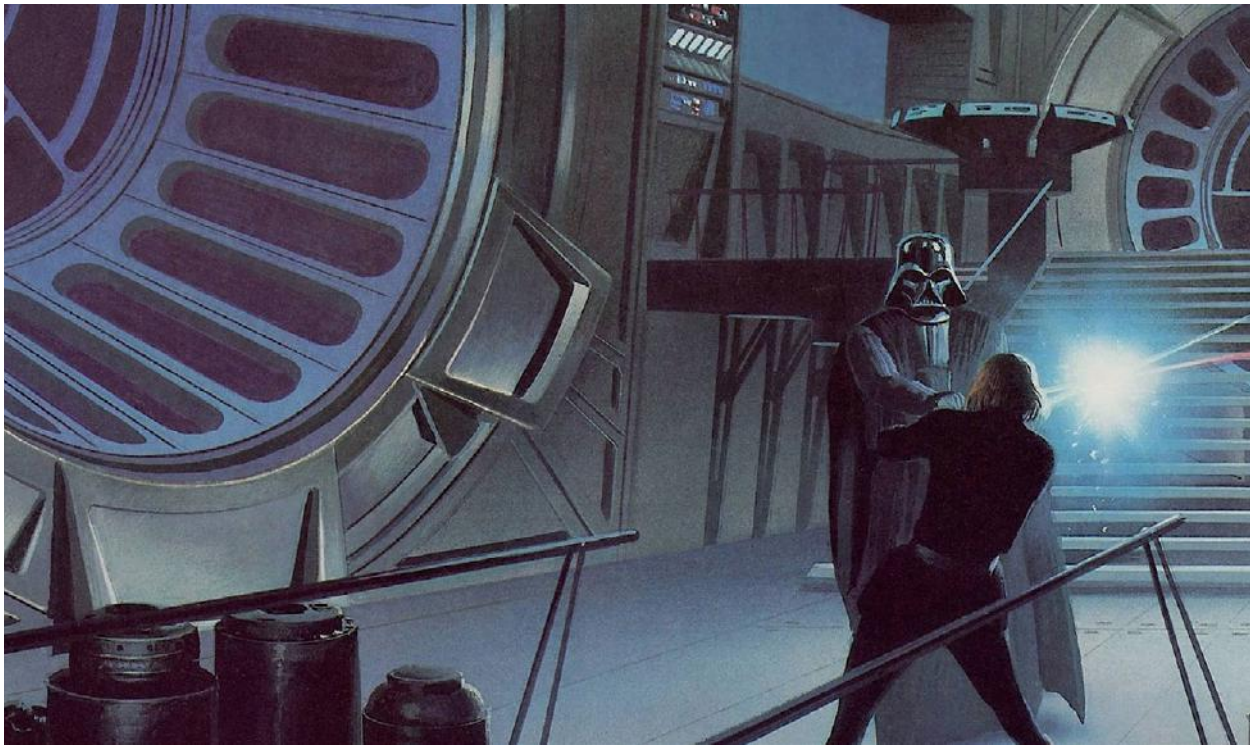
Wars: Teikoku no Gyakushuu) per poi essere ripubblicato diversi anni dopo su Virtual Console nel 2009.

Il secondo gioco della serie iniziata con Super Star Wars, e basato ovviamente sul film del 1980 Guerre stellari - L'Impero colpisce ancora, riprendeva in maniera fedele il capitolo precedente, inclusa la possibilità di controllare personaggi multipli in base al livello, speciali sezioni di guida in Mode 7 ed un sistema di controllo molto simile a quello del capostipite, a eccezione di una caratteristica che rese il titolo molto meno frustrante del precedente, vale a dire l'inclusione dell'utilissimo salto doppio (oltre ad un utile sistema di password che permetteva di ricominciare un livello senza necessariamente ripartire daccapo). Luke, Han e Chewbacca potevano inoltre imbracciare un'arma secondaria oltre a quella base data in dotazione al personaggio: il giovane Skywalker era infatti in grado deviare i colpi con la sua spada laser, Han poteva ora scagliare devastanti granate, mentre il fedele Wookie disponeva di un potente attacco rotante.

Partendo dal pianeta ghiacciato Hoth, per andare a sorvolare la Città delle Nuvole e arrivare sino alla superficie del paludoso Dagobah, la seconda avventura di Luke e soci era sempre caratterizzata da una forte epicità, momenti emozionanti e un comparto tecnico ancora migliore di quello visto nel capitolo precedente. Senza contare che Darth Vader in persona era il boss finale del gioco: una cosa che non capita di vivere tutti i giorni in un videogame ispirato alla saga di Star Wars.

Non c'è due senza tre

Ovviamente, Super Star Wars: The Empire Strikes



» Il livello di Hoth, ovviamente ghiacciato come non mai, era il primo da affrontare in Super Star Wars: The Empire Strikes Back, seconda iterazione della saga.

Back non chiudeva la saga dedicata a Guerre Stellari. Il terzo capitolo, Super Star Wars: Return of the Jedi, apparve già nel 1994: basato sul film del 1983 Il Ritorno dello Jedi, a differenza delle prime due incarnazioni (e a fronte di un successo di vendite realmente sorprendente) vide essere convertito in versioni "depotenziate" per Game Boy e Game Gear, per poi apparire sulla Virtual Console solo nel 2009, accanto agli altri due giochi della serie Super Star Wars.
Pur essendo, di fatto, il capitolo che più di ogni altro doveva aver bilanciato pregi e difetti della serie, Super Star Wars: Return of the Jedi è forse il più debole tra i tre tie-in prodotti da LucasArts, pur seguendo fedelmente l'impostazione dei precedenti capitoli della serie, riprendendone le meccaniche e la struttura, in modo da proporre ai fan il Super Star Wars ideale: personaggi selezionabili in specifici livelli, sequenze in pseudo-3D e tutta l'azione platform dei primi due capitoli. Ma non solo: Luke Skywalker, Han Solo e Chewbacca, già protagonisti dei primi due capitoli, erano ora accompagnati dai nuovi personaggi giocabili, vale a dire Leia Organa e l'Ewok Wicket W. Warrick. Peccato che il sistema di controllo non era stato ulteriormente affinato, risultando così nuovamente (e inutilmente) frustrante, con boss di fine livello meno interessanti di quelli visti in precedenza e nel complesso una sgradevole sensazione di déjà-vu costante.

Ad ogni modo, resta un platform 2D vecchia scuola capace di appassionare il fan sfegatato, grazie a momenti decisamente riusciti, non presenti nella pellicola cinematografica (come ad esempio il livello finale in cui, nei panni di Luke Skywalker, dovevamo esplorare la nuova Morte Nera alla ricerca dell'Imperatore Palpatine, prima del decisivo duello che avrebbe messo la parola fine all'Impero Galattico).
Nonostante la lieve caduta del suo terzo capitolo, la serie di Super Star Wars rappresenta una parentesi importante e decisiva per quello che sarebbe stato il futuro della saga nell'universo dei videogames. Una trilogia unica e sicuramente divertente, forse colpevole di essersi adagiata troppo sul nome che porta. Un nome che oggi, forse più di allora, ha risvegliato la Forza in tutti noi. ■

IL PARERE DI MOSSAGARDEN

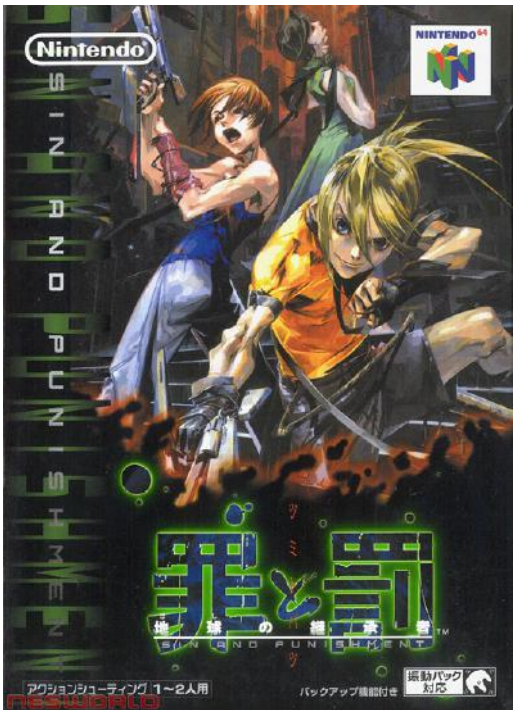
Come si fa a non amare Star Wars? E soprattutto, come si fa a non amare qualsiasi videogioco ispirato alla saga creata da Lucas? Quasi tutti, a dire il vero, visto che storia ricorda dei tie-in veramente orrendi. Fortunatamente, la serie dei Super Star Wars è uno di quegli esempi in cui la qualità va di pari passo alla licenza: tre videogiochi straordinari, ricchi di azione, di personaggi e con le musiche originali di John Williams (riprese al meglio dal chip sonoro del mitico SNES). Insomma, una trilogia da non perdere per ogni appassionato di Luke e soci.

JAPAN GAME

SIN AND PUNISHMENT

|| L'ultima follia del Nintendo 64 ||

> **TITOLO ORIGINALE:** Tsumi to Batsu: Hoshi no Keishousha
> **SVILUPPATORE:** Treasure, Nintendo R&D1
> **GENERE:** sparatutto su binari



QUANDO SI PENSA AL NINTENDO 64, SI CORRE CON LA MENTE A CAPOLAVORI COME SUPER MARIO 64 E BANJO-KAZOOIE. Tuttavia, una delle sue perle più nascoste rifiutava i mondi colorati e lisergici di sviluppatori come Rare, e portava il giocatore in un racconto malinconico, distorto e decadente. Stiamo parlando di Sin and Punishment, una delle perle più nascoste e indimenticabili del "Nintendone", nonché la dimostrazione di come il declino commerciale del Nintendo 64, come era successo nel caso di The Legend of Zelda: Majora's Mask, aveva permesso il proliferare di opere sorprendenti e fuori da gli schemi.
Anche Sin and Punishment proviene dal Giappone, nella fattispecie dagli studi di Treasure, che probabilmente conoscerete come i creatori di Ikaruga. Questo team leggendario portò a termine nel 2000 una delle stelle più luminose del firmamento 64-bit, sfortunatamente negata a noi occidentali (poi giunta anche da noi grazie alla Virtual Console del Wii). Si tratta di uno sparatutto su binari, con personaggi sfaccettati e trama dai risvolti insolitamente dark; non il primo titolo, insomma, che assoceremmo al Nintendo 64. Potremmo chiamarlo un figlio illegittimo di di Cabal e Contra, che all'epoca era stato tristemente riproposto in due fallimentari sequel sviluppati in Francia. Se il gioco è di una qualità così elevata, lo si deve probabilmente anche al pedigree dei suoi autori: Treasure fu infatti aiutata per tutto lo sviluppo da Nintendo Research and Development 1, il team di cui il compianto Gunpei Yokoi fu nominato direttore, e che aveva dato i natali a titoli come Super Metroid. Come direttore del design abbiamo invece Hideyuki "NAMI" Suganami, che con il ruolo di Assistant Director aveva già lavorato sul celeberrimo Radiant Silvergun (fu anche lo sceneggiatore del folle Mischief Makers). Al suo fianco anche un altro veterano di Radiant Silvergun, l'acclamato artista Yasushi Suzuki, la cui inconfondibile mano ha dato vita ai protagonisti e al mood così unico di Sin and Punishment. Vale la pena spendere qualche parola sulla trama, che per dichiarazione degli stessi sviluppatori è stata fortemente influenzata dagli anime (come del resto suggerisce anche la pregiatissima boxart disegnata a mano). Ci troviamo in un mondo dove il sovrappopolamento ha fatto sì che il cibo scarseggiasse, motivo per cui gli scienziati creano una nuova specie affinché gli umani possano cibarsene. Nel frattempo, queste creature nate in laboratorio mutano e si trasformano nei mostruosi "ruffian", che attaccano il popolo giapponese. Sarà compito del protagonista, l'ibrido Saki Amamiya, e della sua amica Airan Jo, cercare di sventare la minaccia e combattere contro Achi, la leader di un culto con poteri e carisma messianico.

» Di Sin and Punishment esiste anche un ottimo sequel, Successor of the Skies, uscito per Nintendo Wii nel 2010. La storia riprende i protagonisti del predecessore, ma introduce tematiche quali l'esistenza di Dio e degli universi paralleli.

Sin and Punishment spicca fin da subito per la sua direzione artistica acida e post-industriale, esasperata dal look necessariamente spigoloso, eppure così iconico, del Nintendo 64. L'atmosfera è opprimente, ma non c'è tempo per lasciarsi prendere dallo sconforto. Una delle caratteristiche più notevoli del gioco è infatti la sua immediatezza, e il suo ritmo elevatissimo. Complice la potenza tecnologica del Nintendo 64, Treasure riuscì a creare uno shooter estremamente fluido, e visivamente spettacolare. La presenza in massa di nemici su schermo, nonché di alcuni ostili dalle dimensioni piuttosto ragguardevoli, è testimonianza ancora oggi della robustezza dell'hardware del Nintendo 64. Alcune sequenze, nonostante gli ovvi limiti tecnici, sono visivamente incredibili anche per gli standard odierni, su tutte il livello in cui il protagonista vola a bordo di una piattaforma controllata telepaticamente, abbattendo un'intera flotta della marina, per poi andare a combattere contro una fortezza volante corazzata.

» Saki Amamiya non è stato dimenticato da Nintendo: appare infatti come Assistente in Super Smash Bros. Brawl, dove i colpisce i nemici con la sua Cannon Sword. Il suo ruolo sarà riconfermato anche in Super Smash Bros. For Wii U & 3DS.

Quella del gameplay su binari era quindi una limitazione solo in apparenza, dal momento che consentì ai designer Nintendo e Tresaure di instaurare un dialogo continuo tra il gameplay e la regia, dando vita a un'avventura appagante tanto da guardare che da giocare. Se è vero che il gioco procedeva in automatico, al giocatore era comunque concesso un elevato livello di libertà: poteva infatti effettuare delle schivate per evitare nemici e ostacoli; inoltre, si sarebbe potuto scegliere tra mira manuale e automatica (i proiettili sparati in quest'ultima modalità, tuttavia, sarebbero stati molto più deboli). A livello di armi, gli eroi erano equipaggiati con una comune pistola, ma, come ci si aspetterebbe del resto da Treasure, il combat system aveva anche un twist. Premendo l'apposito tasto a distanza ravvicinata con il nemico si attivava infatti una lama; non solo, con il giusto tempismo si poteva deflettere il proiettile dell'avversario, provocandogli un'ingente quantità di danni. La necessità di dirigere il personaggio e sparare contemporaneamente richiedeva una certa quantità di destrezza per evitare di morire, e certo va detto che Sin and Punishment era ed é tutt'altro che un titolo semplice. A tutt'oggi Sin and Punishment è un titolo assolutamente godibile: a livello puramente di design è una perla, complesso e profondo senza essere ridondante, e anche visivamente è uno dei titoli più belli da vedere dell'epoca da cui proviene. Un'altra "flawless victory" per Treasure, che anche giocata nel 2016 non ha perso neanche un po' del suo smalto. ■

IL TOCCO DEL MAESTRO

IL LOOK DEL GIOCO E DEI SUOI MATERIALI ARTISTICI si deve principalmente al character artist Yasushi Suzuki, un'illustratore freelance che ha prestato il suo talento a titoli come Ikaruga, di cui curò il character e il vehicle design. Tra i giochi a cui ha preso parte anche Romancing Saga e Zone of the Enders. Il lavoro di Suzuki-san si estende anche al di fuori dei videogiochi: è infatti l'illustratore ufficiale dell'edizione giapponese delle Cronache del ghiaccio e del fuoco, e le sue versioni dei personaggi del romanzo sono meravigliose. Vedere per credere.

» Kojima-san si è sempre ispirato al cinema per il design dei suoi personaggi (il primo portrait di Big Boss era, per esempio, ricalcato su Sean Connery). Ed, il partner di Jonathan, è infatti simile a Murtaugh di Arma Letale, così da ricreare nel gioco l'iconica coppia del film.

» Policenauts è stato più volte omaggiato da Kojima-san nei suoi successivi giochi. In una stanza di Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, per esempio, potrete proprio ammirare il poster del gioco.

POLICENAUTS

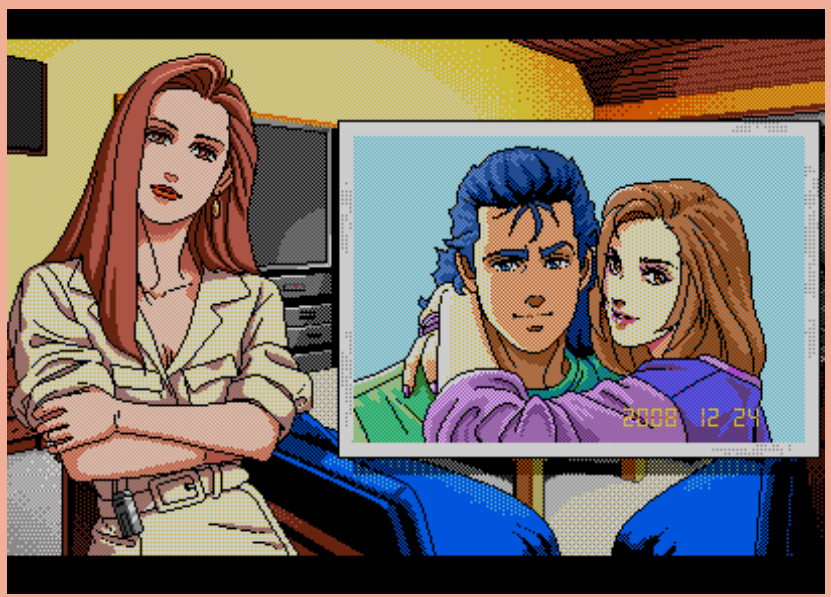
Un Kojima d'annata da bere tutto d'un fiato.

> **TITOLO ORIGINALE:** Porisunōtsu
> **SVILUPPATORE:** Konami
> **GENERE:** Punta e clicca

SE È VERO CHE HIDEO KOJIMA È UNO DEI PIÙ IMPORTANTI AUTORI DI VIDEOGIOCHI CONTEMPORANEI, è anche vero che le idee ce le aveva ben chiare già in tempi non sospetti. Policenauts, uscito nel 1994, altro non è che la versione "in nuce" della matrice stilistica che avrebbe caratterizzato capolavori come Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.
Come la saga di Solid Snake, anche Policenauts nasce da un'urgenza espressiva, e dalla volontà di andare al di là delle tematiche fino ad allora comunemente affrontate dai videogiochi. In un'intervista pubblicata nel 1996, Kojima-san dichiarò: "È un po' come giocare a baseball, dove la palla rappresenta i temi che voglio trasmettere. Volevo domandarmi, cosa succederà quando gli umani andranno nello spazio? Quale sarà l'influenza della vita nello spazio sul corpo umano e sulle relazioni? E così via. Avere una colonia nello spazio è qualcosa che gli umani hanno sognato e sperato, ma cosa succederà in effetti quando migreremo lì?".
I motivi che spinsero Kojima-san a lanciarsi nell'impresa di Policenauts furono molteplici. Tutto nacque durante un momento di frustrazione, legato alla difficoltà di convertire Snatcher, il suo precedente gioco, per PC-88 e MSX. Le basi per la storia nascono invece dall'umore anti-giapponese scaturito dal film Sol levante: tratta da un romanzo di Michael Crichton, la pellicola metteva a nudo le macchinazioni spregiudicate delle corporation giapponesi, e la loro politica aggressiva nei confronti del mercato americano. Nel frattempo, nel 1990, Toyohiro Akiyama entrò nella storia come il primo cittadino giapponese a volare nello spazio. Queste contingenze spinsero Kojima-san a partorire una storia noir dai tratti fantascientifici, con stringenti interrogativi filosofici, nonché un'accurata esplorazione delle psicologie dei personaggi coinvolti. Policenauts racconta infatti la vicenda di Jonathan Ingram (la cui somiglianza fisica con Riggs di Arma Letale è tutt'altro che casuale), un agente della L.A.P.D. spedito sulla colonia spaziale Beyond Coast. Qualcosa, sfortunatamente, va storto, e Jonathan rimane alla deriva nello spazio, mantenuto in vita dalla tuta criogenica che indossa. 25 anni dopo Jonathan viene

La strana storia di Meryl Silverburgh

Molti ricordano Meryl come la partner di Snake nel primo Metal Gear Solid, ma in realtà questo personaggio è stato trapiantato dall'universo di Policenauts. Anche in quest'ultimo gioco, Meryl aveva già l'aspetto che la rese famosa: sguardo mascolino, fisico statuario e fascia per reggere i capelli. Un tipico esempio di personaggio femminile forte, dunque, anche se Kojima-san già all'epoca non era nuovo a esplorare il lato piccante delle sue eroine. Guardandole il seno troppo a lungo, Meryl sfiderà Jonathan al poligono di tiro. E se supererà il suo punteggio, gli permetterà di toccarlo. Peccato solo che il minigioco sia davvero difficilissimo.



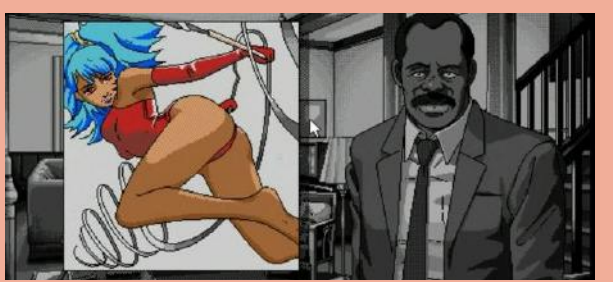
マシハコサカシ!!

» Il gioco non mancava di momenti drammatici, come in questa scena.

riportato sulla Terra, dove scopre tuttavia che sua moglie Lorraine, nel frattempo, si è risposata e ha avuto una figlia. Tre anni dopo, Jonathan è ora un investigatore privato, e viene contattato nuovamente dalla moglie, la cui morte in circostanze misteriose dà il via alle vicende del gioco. Kojima-san gioca con il suo vastissimo bagaglio di influenze, varcando abilmente il confine tra cultura occidentale e orientale.
La premessa di Policenauts ricorda infatti la leggenda giapponese di Urashima Taro, un pescatore che salva una tartaruga magica e viene portato nel meraviglioso palazzo del Dio Drago. Taro passa tre giorni nel palazzo, ma in realtà, nel suo mondo, sono passati 300 anni. La storia è stata trasmutata in moltissime culture: in America ha molte risonanze con la folk tale di Rip van Winkle. Ed è, del resto, un collaudato cliché di romanzi, videogiochi, anime e manga, fino ai recenti Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo e persino lo stesso Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Impossibile non ascrivere allo stesso novero anche Beautiful Dreamer, il visionario film di Lamù girato dal grande regista Mamoru Oshii. Ma perché citiamo proprio Oshii-san? Semplice: perché le scene di Policenauts vennero realizzate con il suo aiuto, in quella che è una delle collaborazioni più fortunate della storia del videogioco giapponese. Kojima-san, del resto, all'epoca era già insoddisfatto delle limitazioni narrative dei videogiochi, e cercava un modo per raccontare una storia usando il linguaggio proprio del cinema, innestandolo con l'interattività. Dopo l'esperienza di Snatcher, Kojima-san era convinto che il modo migliore per esprimere la sua visione fossero le avventure. È per questo motivo quindi che Policenauts fa uso di un'interfaccia a metà tra l'avventura grafica e la visual novel, fortemente basata sui dialoghi e sulle scene non-interattive concepite da Oshii-san. La collaborazione con il regista di Ghost in the Shell permise a Kojima di avere inquadrature dal taglio fortemente cinematografico, qualcosa di unico per il panorama videoludico dell'epoca, e che sarebbe diventato un tassello fondamentale delle sue future opere (una sensibilità autoriale che sarebbe del resto stata cruciale due anni dopo nel primo Metal Gear Solid).
L'attenzione riversata da Kojima-san su ogni singolo dettaglio del gioco era d'altronde maniacale, e certo si possono vedere in Policenauts i prodromi delle lunghissime conversazioni al codec di Metal Gear Solid e relativi seguiti. Policenauts è infatti un gioco con una quantità di contenuti impressionante, ancor più se pensiamo che ogni singola frase è stata doppiata, per aumentare il flavour cinematografico dell'opera. Cliccate su un oggetto e Jonathan lo esaminerà parlando tra sé e sé. Cliccateci di nuovo e l'eroe aggiungerà altre considerazioni. Insomma, un livello di cura imparagonabile persino con le più acclamate avventure LucasArts.
Se è vero che per molti anni Policenauts è rimasto un sogno proibito per noi occidentali, oggi possiamo giocarlo grazie al monumentale lavoro di un gruppo di traduttori. All'indirizzo http://goo.gl/ChYoy0 trovate le istruzioni per patchare il gioco e tradurlo. Una procedura semplice che vi permetterà di accedere a uno dei retrogiochi più memorabili della scena giapponese, imprescindibile per chiunque voglia definirsi un conoscitore dell'opera omnia di Kojima-san. ■

Ipse Dixit

"Il 70% del mio corpo è composto da film. L'altro 30% invece sono io che rompo la quarta parete" Hideo Kojima



マシハコサカリ!!

PARODIUS: THE OCTOPUS THAT SAVES THE EARTH

Come farsi un trip senza assumere strane pasticche

> **TITOLO ORIGINALE:** Parodiusu: Tako wa Chikyū o Sukū
> **SVILUPPATORE:** Konami
> **GENERE:** Sparatutto

IL VIDEOGIOCO, SOPRATTUTTO QUELLO DI MATRICE OCCIDENTALE, TENDE A PRENDERSI UN PO' TROPPO SUL SERIO. Ma nel lontano Giappone l'umorismo è un ingrediente fondamentale, con quel pizzico di nonsense che tanto piace ai nostri amici del Sol Levante. E fu così che dal serissimo (e difficilissimo Gradius) nacque Parodius, una fortunata serie di sparatutto a scorrimento orizzontale. Il primo episodio per MSX, Parodius: The Octopus that Saves the Earth, risale al 1988.
Come suggerisce il titolo, contrazione di "Parody" e "Gradius", si tratta di un gioco che stravolge l'ambientazione del classico Konami, sostituendo le tipiche navicelle spaziali con i nemici e le invenzioni più stralunate, come api, mucche e persino una corazzata con la testa da gatto. Oh, e ci sono anche dei pinguini: tanti pinguini. La prima idea che vi farete giocando a Parodius è che i suoi creatori abbiano fatto uso di sostanze psicotrope. E come biasimarvi, del resto? Ma la genialità di Parodius non si riduce alla semplice assurdità, nossignore, dal momento che i designer presero di peso molte situazioni di Gradius, e le riproposero in maniera assolutamente senza senso all'interno di Parodius. Un esempio su tutti sono i moai, nemici caratteristici di Gradius qui riproposti in maniera irriverente. Dal punto di vista del gameplay ritroviamo inoltre il sistema di upgrade tramite le capsule, che permettono di potenziare la propria navicella una volta completato un apposito indicatore.
Anche a livello estetico siamo di fronte a un piccolo capolavoro di arte allucinogena: i colori sono sgargianti e psichedelici, già acidi persino nella rudimentale incarnazione MSX, mentre il sottofondo musicale è costituito da nuovi arrangiamenti di brani celeberrimi. Tchaikovsky, Beethoven, Bizet, Grieg: tutti questi grandi musicisti hanno il loro piccolo, grande momento di gloria in Parodius. L'insensatezza delle situazioni, accompagnata da capolavori della musica classica, dà vita a un cocktail magnetico da bere tutto d'un sorso. D'altronde, in quale altro gioco troverete il can can come tema della boss battle?
Il citazionismo è del resto un altro elemento cruciale della formula di Parodius, che sarebbe stato replicato anche nei successivi episodi della serie: al suo interno infatti troveremo tantissimi riferimenti ad altri esponenti del pantheon Konami, da Ganbare Goemon fino a Castlevania, passando per Twinbee.
È possibile che una lacrimuccia solchi il vostro volto giocando a Parodius: questo gioco è infatti il simbolo di una Konami che non c'è più, quella Konami ardita e corsara che faceva sognare i giocatori con i suoi personaggi e i suoi mondi. I tempi dei pachinko di Metal Gear Solid, insomma, erano ancora fortunatamente lontani. Parodius non è neanche troppo difficile, e il primo episodio lo trovate anche su Virtual Console, quindi non avete proprio nessuna scusa per non recuperarlo. ■

» In Parodius: The Octopus that Saves the Earth potrete scegliere se interpretare il polpo Takosuke o Penguin, proveniente da Antarctic Adventure e dal gioco in esclusiva per MSX Penguin Adventure.

» Andando più avanti negli anni, fino al 1996, troviamo Sexy Parodius, caratterizzato dalla migliore grafica della seria e da piccole scenette ecchi, come le tipiche donnine che fanno il bagno (con tanto di pinguini guardoni).

BRAVE FENCER MUSASHI

Un eroe nipponico in un mondo ostile

> **TITOLO ORIGINALE:** Bureivu Fensā Musashiden
> **SVILUPPATORE:** Square Enix
> **GENERE:** Action RPG

» Come succede spesso con le opere di origine giapponese, anche Brave Fencer Musashi subì delle censure. La più notevole è la sostituzione dei nomi degli alcolici con quelli di bibite gassate, per evitare problemi di rating.

MIYAMOTO MUSASHI È UNA DELLE FIGURE PIÙ INFLUENTI DELLA STORIA GIAPPONESE, un leggendario spadaccino le cui gesta si tramandano anche a distanza di secoli. Era il 1997 quando a Hironobu Sakaguchi, leggendario creatore di Final Fantasy, balzò in mente un'idea: un gioco incentrato proprio sul personaggio di Musashi, che tuttavia sarebbe stato trasportato in una dimensione estranea e altamente ostile. Un concept brillante, che si evolvette in quello che oggi conosciamo come Brave Fencer Musashi. In realtà, nella versione finale del gioco, il protagonista sarebbe stato un ragazzo, reincarnazione di Miyamoto Musashi che viene trasportato nel mitico regno di Allucanet.
Alla sua uscita nel 1998, Brave Fencer Musashi era una piccola rivoluzione rispetto ai titoli per cui l'allora Squaresoft era conosciuta. Il sistema di combattimento a turni, già collaudato nel 1997 con Final Fantasy VII, era infatti stato rimpiazzato con un combat system in tempo reale, basato tutto sulle mosse che Musashi poteva eseguire grazie alla sua fedele spada. Un vero e proprio action RPG, dunque, che avrebbe precorso di quattro anni Kingdom Hearts, la serie che unisce il mondo di Final Fantasy e quello Disney. Non citiamo a caso Kingdom Hearts, perché l'estetica di Brave Fencer Musashi è stata modellata da Tetsuya Nomura, straordinario character artist che ha dato i natali a Cloud e Sora e, sebbene si tenda a dimenticarlo, anche al piccolo Musashi.
Lo sviluppo del gioco ebbe la sua dose di problemi, purtroppo. In effetti, si trattava di un prodotto profondamente diverso rispetto alle precedenti imprese di Square Enix, data la sua natura improntata all'azione. Gli sviluppatori si trovarono perciò di fronte a un ciclo di development dalla natura altamente esplorativa. Ciononostante, Brave Fencer Musashi è un piccolo gioiellino, che all'epoca stupì proprio per l'elevato dettaglio grafico che riusciva a raggiungere; ben più notevole di Final Fantasy VII, era interamente poligonale (senza sfondi prerenderizzati, dunque) e sfoggiava persino un sistema avanzato di illuminazione in tempo reale. E dire che Sakaguchi-san, all'inizio, non era soddisfatto dal look del oco, ma si ricredette una volta che Nomura-san ebbe portato avanti il suo lavoro.
Il giocatore che affrontava Brave Fencer Musashi si ritrovava quindi di fronte a un'opera tipicamente giapponese, un setting davvero unico e originale, che permetteva di vivere l'emozione di essere uno spadaccino che mette la sua spada al servizio dei più deboli. L'idea del viaggio era ulteriormente accresciuta dalla presenza di un ciclo giorno notte, nonché dalla necessità di dover riposare in locande o all'aperto. Una nota va assolutamente spesa sulle musiche del gioco, un lavoro mastodontico di 78 tracce che rievocava le atmosfere del Giappone feudale.
E dire che il compositore, Tsuyoshi Sekito, era alla sua prima avventura con Square Soft! Nel 2005 il gioco ottenne un sequel, Musashi: Samurai Legend, che tuttavia non raggiunse la qualità dell'originale, ancora oggi una piccola ma luminosa stella del firmamento Square Enix. ■

SUCCEDEVA NEL 1986

3 FEBBRAIO

Synapse Software pubblica Mind Walker, intrigante action puzzle dalle velleità tridimensionali firmato da Bill Williams, che sarebbe passato alla storia come il primo titolo commerciale mai prodotto sul neonato Amiga 1000.

25 MARZO

Con la registrazione ufficiale in sede giuridica, nasce a Carentoir (Francia) la Ubi Soft SA, destinata in futuro a diventare una delle più floride multinazionali del globo. Il quartiere generale dell'azienda viene collocato nella cittadina di Rennes.

7 APRILE

A culmine di una crisi drammatica crisi economica, il brand Sinclair Research e l'intera gamma di prodotti informatici legati ad esso vengono acquistati da Amstrad per un prezzo complessivo di 5 Milioni di Sterline.

17 MAGGIO

Dopo cinque anni di onorato servizio, la storica Imagic chiude i battenti in relazione alle perdite accumulate a seguito del crack dell'industria risalente al 1983. Fondata nel 1981 da membri precedentemente legati a Mattel ed Atari, la compagnia aveva prodotto 24 titoli in tutto, tra cui Atlantis e Cosmic Ark.

I PIÙ VENDUTI

1. THE LEGEND OF ZELDA		NES
2. METROID		NES
3. DRAGON QUEST		NES
4. STARFLIGHT		PC
5. DEFENDER OF THE CROWN		AMIGA
6. ADVENTURE ISLAND	NES	HUDSON SOFT.
7. ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD		MASTER SYSTEM
8. KID ICARUS		NES
9. KING'S QUEST III: TO HEIR IS HUMAN		APPLE II
10. DARK CASTLE		MACINTOSH

IL PARERE DI REVOLVER

Basterebbero probabilmente le sole uscite di Legend of Zelda e Metroid a fare del 1986 un anno fondamentale per la storia dei videogame. Se aggiungiamo al debutto di questi due colossi, altri home classic come Dragon Quest, Kid Icarus e Defender of the Crown capirete come mai alcuni continuano a ricordare quest'annata come una delle migliori di sempre. Dal punto di vista più statistico, fa tra l'altro specie vedere un'avventura grafica come King's Quest III nella top ten dei videogame più venduti: oggi come oggi, un'affermazione simile sarebbe davvero impensabile!

I PIÙ GIOCATI IN SALA

1. OUT RUN	SEGA
2. BUBBLE BOBBLE	TAITO
3. WONDER BOY	SEGA
4. ROLLING THUNDER	NAMCO
5. ARKANOID	ACTIVISION
6. RAMPAGE	MIDWAY GAMES
7. THE RETURN OF ISHTAR	NAMCO
8. IKARI WARRIORS	SNK
9. TROJAN	CAPCOM
10. ATHENA	SNK

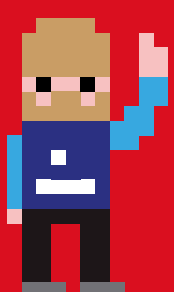
IL PARERE DI GU

Di fronte ad un titolo come Out Run persino un recordbreaker come Bubble Bobble dovette cedere il passo e questo già spiega la portata del successo riscosso dal racing game di Yu Suzuki. Pur essendo affascinato dal racing game della Sega, il cui cabinato completo rappresentava una sorta di eden perduto dei giocatori dell'epoca, io preferivo investire i miei sudati gettoni nei case di Wonder Boy e Rolling Thunder, due vere pietre miliari per i rispettivi campi dei platform e degli sparatutto. **W**

1986

I SISTEMI PIÙ DIFFUSI

1. NES	NINTENDO
2. C64	COMMODORE
3. ATARI 2600	ATARI
4. MSX	MICROSOFT*
5. SPECTRUM ZX	SINCLAIR
6. AMSTRAD CPC	AMSTRAD
7. AMIGA	COMMODORE
8. INTELLIVISION	MATTEL
9. ATARI 8BIT	ATARI
10. MASTER SYSTEM	SEGA



IL PARERE DI METALMARK

Strappare il vertice di una classifica del genere al NES nel 1986 equivarrebbe a battere Usain Bolt sui 100 metri piani correndo con le caviglie legate. Va da sé che il mercato hardware si riducesse ad una sfida per i gradini più bassi del podio. Dati di vendita alla mano, dovrebbe probabilmente stupirci vedere sistemi all'epoca già vecchiotti come Atari 2600, Intellivision e Colecovision campeggiare ancora in chart, ma il loro successo fu tuttavia tale che, persino sul viale del tramonto, queste macchine macinassero numeri da capogiro. Da notare, in ultima analisi, l'imposizione del C64 alle spalle del NES, un trionfo destinato però a sfumare ben presto con l'imminente esplosione del fenomeno Amiga 500.

FATTURATO ANNUALE PUBLISHER

1. NINTENDO
2. ACTIVISION
3. SEGA
4. TAITO
5. NAMCO
6. ATARI
7. BALLY MIDWAY
8. CAPCOM
9. SNK
10. ELECTRONIC ARTS

Nintendo®

IL PARERE DI MOSSGARDEN

Oggigiorno fa senz'altro strano vedere tanti marchi giapponesi in una top 10 legata al fatturato globale dei publisher; un po' meno sorprendente, se non in relazione ai 30 anni passati da allora, è invece ritrovare brand come Activision ed Electronic Arts, la prima delle quali si affermava già all'epoca come un'ingorda corazzata... l'unica in grado di tenere testa al dominio nipponico. Se i dati evidenziavano una Capcom in crescita e una Konami finalmente entrata nel giro delle grandi, appare fin troppo evidente il calo registrato da Atari che, solo qualche anno prima campeggiava in cima alla lista. E ben distante dalle inseguitrici.

ACTIVISION

3 GIUGNO

Nintendo pubblica Super Mario Bros: The Lost Levels, sequel diretto del primo, leggendario episodio della serie. Distribuito in sola versione Famicom Disk System, il gioco non venne distribuito al di fuori dei confini nazionali, perché ritenuto "troppo difficile" per i gamer occidentali.

2 SETTEMBRE

Dopo l'incoraggiante debutto registrato un anno prima in Giappone, il Sega Master System sbarca finalmente in America. Sin dalle prime settimane di presenza sul mercato, appare tuttavia evidente che la console avrà il suo bel daffare per fronteggiare lo strapotere vantato dal NES Nintendo.

6 OTTOBRE

Sierra pubblica Star Quest I: The Sarien Encounter, primo irresistibile episodio della serie di Avventure Grafiche di ispirazione Sci-Fi che avrebbe portato alla ribalta il mitico personaggio di Roger Wilco.

16 NOVEMBRE

Atari distribuisce in suolo americano una nuova, più economica versione dell'Atari 2600 che sarebbe passata alla storia col nickname di Atari 2600 Jr. La console proponeva un prezzo di cartellino fissato sui 50 dollari ed era compatibile con l'intero catalogo della sua sorella maggiore.

RETRO FOOTBALL

Vi conduciamo con noi in un viaggio a ritroso nel tempo, per andare a riscoprire come è stato vissuto il gioco più bello del mondo all'epoca dei pixel!

Il duopolio EA/Konami ha spinto gran parte dei videogiocatori di oggi (e anche quelli di qualche annetto fa) a dimenticare che, in tempi non troppo remoti, l'industria pullulava di sviluppatori interessati a cimentarsi nella realizzazione di produzioni calcistiche virtuali.

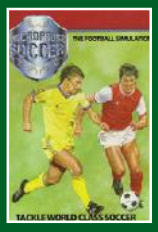
Quello che possiamo ampiamente definire come uno dei trend produttivi più prolifici della Golden Age non sembrò peraltro incontrare alcuna battuta d'arresto neanche durante il leggendario confronto a distanza tra Kick Off e Sensible Soccer: intorno a questi due colossi orbitavano, anzi, numerosi brand di rilievo, alcuni dei quali destinati a riscuotere un successo a dir poco straordinario.

In questo approfondimento dettagliato, andremo a puntare i nostri riflettori sui brand che fecero la storia del settore, andando prevalentemente a coprire l'arco di tempo compreso tra i primi anni '80 e la seconda metà degli anni '90, altrimenti inquadrabile come l'incantevole "pixel era" del calcio virtuale!

FORSE NON SAPEVATE CHE...

Gli sprite dei calciatori di International Soccer vantavano dimensioni significative per gli standard dell'epoca, cui faceva tuttavia da contraltare una certa rigidità motoria. Era decisamente elementare, ma tutto sommato efficace, la fisica applicata al pallone.

LE COPERTINE DEI GIOCHI DI QUESTA PAGINA



INTERNATIONAL SOCCER

> SVILUPPATORE: COMMODORE ELECTRONICS
> ANNO: 1983

Per convenzione comune si tende ad inquadrare il vecchio International Soccer realizzato da Andrew Spencer su Commodore 64 come il primo videogame a tema in grado di promuovere una rappresentazione, non certo realistica, ma almeno più completa, dello sport di riferimento. Sebbene le squadre fossero composte da soli 7 elementi e le dimensioni del campo tutt'altro che proporzionate, il codice prevedeva l'introduzione di elementi rimasti fino ad allora inediti quali calci d'angolo, rimesse laterali e replay inerenti alle azioni da gol. Piuttosto curiosa, di rimando, l'assenza di modalità di gioco al di fuori delle semplici amichevoli e la parallela assenza dei nomi delle squadre, le quali si distinguevano solo per il colore delle uniformi.

TEHKAN WORLD CUP

> SVILUPPATORE: TEHKAN LTD.
> ANNO: 1985

Sovrano pressoché indiscusso dei giochi di calcio a gettoni, Tehkan World Cup fu il principale promotore di quella prospettiva top-view che avrebbe successivamente permesso a Kick Off e Sensible Soccer di ridefinire per sempre gli standard di genere. Al contrario di altri coin-op a tema, Tehkan World Cup sostituiva il tradizionale arcade stick da cabinato con una reattiva trackball, il cui impiego assicurava fluidità assoluta e ottimo feedback di gioco. Pur non avendo mai valicato il confine delle sale giochi, questo capolavoro di gameplay sarebbe riuscito in ogni caso ad entrare nella memoria collettiva di tutti gli appassionati, rimanendo per sempre un punto di riferimento imprescindibile per l'intera categoria.

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

> SVILUPPATORE: AUDIOGENIC SOFTWARE
> ANNO: 1988

Prima che Kick Off rivoluzionasse gli assetti dell'intera categoria, gli appassionati erano soliti attribuire ad Emlyn Hughes International Soccer la carica di suo miglior esponente. Gli estremi di questa valutazione non erano da ricercarsi soltanto in ambito grafico, dove esso brillava per dettagli e animazioni, ma anche in sede strutturale. Grazie ad un sistema di controllo molto sofisticato, il gameplay avrebbe difatti evidenziato una profondità pressoché sconosciuta ai prodotti concorrenti in cui molti retrogamer odierni individuano i prodromi della svolta simulativa verificatasi negli anni a venire. Oltre ad esigere una gestione più accurata della sfera e garantire maggior geometria ai fraseggi, Emlyn Hughes International Soccer fu uno dei primi titoli a introdurre, tra l'altro, calciatori con parametri tecnici differenti, con cali di forma e variabili annesse.

MICROPROSE SOCCER

> SVILUPPATORE: MICROPROSE SOFTWARE / SENSIBLE SOFTWARE
> Anno: 1988

Ben lungi dal proporre le medesime alchimie simulative alla base del successivo Sensible Soccer, la prima incursione di Jon Hare e Chris Yates nel settore andava sviluppandosi sulle trame di un'immediata formula Arcade a base di continui rimpalli, repentini capovolgimenti di fronte e surreali tiri ad effetto. Orfano di punizioni e rigori, Microprose Soccer puntava a ravvivare un gameplay altrimenti monotono integrando varianti meteorologiche tese ad alterare le condizioni del terreno di gioco. Tra le modalità disponibili, inoltre, figurava un'intera sezione dedicata al calcetto indoor con tanto di regole e squadre dedicate! Molto più efficace in versione C64 che nella controversa edizione Amiga, "Microsoccer", come amavano chiamarlo i gamer dell'epoca, non è certo invecchiato benissimo, tanto che fa quasi specie immaginare che esso potesse legittimamente aspirare ai vertici del settore.

WORLD TROPHY SOCCER

> SVILUPPATORE: MELBOURNE HOUSE / NOVOTRADE
> ANNO: 1989

World Trophy Soccer stupì il pubblico dell'epoca suddividendo il normale svolgimento della partita in tre differenti sequenze di gioco. Fino quando il pallone sarebbe rimasto nella zona centrale del campo, la visuale avrebbe infatti rispecchiato classici canoni a volo d'uccello, salvo poi passare ad una spettacolosa prospettiva frontale non appena l'azione si fosse spostata nelle rispettive aree di rigore. Durante le fasi difensive, l'utente sarebbe stato chiamato in tal senso a svolgere il ruolo del portiere, mentre in fase offensiva gli sarebbe toccato ovviamente finalizzare l'azione da gol. Questa particolarissima impostazione non permetteva l'elaborazione di manovre tattiche chissà quanto complesse e, una volta metabolizzate le dinamiche di base, l'esperienza finiva per risultare alla lunga monotona.

IL GIOCO VENNE DISTRIBUITO IN EUROPA COL NOME DI WORLD TROPHY SOCCER: ITALIA '90 ONDE SFRUTTARE L'HYPE DEGLI ALLORA IMMINENTI MONDIALI DEL BEL PAESE. IN GRAN BRETAGNA ESSO FU INVECE RIBATTEZZATO COME RICK DAVIS'S WORLD TROPHY SOCCER.

KICK OFF FU ANCHE IL PRIMO TITOLO DELLA CATEGORIA A CONTEMPLARE LA PRESENZA DI TUTTI E 22 GLI ATLETI SU UN TERRENO DI GIOCO DI DIMENSIONI ADEGUATAMENTE PROPORZIONATE.

KICK OFF

> SVILUPPATORE: ANCO SOFTWARE
> ANNO: 1989

Il capolavoro di Dino Dini segnò uno spartiacque decisivo per la maturazione del genere. Per la prima volta nella storia, il pubblico si sarebbe difatti ritrovato a fare i conti con un modulo strutturale d'impronta simulativa che anteponeva alle più elementari dinamiche di gioco proposte fino ad allora, una fisica molto più realistica basata sul controllo di un pallone finalmente libero da routine di movimento predefinite. E' parere pressoché unanime che il format di Kick Off abbia trovato la sua completa maturazione nell'ambito del secondo capitolo della serie, che abbinava un rooster di squadre e un ventaglio di modalità più ampi all'introduzione di nuovi parametri concettuali, come ad esempio le condizioni del terreno di gioco. Dal punto di vista concettuale, è tuttavia doveroso sottolineare l'assoluta superiorità del parallelo Player Manager: lo spin-off con cui Mr.Dini abbinò la tipica complessità statistica dei titoli d'impronta gestionale con il collaudato gameplay di Kick Off.

SUPER SOCCER

> SVILUPPATORE: HUMAN ENTERTAINMENT > ANNO: 1990

Primo football game a debuttare sui circuiti SNES, Super Soccer sostituiva la canonica prospettiva bordocampo di un classico NES come Soccer della Iwasaki Electronics (1985) con una sgargiante visuale back-front che, sfruttando gli effetti di scaling e rotazione propri del chip Mode 7 in forza alla 16Bit Nintendo, conferiva straordinaria profondità al campo di gioco. Per quanto illusoria, la sensazione di tridimensionalità finiva per riflettersi anche sul gameplay, favorendo azioni ad alto tasso di spettacolarità condite da lanci lunghi, cross tagliati e mirabolanti conclusioni da fuori area. L'esperienza di gioco promossa da Super Soccer era dunque di taglio dichiaratamente arcade e viveva di ritmi piuttosto elevati: ciò non impedì comunque agli sviluppatori di integrare soluzioni dal taglio più simulativo, come un parco vasto di moduli di gioco selezionabili.

STRIKER

> SVILUPPATORE: ELITE SYSTEMS / RAGE SOFTWARE
> ANNO: 1992

Piuttosto che perseguire ambizioni simulative e allinearsi così ai trend di settore imposti da Kick Off e Sensible Soccer, Striker proponeva un concept più essenziale che trovava il proprio fiore all'occhiello nell'ardita ricerca della tridimensionalità. Pur essendo figlia ad elaborati giochi prospettici ottenuti mediante l'impiego di elementi bitmap e non certo tramite l'utilizzo di effettive soluzioni poligonali, la decisione di abbandonare l'ormai classica visuale top-view in virtù di un più dinamico taglio in back-front assicurò senz'altro grande impatto scenico al progetto. Peccato che il tutto rischiasse al contempo di compromettere l'efficacia delle azioni corali: non a caso, buona parte delle sfide tendeva a risolversi nell'economia di funambolici slalom solitari tra i difensori avversari. Pur restando fedele alla filosofia arcade, Striker non disdegnava integrazioni concettuali più simulative come, ad esempio, la presenza di un'ampia gamma di schieramenti tattici adottabili e l'influenza dei parametri meteorologici sulla fisica di gioco.

LE COPERTINE DEI GIOCHI DI QUESTA PAGINA

MANCHESTER UNITED

> SVILUPPATORE: KRISALIS SOFWARE
> ANNO: 1990

Frutto di una campagna promozionale varata dal Manchester United all'inizio degli anni '90 al fine di agevolare il rilancio della società sportiva, il titolo della Krisalis Soft venne accolto con un certo scetticismo, salvo poi rilevare qualità sorprendenti. Caratterizzato dalla solida visuale bordocampo che poneva adeguato risalto a sprite modellati con cura, esso proponeva un format dal taglio ibrido volto ad arricchire un gameplay agile ed immediato con una robusta sezione manageriale. Oltre che per il supporto di un sistema di gestione dei passaggi alquanto efficace, Manchester United si fece notare anche per l'introduzione di dettagli contestuali insoliti per l'epoca, come la presenza di arbitro, guardalinee, panchine e allenatori ai margini del rettangolo di gioco.

TUTTI I VOLTI DI MANCHESTER UNITED

Krisalis Soft tornò più volte sul codice di Manchester United onde ottimizzarne il concept. La serie completa comprendeva Machester United Europe (1991), Machester United: Premier League Champions (1994) e Manchester United: The Double (1994). Gli ultimi due proponevano, rispettivamente, visuale Top-View à la Sensible Soccer e prospettiva isometrica in stile Fifa International Soccer.

SENSIBLE SOCCER

> SVILUPPATORE: RENEGADE SOFTWARE / SENSIBLE SOFTWARE > ANNO: 1992

L'arrivo di Sensible Soccer sovvertì rapidamente gli equilibri del settore scalzando Kick Off dai vertici della catena alimentare. Gli estremi dell'impresa affondavano salde radici in un gameplay molto più immediato che, esaltando le geometrie di gioco e la costruzione di azioni più corali, conferiva straordinario spessore ad un'esperienza globale resa già irresistibile dalla proverbiale minuziosità del comparto grafico. Così come accaduto per Kick Off, il format di Sensible Soccer trovò piena maturazione in una delle sue successive incarnazioni: ci riferiamo ovviamente allo straordinario progetto Sensible World of Soccer (1994-1996), un classico senza tempo che brilla ancora oggi per vastità del rooster di squadre, tornei e campionati accessibili, nonché per la complessità della rispettiva sezione gestionale. Nel 1997, col passaggio di Sensible Software al publisher GT Interactive, Sensible Soccer avrebbe purtroppo imboccato la via di un funesto restyling poligonale che si risolse in due fallimentari esperimenti: Sensible Soccer '98 e Sensible Soccer '98: European Club Edition.

SUPER SIDEKICKS

>SVILUPPATORE: SNK CORPORATION
>ANNO: 1993

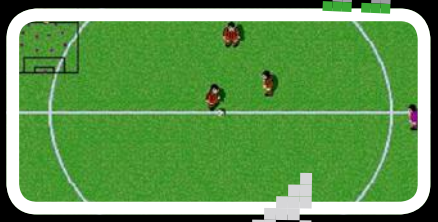
Graficamente sontuoso, con gli elaborati sprite dei calciatori a prodursi in azioni degne dei più accattivanti episodi di Holly & Benji, Super Sidekicks rivoluzionò il settore dei titoli calcistici destinati al mercato Coin-Op. Pur offrendo una rilettura fin troppo fisica dello sport, in cui spallate e interventi killer non venivano sanzionati, ma costituivano anzi un elemento cardine del gameplay, il gioiello targato SNK assicurava difatti spettacolo ed emozioni ad ogni partita, incontrando la sua completa esaltazione in modalità multiplayer. Assurto ben presto al rango di classico, il brand sarebbe andato sensibilmente emancipandosi con il sopraggiungere di due sequel ed uno spin-off, The Ultimate 11 (1996), che chiuse idealmente il cerchio intorno ad una dinastia a tutt'oggi venerata da migliaia di cultori in tutto il globo.

LA SAGA DI SUPER SIDEKICKS SI SVILUPPÒ ESCLUSIVAMENTE INTORNO ALLE COMPETIZIONI TRA NAZIONALI. OLTRE A VANTARE CARATTERISTICHE ETEROGENEE PER OGNI REPARTO, OGNI SQUADRA VANTAVA LA PRESENZA DI UN FUORICLASSE CONTRADDISTINTO SUL CAMPO DALLA SIGLA "ACE".

GOAL!

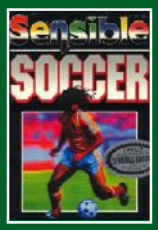
>SVILUPPATORE: VIRGIN INTERACTIVE / DINO DINI'S PRODUCTIONS
>ANNO: 1993

Archiviato burrascosamente il rapporto con Anco Software, Dino Dini sarebbe tornato alla ribalta con Goal! Ideale successore di Kick Off 2: The Final Whistle, l'ultima espansione realizzata dal coder britannico per il suo vecchio publisher, il gioco riprendeva la struttura portante di quest'ultimo rielaborandone la cosmesi grafica e il sistema di gestione dei passaggi. Benché l'esperienza simulativa si rivelasse più duttile di quella garantita dai suoi formali antenati, Goal! non riuscì purtroppo a bissarne i trionfi: a quanto pare, l'eccessiva somiglianza con Kick Off gli negò il beneplacito di tutti coloro che ritenevano il suo format ormai datato.



DINO DINI'S SOCCER
Nel 1994 Dini realizzò una versione più user friendly di Goal! da destinare al mercato console. Ribattezzato come Dino Dini's Soccer, il gioco giunse purtroppo sul mercato con un certo ritardo rispetto alla tabella di marcia, mancando l'occasione di sfruttare l'hype dei Mondiali statunitensi.

LE COPERTINE DEI GIOCHI DI QUESTA PAGINA



FIFA
INTERNATIONAL SOCCER

>Sviluppatore: Electronic Arts
>Anno: 1993

Per quanto possa sembrare difficile immaginarlo, c'è stato un tempo in cui Fifa International Soccer non era la corazzata multimiliardaria che tutti conosciamo, bensì uno dei tanti brand di belle speranze che pascolavano all'ombra di Kick Off e Sensible Soccer. Sebbene il titolo EA non vantasse ancora la profondità concettuale necessaria ad insidiarne la leadership, furono tuttavia in molti a restare colpiti dal suo debutto. Merito delle innovative isometrie prospettiche alla base del brillante comparto grafico e di un gameplay tanto immediato quanto additivo. Come molti ricorderanno, le prime incarnazioni del brand avrebbero ricalcato dinamiche arcade, lasciando fuori dal campo le soluzioni simulative coltivate a partire dal lancio di Fifa '96: sul fatto che la casa di Redmond si trovasse tra le mani una gallina dalle uova d'oro nessuno avrebbe comunque nutrito mai alcun dubbio di sorta. Contrariamente a quanto ritengono in molti, non fu Fifa '96 a battezzare la svolta tridimensionale intrapresa dalla serie. Il primo esperimento in tal senso risale infatti al meno noto Fifa International Soccer realizzato nel 1994 su 3DO Panasonic utilizzando sprite in bitmap su background poligonale.

INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER

>Sviluppatore: Konami
>Anno: 1994

Che lo si chiami Jikkyo˜ Wa˜rudo Sakka˜ Pa˜fekuto Irebun o semplicemente ISS, International Superstar Soccer sarà ricordato in eterno come il seme da cui germogliò il culto di Winning Eleven prima e Pro Evolution Soccer poi. Benché strutturalmente ancora acerbo nella sua prima incarnazione SNES, il calcio made in Konami mostrava già uno spessore tattico invidiabile, nonché un comparto grafico di elevata caratura tra le cui pieghe era possibile individuare le sofisticate animazioni e i numerosi tocchi di classe destinati a trasformarsi in uno dei marchi di fabbrica delle future iterazioni del brand. Il rooster di squadre di International Superstar Soccer comprendeva 26 nazionali, formate da efficaci "controfigure" dei campioni visti ai Mondiali USA '94, il cui nome ufficiale veniva storpiato onde aggirare i diritti di immagine.

CALCIO ALL'ITALIANA

Pur senza magari raggiungere i picchi qualitativi toccati dalle produzioni più blasonate, anche i nostri sviluppatori cercarono di dire la propria in fatto di giochi di calcio. Tra i progetti più significativi, andrebbero senz'altro segnalati il gradevole World Cup '90 realizzato dalla Genias dei fratelli Dardari in occasione dei Mondiali tenutisi nel nostro Paese e l'ambizioso I Play: 3D Soccer prodotto invece dalla Simulmondo nel 1991. Laddove il primo presentava una tradizionale impostazione arcade con visuale bordo campo e una manciata di graziosi sprite a contendersi la sfera, il secondo proponeva un format più simulativo che, sfruttando un ardito mix di elementi bitmap e architetture tridimensionali, puntava a catapultare l'utente al centro dell'azione. Indossando la casacca di un unico calciatore, questi avrebbe dovuto infatti interpretarne il ruolo.

Prodotto da Francesco Carlà e realizzato da Riccardo Cangini e Mario Bruscella, I Play: 3-D Soccer approdò su Amiga, C64 e PC registrando recensioni più che incoraggianti in tutta Europa.

World Cup '90 venne distribuito nei formati Amiga, C64 e PC: tra le feature di gioco più intriganti, un algoritmo in grado di simulare l'affaticamento dei giocatori e l'integrazione di un brioso Quick Time Event adibito all'esecuzione dei calci di rigore.

LA SVOLTA POLIGONALE

Con l'avvento dei primi sistemi a supporto digitale e il conseguente accantonamento dei pixel in virtù di texture e poligoni, il mondo dei giochi di calcio andò incontro ad una radicale riforma strutturale. Se brand che avevano fatto storia come Kick Off e Sensible Soccer patirono sensibilmente questo passaggio, altre realtà come Fifa ed International Superstar Soccer avrebbero invece finito per beneficiarne. Si possono in tal senso attribuire a questa svolta gli ideali prodromi della scrematura destinata a ridurre l'intero movimento al solo confronto tra Electronic Arts e Konami. Prima che questo duopolio prendesse il sopravvento sul mercato, vi fu in ogni caso tempo per veder sorgere e tramontare diversi brand degni di interesse i quali, seppero sfruttare a dovere l'opportunità assicurata dagli engine tridimensionali. È il caso del leggendario Virtua Striker della Sega (1994-2002) e serie quali Actua Soccer della Gremlin Interactive (1994-1998) e This is Football del Team Soho (1999-2006) che, in ogni caso, non sopravvissero all'inasprimento del conflitto tra i due succitati marchi.

LE COPERTINE DEI GIOCHI DI QUESTA PAGINA

SWEDISH EROTICA

L'INNOCENZA PERDUTA DI ATARI...

In un'epoca come quella attuale, in cui i videogame hanno acquisito un ruolo di primo piano nel circuito mainstream, i publisher conoscono fin troppo bene il pubblico con cui hanno a che fare e i limiti oltre i quali è sconsigliabile spingersi. Laddove le orwelliane indagini di mercato di cui amano servirsi non dovessero garantire sufficienti riscontri, subentrano peraltro direttive supplementari quali i criteri di classificazione PEGI che, almeno a livello formale, assicurano un certo controllo sui contenuti.

Per quanto possa risultare strano immaginarlo, è tuttavia esistito un tempo in cui l'industria dei pixel navigava sostanzialmente a vista e persino le aziende più facoltose non avevano le idee troppo chiare riguardo ai gusti, alle esigenze e all'età media dei consumatori. In assenza di vincoli legali o linee guida che circoscrivessero l'area di influenza dei prodotti a fasce d'utenza ben delineate, niente avrebbe in altre parole impedito che proposte a dir poco estreme finissero per condividere gli scaffali con prodotti quali Dig Dug e Pac-Man.

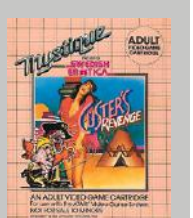
Per avere un'idea più precisa riguardo questa discutibile forma di "sperimentalismo", vale senz'altro la pena tornare agli albori della Golden Age dei pixel e soffermarsi sulla controversa linea Swedish Erotica, pubblicata della Mystique tra il 1982 e il 1983. Come alcuni ricorderanno, quest'ultima sarebbe infatti passata agli annali per aver seminato sesso matto e oscenità nel catalogo dell'Atari 2600, sollevando i primi, storici dibattiti relativi alla necessità di stabilire dei confini "morali" entro cui contenere l'estro degli sviluppatori.

Ben lungi dal rappresentare una proposta competitiva, i prodotti legati a questa collana puntavano essenzialmente a stuzzicare la curiosità del pubblico con immagini esplicite, lasciando che il gameplay si sviluppasse nell'arco di elementari soluzioni dinamiche: il loro reale obiettivo non consisteva d'altronde nel puntare a un'improbabile affermazione ai botteghini, bensì nel raccogliere feedback di mercato volti a stabilire se il settore dei videogame potesse costituire un novello terreno di espansione per il business della pornografia.

Scavando nell'organigramma della Mystique era in effetti possibile rintracciare palesi legami con la Caballero Control Corporation, al tempo una delle più grandi holding specializzate nella produzione di VHS a luci rosse. In barba all'assunto secondo cui il sesso rappresenti una calamita commerciale irresistibile, l'iniziativa non riscosse comunque gli effetti sperati. Se i primi due titoli della serie, Beat'em & Eat'em e Bachelor's Party, vennero semplicemente stroncati dalla critica specializzata, Custer's Revenge si sarebbe anzi trasformato in un clamoroso boomerang mediatico. A scatenare la reazione a »

CUSTER'S REVENGE

Custer's Revenge venne pubblicato negli States nel settembre del 1982. Con un prezzo di copertina pari a 49,95 dollari dell'epoca, il controverso titolo firmato da Joel Miller fu il più costoso videogame prodotto fino ad allora su Atari 2600: un record che non gli impedì comunque di piazzare ben 80.000 copie nel giro di pochi mesi.



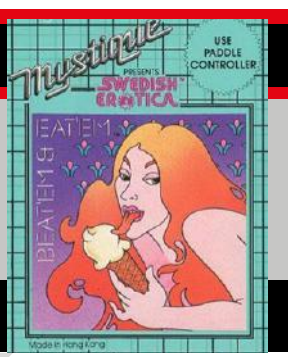
» Il gameplay di Beat'em & Eat'em era drammaticamente semplice: per incrementare il proprio punteggio il giocatore doveva fare in modo che il pixelloso frutto dei lombi del maniaco in cima all'edificio non andasse sprecato...

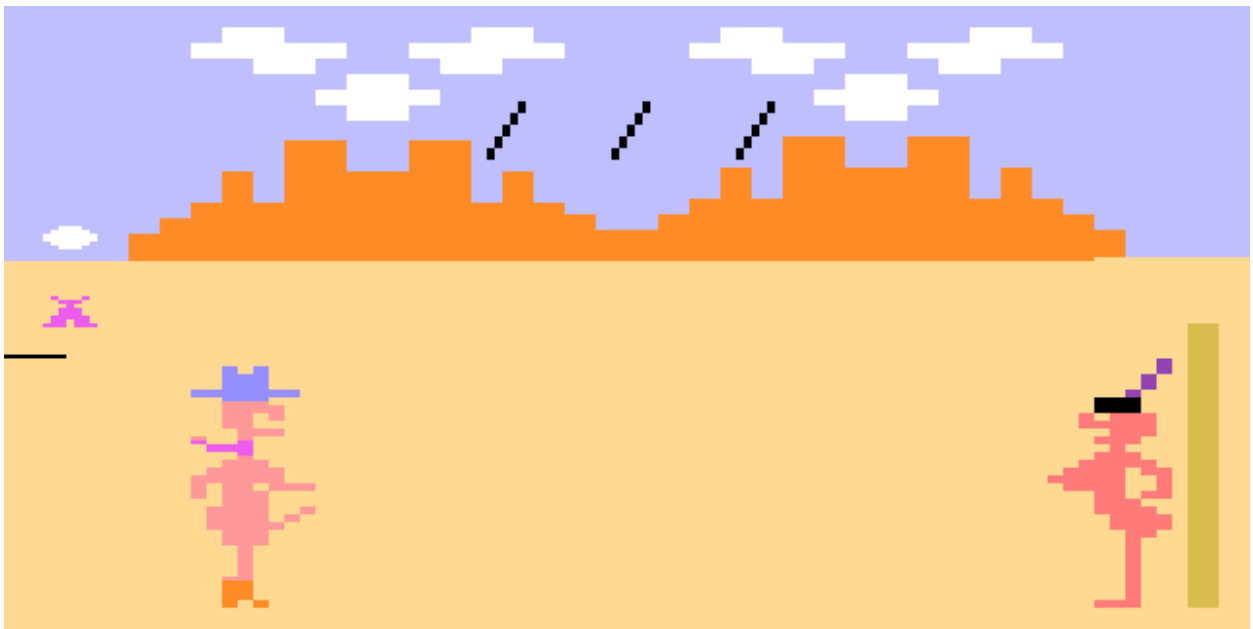
» Versione riveduta e "scorretta" del più noto Breakout, Bachelor Party vedeva la classica sfera sostituita da uno sprite rappresentante un uomo nudo e i mattoni da intercettare rimpiazzati da avvenenti signorine.

» "Così realistici che potresti diventare cieco!" – A giudicare dalla campagna promozionale varata a riguardo, Atari non sembrava così turbata dai contenuti dei titoli a luci rosse che approdavano sulla propria console ammiraglia!

BEAT'EM & EAT'EM

Primo titolo della collana Swedish Erotica, Beat'em & Eat'em venne distribuito in suolo statunitense a partire dall'autunno 1982. Concettualmente simile al più noto Kaboom! il gioco venne accolto con assoluta freddezza dalla stampa specializzata che lo ritenne più volgare che ironico e alquanto carente sotto il profilo del gameplay.





» "Potreste dire loro che il generale e la giovane indiana stanno solo ballando!" – Furono queste le parole con cui Joel Miller, autore di Custer's Revenge, rispose a un giornalista che gli chiedeva cosa potesse pensare un bambino di fronte all'immagine del generale che abusava della sua vittima.

catena destinata a travolgere il progetto, gli eccessi di un concept fin troppo dissoluto che affidava ai giocatori il compito di stuprare un'inerme indiana vestendo i (pochi) panni del redivivo Generale Armstrong Custer. Malgrado l'intento originario del gioco fosse parodistico e la stessa impostazione grafica altrettanto macchiettistica, esso non venne chiaramente accolto con ironia: sin dal day one, l'operazione venne infatti additata da associazioni femministe, nativi americani e autorità federali e bollata non solo come razzista, ma anche come lesiva della dignità della donna. Temendo che il tutto potesse istigare i giovani alla violenza sessuale, i procuratori distrettuali di svariati Stati s'affrettarono inoltre a chiedere il repentino ritiro del prodotto dai negozi. Nel goffo tentativo di sottrarsi alle accuse di connivenza, la stessa Atari avrebbe dunque intentato azioni legali contro i suoi autori, ottenendo però scarsi risultati: solo qualche mese prima, la major aveva dopotutto finanziato una colorita campagna promozionale tesa a esaltare il realismo dei titoli per adulti disponibili sulla propria console ammiraglia...
Sebbene la querelle favorisse un'iniziale boom di vendite, alla lunga il caso Custer's Revenge finì comunque maturare conseguenze significative sulla politica dei publisher: di lì a poco, quasi tutti sembrarono ad esempio convenire sul fatto che i videogame fossero materia per minori e, nel giro di pochi anni, nessun marchio di prima o seconda fascia si sarebbe mai sognato di produrre materiale contenente richiami diretti alla sessualità. Da futuribile alfiere del business videoludico, la pornografia si ridusse così al più inaccettabile dei tabù: roba che, almeno in occidente, non avrebbe avuto canali di diffusione all'infuori del mercato underground, rimanendo poi ai margini dell'industria fino ai giorni nostri. ■

BACHELOR PARTY

Bachelor Party debuttò nei negozi americani nella primavera del 1982 accumulando recensioni piuttosto negative. Pur non scatenando un polverone di polemiche paragonabile a quello causato da Custer's Revenge, il gioco venne comunque accusato di sessismo e successivamente rieditato, per par condicio, anche in versione per sole donne col nome di Bacherolette Party.

SWEDISH DI NOME, MA NON DI FATTO

Come accennato in sede di testo, il brand Swedish Erotica con cui la Mystique etichettò i propri prodotti richiamava il logo dell'omonima serie di film prodotta dalla Caballero Control Corporation a partire dalla fine degli anni'70. Così come quest'ultima, l'azienda non aveva tuttavia nulla a che fare con la Svezia: il termine di riferimento va in tal senso interpretato come una sorta di omaggio alla proverbiale disinibizione sfoggiata dagli abitanti del paese scandinavo in materia sessuale. I videogame della collana venivano invece sviluppati in America e confezionati a Hong Kong. A fronte della popolarità acquisita a suon di polemiche, la vita commerciale della Mystique sarebbe durata poco più di un biennio: i vertici della Caballero Control Corporation decisero infatti di staccarle la spina col sopraggiungere del crack finanziario che coinvolse l'industria videoludica nel 1983. In seguito alla chiusura, il catalogo software dell'azienda venne acquistato dal team californiano PlayAround che ne rieditò i vari esponenti con titoli diversi: Gigolò al posto di Bachelor Party, Lady in Wading per Beat'em & Eat'em e General Retreat in vece di Custer's Revenge.

INFORMAZIONI

Anno: 1993
Genere: FPS. Con DOOM, si canonizza una volta per tutte il genere degli sparatutto in prima persona, gli FPS che tanto hanno da dire ancora oggi.

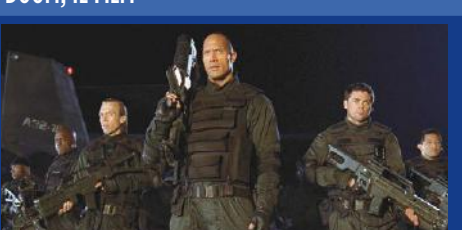
DOOM: i Master Disks in esposizione alla Milan Games Week

Un evento da non perdere: in occasione della MGW di quest'anno, dal 14 al 16 ottobre, VIGAMUS, il Museo del Videogioco di Roma, esporrà i mitici Master Disks di DOOM

Milan Games Week si ripresenta quest'anno forte del successo dell'ultima edizione, pronta a offrire una visione del mondo consumer non solo dedicata alle grandi novità e alle nuove generazioni di giocatori, ma offrendo anche uno sguardo appassionato alla storia del videogioco, grazie all'impegno di GamesCollection per Milan Games Week Retro. In questo contesto, creato in collaborazione con AESVI e Fandango, Fondazione VIGAMUS si ritaglia uno spazio speciale presentando una vera e propria "reliquia" del mondo videoludico, ovvero i Master Disks dell'originale DOOM. Solitamente custoditi con orgoglio all'interno di VIGAMUS, il Museo del Videogioco di Roma, per l'occasione i due dischi contenenti la primissima copia finale del celebre sparatutto targato id Software compiranno un viaggio fino a Milano, per essere mostrati al pubblico durante l'esposizione in un'installazione completamente curata da Fondazione Vigamus. Al termine della Milan Games Week, i Master Disks torneranno al museo di Roma, per essere nuovamente a disposizione di tutti gli appassionati, che potranno ammirarli insieme a tante altre chicche legate al mondo della software house texana e del mitico John Romero.

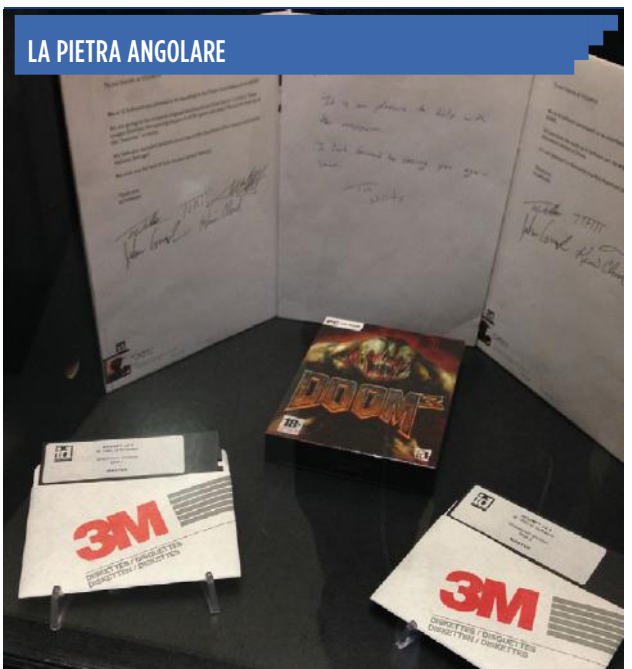
» La motosega incarnava l'essenza stessa della ferocia di DOOM, imponendo al giocatore di avvicinarsi ai terrificanti mostri del gioco per poter infierire danni non possibili con le armi convenzionali.

DOOM, IL FILM



Nonostante il controverso terzo episodio avesse un po' alterato la percezione del fenomeno DOOM agli occhi del pubblico, nel 2005 arrivò comunque nelle sale un adattamento cinematografico che, ovviamente, si ispirava al franchise prendendo elementi da diversi titoli e reinterpretandoli anche pesantemente. Verrà ricordato principalmente per la scena girata interamente in prima persona, che fa capire chiaramente la volontà del progetto di essere un tributo al videogioco prima ancora di un film.

LA PIETRA ANGOLARE



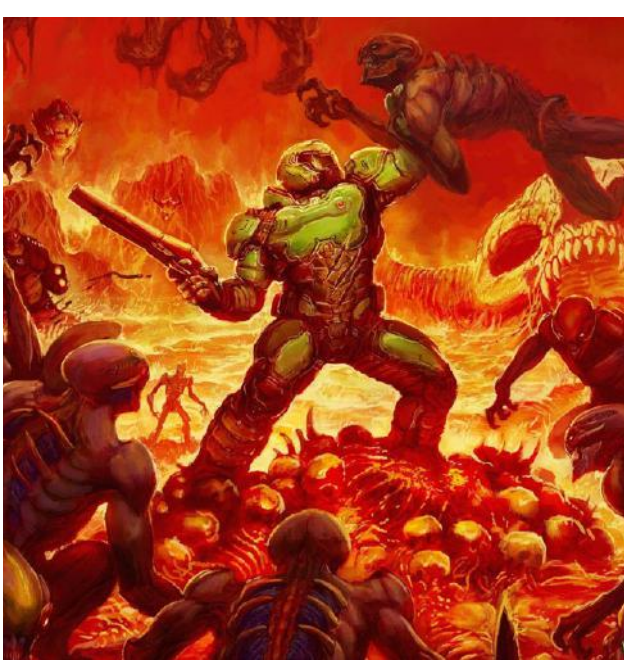
Abituati come siamo oggi ad associare il completamento di un titolo al momento in cui questo viene dichiarato "Gold", e quindi pronto per la distribuzione, possiamo faticare a immaginare cosa volesse rappresentare al tempo un Master Disk, ovvero la prima copia completa in assoluto di un gioco da cui poi sarebbero state riprodotte le copie destinate al commercio. Un pezzo unico e prezioso, in un'epoca in cui l'immagazzinamento e la copia dei dati non erano così semplici, che racchiudeva in un singolo supporto la summa di tutto il lavoro compiuto. Oggi i numerosi backup e la facilità con cui vengono gestiti i supporti di memorizzazione hanno affievolito l'importanza di questa "numero 1", che nell'immaginario è ormai sostituita dal primo disco su cui viene riversato il codice completo, immortalato a favore di fotocamera e social. Poter ammirare in prima persona un Master Disk dunque rappresenta un'occasione irripetibile di visionare la storia da un punto di vista più intimo e vicino al creatore, come nessuna copia da negozio – neanche la più rara – potrebbe offrire.

» Rappresentato nei titoli originali come una grossa palla rossa fluttuante, dotata di un singolo occhio e dall'aspetto ben poco sveglio, il Cacodemone ha trovato la sua definitiva incarnazione nell'ultimo capitolo della serie: pur mantenendo un aspetto tendenzialmente buffo, all'apertura delle fauci scopriamo una natura feroce.

» L'iconica arma definitiva di DOOM era un ambitissimo traguardo, in quanto ci metteva tra le mani una potenza di fuoco in grado di livellare la sfida contro le creature più coriacee. Era spesso anche fonte di improperi per la facilità con cui si sprecavano le munizioni, rarissime, e diventava così uno strumento da utilizzare con grande saggezza.

IL PARERE DI METALMARK

DOOM non è solo un gioco, ma la definizione e canonizzazione di un genere, perché dopo il seminale Wolfenstein 3D è il vero titolo che ha reso il genere ciò che è anche oggi. Ma non solo: DOOM segnò l'esplosione del genio di Carmack e di quello più sregolato di Romero, generando anche un nuovo tipo di esperienza di gioco, molto più viscerale rispetto a qualsiasi altra vista fino a quel momento. Non amare DOOM vuol dire non amare il Videogioco, a prescindere dall'apprezzare o meno il genere degli shooter 3D in soggettiva. Epocale.



Appuntamento imperdibile, dunque, per rivivere la genesi di un titolo che ha di fatto offerto per la prima volta al grande pubblico la ormai tradizionale visuale in prima persona, immergendoci in un mondo in cui il 3D simulato costruiva geometrie coraggiose nell'introdurre i primi cenni di verticalità, dipinte in colori acidi e ricolme di pericoli a ogni angolo: gli sprite 2D dei nemici si mostravano alla distanza come un ammasso di pixel, per poi trasformarsi passo dopo passo in terrificanti creature degli inferi capaci di incutere vero terrore nei giocatori, mentre la musica dettava il ritmo dell'azione pompando adrenalina dritta nelle vene. Pur mancando del salto e della mira sull'asse verticale, DOOM introduceva concetti che poi sarebbero diventati capisaldi del genere FPS: la celebre motosega montata sul lancer di Gears of War è solo l'ultima in discendenza diretta da quella che usavamo per ricacciare i demoni da dove erano venuti, così come il fucile a canne mozze è diventato simbolo della potenza di fuoco a corto raggio proprio grazie a questo titolo. Iddqd, idclip e gli altri cheat sono dei mantra che tutti i ragazzi dell'epoca conoscevano a memoria, aprendo a un vasto pubblico l'idea che un videogioco si potesse affrontare anche avendo qualche freccia in più al proprio arco, sebbene non proprio lealmente – concetto ormai divenuto standard in blockbusters come la serie GTA.
La resurrezione di DOOM nella nuova generazione, avvenuta per merito del capolavoro di id Software e Bethesda, ha riavvicinato i giocatori a un franchise storico che meritava di compiere il balzo tecnico necessario a ripresentarsi come punto di riferimento del genere, oggi come nel 1993: la voglia di gameplay duro e puro, senza troppi fronzoli narrativi, è ancora fortissima e deflagra con prepotenza ogni volta che dilaniamo le carni dei nostri nemici, per fermarsi solo quando posiamo il pad e ci togliamo il casco da marine, consapevoli di essere anche noi parte della storia. Se volete sapere come è iniziato tutto, l'appuntamento è uno solo: Milan Games Week Retro! ■

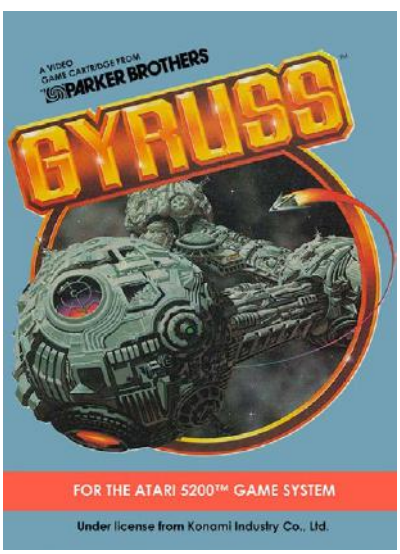
GYRUSS

Un'astronave, un viaggio attraverso il Sistema Solare e un esercito di navicelle decise ad eliminarci... che volete di più?

INFORMAZIONI

Anno: 1983
Genere: shoot'em up
Nato da un concept design di Yoshiki Okamoto e sviluppato negli uffici di Konami, Gyruss ha rivoluzionato il genere di riferimento, portando avanti alcune nozioni nella storia del videogioco.

Quartiere di Akihabara, 1983. Entrate in una vecchia sala arcade e rimanete abbagliati da un nuovissimo cabinato dal nome peculiare: Gyruss. Si presenta con colori vigorosi, come se volesse farsi provare e lanciarvi il guanto di sfida. Colti dal desiderio di giocarci, inserite gli yen per provarlo, ed è proprio qui che comincia un'avventura indimenticabile.
Sviluppato da Konami nel 1983 e considerato come una leggenda degli shoot'em up, Gyruss rappresenta una forte e chiara eccezione. Il 1983 segna infatti il periodo iniziale della crisi videoludica, che porterà al crollo del mercato occidentale delle console e a una nuova era, introdotta poi da quei gioielli eterni che tutti conosciamo come il NES e Super Mario Bros.
Gyruss non rimane comunque colpito dalla questione, essendo nato in Giappone e, soprattutto, nel mondo degli arcade. Il classico Konami ha un posto scolpito nella storia del videogioco per il suo gameplay unico e la colonna sonora da urlo, ma la formidabilità di questo titolo non si chiude qui. Ci lascia tuttora a bocca aperta perché, rispetto ad altri prodotti dell'epoca, propone delle idee nuove e fresche, le quali colpiscono persino oggigiorno.
Partiamo, però, dalle basi: Gyruss si rifà chiaramente a opere del passato come Space Invaders e Galaxian, ma espande il gameplay in una maniera tale da risultare quasi imparagonabile. Saremo sempre noi: una navicella e un'astronave, intenti a esplorare il sistema solare e a eliminare orde di alieni



crescenti e sempre più tosti, fino ad arrivare al Sole. La differenza nel sistema di gioco si trova, però, nella prospettiva, che si sposta per dare alla nostra navicella delle possibilità di movimento ben diverse. Se su Space Invaders eravamo limitati a spostarci attraverso i lati opposti dello schermo, su Gyruss potremo

CITAZIONI FUTURE

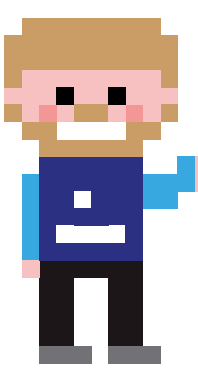
L'influenza di Gyruss fu talmente forte da generare diverse citazioni nei titoli più disparati. Tra le tracce presenti in Dance Dance Revolution Ultramix 2 potremo scegliere, per esempio, il noto remix di Toccata e Fuga. In Contra: Legacy of War potremo giocare invece a Bamboo: Arcade Game, che rappresenta una versione alternativa e giocabile di Gyruss. Infine, allo stesso modo, in Grand Theft Auto: San Andreas potremo provare They Came From Uranus, la citazione più popolare al titolo di Konami.

muoverci attraverso una circonferenza immaginaria. Una soluzione quantomeno bizzarra, ma che a livello di gameplay risulta geniale! Si può così pensare a possibili schemi di attacco, o a mirabolanti schivate dagli assalti nemici, i quali si sposteranno intorno alla vostra posizione per confondervi e annientarvi. In questo caso, parliamo di tube shooter, o sparatutto cilindrico: un sottogenere dello shoot'em up che era già presente in classici leggendari come Tempest. E veniamo alla colonna sonora, che contribuisce a sottolineare le consistenti differenze di questo immortale capolavoro rispetto a tutto il parco titoli dell'epoca. Difatti, ad ogni viaggio interplanetare affrontato, non avremo altro che una versione elettronica e accelerata di Toccata e Fuga, un capolavoro della musica barocca composto da Johann Sebastian Bach. Queste tonalità sonore arricchirono enormemente il titolo, che arrivò a fondere due concetti ben lontani l'uno dall'altro: da un lato la modernità del videogioco, negli anni '80 medium fieramente fresco e sperimentale, dall'altro una composizione classica del 1700. Un mashup bizzarro, eppure decisamente memorabile. Questa commistione crea un'opera unica, tant'è che l'esperimento di Gyruss sarà ricordato e utilizzato in futuro.

Del resto, che Gyruss avesse le carte in regola per farsi ricordare non stupisce: le idee di base che hanno portato al suo sviluppo non vengono certo da un designer qualsiasi, ma da Yoshiki Okamoto, già noto per il suo contributo determinante a opere seminali come Time Pilot. Gyruss non era che la sua creazione più recente e geniale. Alla fine, il titolo riuscì perfino a uscire dal mondo degli arcade, e a farsi trasporre sulle piattaforme più popolari del momento, con la versione per NES a fare da simbolo di queste conversioni, grazie ad aggiunte e migliorie generali. L'opera di Konami riuscì a vendere oltre le più rosee aspettative, e ottenne, nel giro di pochi mesi, un posto indelebile nell'allora nascente storia del videogioco. ■

» Muovendosi in una circonferenza immaginaria, in Gyruss si potevano effettuare schivate spettacolari.

Ricordiamoci che senza Tempest non sarebbero mai giunte opere come Gyruss. L'eredità del titolo di Atari si fa sentire, ed elementi come la grafica vettoriale, la policromia e la scelta della difficoltà rimarranno indelebili nella storia del videogioco.



RETROGAME HEROES

id Software, gli uomini che cambiarono il mondo

RIVIVIAMO LA STORIA DI QUAKE E LA RIVOLUZIONE DEGLI FPS ONLINE, DI CUI I SUOI CREATORI CI RACCONTANO L'INCREDIBILE GENESI

id SOFTWARE IS

Programming: John Carmack, Michael Abrash, John Cash.

Design: John Romero, Sandy Peterson, American McGee, Tim Willits.

Art: Adrian Carmack, Kevin Cloud.

Biz: Jay Wilbur, Mike Wilson, Donna Jackson.

Projects & Support: Shawn Green, Barrett Alexander.

SPECIAL THANKS TO

Trent Reznor and Nine Inch Nails for Sound Effects and Music.

Dave Taylor for Original Sound Code and Unix Ports.

» Ecco, l'elenco completo dell'esiguo manipolo di eroi che, nel 1996, giusto vent'anni fa, rivoluzionò il concetto di FPS. Dopo averlo, di fatto, inventato.

Dopo vent'anni, Quake rimane uno dei giochi più influenti per il Videogioco come è conosciuto oggi. Non è il migliore dei giochi che Id Software ha regalato al mondo, partorendoli uno dopo l'altro nei suoi afosi uffici del Texas. Non è neanche il titolo più innovativo della storia dell'intrattenimento elettronico, e neanche della progenie dei genitori di DOOM. Eppure, rimane il più influente prodigio firmato Romero & Carmack. Senza Quake, molto probabilmente oggi non esisterebbero Call of Duty o Battlefield. Probabilmente, non sarebbe nato neanche HALO. L'industria del Videogioco sarebbe completamente diversa, oggi. In fondo, molti aspetti che diamo per scontati oggigiorno non esisterebbero nemmeno. Perché nel lontano 1996, Id Software diede vita alla più prolifica comunità di modder, clan, server browser, e-sports e mouse dedicati al gaming, dell'intera scena FPS. E di sicuro, se non ci fosse stato Quake, Valve e decine di altre compagnie, GameSpy e molto altro ancora, non avrebbero visto la luce. O almeno, non così presto. Non tutti insieme. Chissà quanto dopo i favolosi anni Novanta, e chissà in che forma.

L'anima di Quake

La cosa più bizzarra, a pensarci oggi, è la sua stessa origine: perché Quake prese consistenza, forzò i limiti, uscì dagli schermi dei talentuosi sviluppatori di Dallas, quasi da solo. Come se ci fosse un'anima propria, dentro quelle linee di codice. Perché, in realtà, non è mai esistita una singola pagina di concept durante buona metà dello sviluppo, che fu per gran parte focalizzata sulla sola parte tecnica, ovvero il fantascientifico (per quei tempi) motore 3D di Carmack. Quello che poi cominciò a prendere forma era totalmente differente da ciò che Romero aveva in mente inizialmente. Durante quegli anni, id Software stava cavalcando le onde di un successo inarrestabile, che li rese in breve tempo miliardari. DOOM II era nei già negozi ed era passato soltanto un anno dall'avvento del suo predecessore, che aveva sconvolto videogiocatori e industria, indelebilmente e per sempre. Proprio quell'anno, il colorato 1994, il gruppo annunciò il nome del successivo titolo, Quake. Secondo Romero, co-founder dell'azienda, lead game designer e tools programmer, si trattava di un progetto abbandonato anni prima, e finalmente recuperato. "Una volta finita la serie di Commander Keen a dicembre del 1990, iniziammo a lavorare su Quake il mese successivo. Era un RPG, ispirato dalla campagna di Dungeons&Dragons che stavamo giocando quell'anno in ufficio. Il protagonista si chiamava Quake e faceva parte di un gruppo chiamato "Silver Shadow Band". Era un gruppo ristretto di personaggi davvero tosti e cattivi. Fisicamente ricordava Thor, ed era armato di un enorme martello e un oggetto chiamato "Hellgate Cube", un cubo senziente e interdimensionale che ruotava in aria intorno a lui e se ne andava in giro agendo a seconda della situazione, per conto suo.", ricorda Romero. "Ci lavorammo per due settimane ma ci fermammo quasi subito. Perché non c'era modo che Quake apparisse e agisse in quel modo fantastico che avevamo in mente, quindi ci fermammo e decidemmo di aspettare di avere a disposizione la tecnologia adatta a lui".

La tecnologia giusta

In realtà, dopo Commander Keen, ogni titolo Id Software rappresentò una rivoluzione tecnologica. Wolfestein rese la prima persona perfetta al genere sparatutto e DOOM introdusse il concetto di deathmatch e mod. Cose davvero enormi, se ci fermiamo a pensare che all'epoca... non esistevano. E quindi ci si aspettava un ulteriore salto in avanti con il loro prossimo titolo. Ma la tecnologia che cominciò a cuocere nella loro fucina d'idee si rivelò più complessa di quanto immaginavano, persino per loro. E la id Software che portò Quake sugli scaffali dei negozi era completamente diversa da quella che ci aveva cominciato a lavorare sopra. Durante lo sviluppo, sulla stampa specializzata era un continuo crescendo di immagini evocative e "spacca mascella", come si usava dire ai tempi, del nuovo, fantastico gioco. Ma subito dopo la sua release, arrivò un'onda di gossip e interviste spinose su tutti i problemi incontrati dal team durante lo sviluppo. Nel frattempo, però, Quake rivoluzionava la grafica 3D di tutto il mondo grazie alle Open-GL e a QuakeWorld, che spinse le prestazioni del gioco online e del server browsing verso nuove vette.

La rivoluzione dell'online

Una compagnia composta da poco più di 12 persone aveva cambiato il mondo. Come sia successo, ancora oggi è un mistero: dopo ben 20 anni, ancora adesso i fatti raccontati cambiano »

“Se non ci fosse stato Quake, Valve e decine di altre compagnie, GameSpy e molto altro ancora, non avrebbero visto la luce. O almeno, non così presto. Non tutti insieme. Chissà quanto dopo i favolosi anni ’90, e chissà in che forma”

» Il team di id Software nel lontano 1993, l'anno che cambiò tutto. L'anno di DOOM.

Tempi da record

Quanto tempo richiese una simile rivoluzione che ancora oggi è radicata nel videogioco? Sembra assurdo, ma Quake fu sviluppato in soli 18 mesi da un team di 14 persone. DOOM fu invece completato in un anno e Wolfestein 3D richiese soltanto 6 mesi. Imprese senza precedenti e paragoni nella storia del medium.

» John Carmack, in una foto recente, mentre prova le nuove frontiere del videogioco con la realtà virtuale di Oculus Rift.

drasticamente, a secondo dell'intervistato. Sta di fatto che prima dell'avvento di Quake, l'online era feature per pochi, un extra lussuoso. Sì, esistevano servizi che permettevano di giocare online le modalità multi di titoli come DOOM e Duke Nukem 3D, ma il mondo era fermo alla connessione LAN. Vi ricordate i "cavetti" per giocare insieme, su Gameboy e PlayStation? Parliamo di pochi anni prima, in fondo, ed erano lo standard. Così come lo split-screen. Ma Quake, proprio come una scossa di terremoto, era lì fuori che guardava dalla finestra, pronto a spazzare via il concetto del versus nelle sale da bar e nelle sale giochi, con un'architettura server/client. Quella che viene utilizzata ancora oggi per un raid su Destiny. Secondo il level designer Tim Willits, oggi Studio Director di id Software, era un'idea pure troppo rivoluzionaria per il tempo, un vero salto iperspaziale nel futuro. "Nel 1996, Internet non esisteva ancora come lo conosciamo oggi. DOOM funzionava via p2p (peer to peer), ed era in termini di ping un dolore. Quake fu il primo gioco con una architettura server/client al mondo, e la gente in giro diceva che in quell'ufficio eravamo dei pazzi.

> **"Si trattò della prima volta della mia vita in cui mi ritrovai a combattere con delle mie limitazioni personali. C'erano così tante cose da fare e non riuscivo a farle andare nella direzione che volevo"** John Carmack

Che nessuno avrebbe gestito un server di Quake per permettere alle persone di giocare su di un gioco che non conoscevano".
Per l'uomo dietro a tutte le meraviglie tecnologiche di id Software, John Carmack, quella dell'online rimane invece soltanto una coincidenza... mentre altri membri del team sottolineano che fosse il cuore dell'esperienza fin dall'inizio dello sviluppo. "L'aspetto del multiplayer online, rappresenta solo un incidente, in realtà", ha detto Carmack. "L'idea di giocare online è sempre stata presente, sì, ma dubitavo sinceramente venisse presa in considerazione da molti giocatori a causa della latenza delle connessioni del tempo".
Per John Romero, invece, le cose sarebbero andate molto diversamente: "Sapevamo fin dall'inizio che uno degli obiettivi del gioco era raggiungere un'architettura client/server. Il piano originario era quello di creare un gioco 3D basato sul deathmatch online".
Ma secondo Michael Abrash, sviluppatore del render di Quake e oggi dipendente di Valve, Carmack aveva piani "superiori" fin dall'inizio per l'online. "Ero ancora sotto contratto con Microsoft la prima volta che parlammo, e quindi ero intenzionato a dirgli che non potevo venire in id Software, ma lui spese due ore intere durante una cena a parlarmi di server, internet e tecnologia online. Di costruire livelli di gioco a cui accedere direttamente da un server, di connetterli tra loro in modo che giocatori di ogni parte mondo potessero passare da uno all'altro, di creare il cyberspazio nella rete. E fu talmente chiara quella visione, che alla fine della cena accettai".

Nuovi problemi, nuove soluzioni

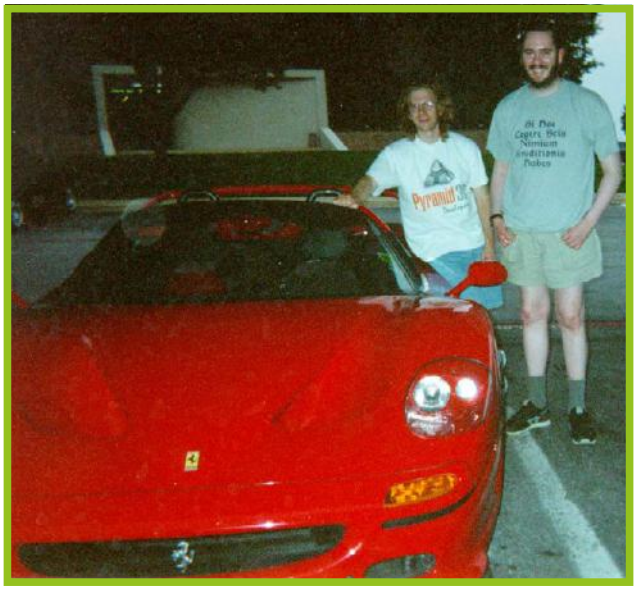
Ma, ad essere sinceri, la visione di John non si concretizzò subito, come alcuni tra voi ricorderanno. All'uscita di Quake, trovare un server sul quale giocare, era davvero frustante e poteva richiedere intere decine di minuti. Per non parlare del lag e dei continui troncamenti di connessione. Finché non arrivò QuakeSpy, che permetteva di filtrare e ricercare Quake Servers, permettendo di giocare subito, da ogni parte del mondo e senza attese. Quest'anima errante finì col completare il percorso di Quake, e prese poi il nome di GameSpy, dando inizio all'era del server browser game, che viene utilizzata tutt'oggi. Con la possibilità di giocare finalmente in ogni momento, il 1996 diventò l'anno della nascita dell'online game come oggi tutti noi conosciamo. Nacquero comunità, che si autoproclamarono "Clan". Nacque una nuova terminologia, al contempo: i giocatori fermi sulla mappa ad aspettare avversari a cui sparare furono denominati "camper". Le uccisioni degli avversari diventarono "frag" (termine in realtà originario di DOOM). I forum di tutto il mondo esplosero. Secondo Tim Willits, non era mai stata prevista la nascita dei Clan. E nonostante Romero affermi ancora oggi che il deathmatch era stato creato unicamente per il team play, il passo fu breve per poter assistere alla nascita di enormi LAN Party nel mondo e dello stesso Quakecon. Il gioco competitivo aveva preso il sopravvento in una manciata di settimane. Non che l'online non esistesse prima di Quake, ma possiamo affermare che il mondo del gaming online è stato plasmato da quei mesi e anni che seguirono il suo arrivo.

L'avvento del 3D

Quake non fu rivoluzionario soltanto per l'online. Con lui, iniziò realmente l'epoca 3D sui Personal Computer, dopo l'avvento clamoroso di Sony con la sua PlayStation. Durante il suo sviluppo, infatti, i più grandi produttori di harware come 3Dfx, Rendition e Nvidia erano al lavoro sulle loro schede 3D, e avevano bisogno di una loro killer application. Qualcosa che potesse rendere le loro tecnologie non dei costosi accessori di lusso, ma uno standard di ogni computer, presente in tutte le case del mondo. E guardavano alle porte degli uffici di id Software. Era chiaro che le schede 3D rappresentassero il futuro, ma non era ben chiaro all'epoca quando sarebbero entrate in scena. E probabilmente le trattative con alcune di queste aziende non andarono per il verso giusto: Abrash ancora ricorda di aver trovato nel corridoio dell'ufficio, vicino alla sua porta, una t-shirt di Nvidia attaccata al muro con un coltello. Ma alla fine Abrash e Carmack lavorarono a una versione Open-GL di Quake per le schede 3D, che

L'AVVENTO DEI MODDERS

Il concetto di mod nacque, inizialmente, come una necessità delle comunità, dei Clan di Quake, prima di ogni altra cosa. Per variare le sfide, gli incontri, i raduni e i tornei, cominciarono a nascere le prime modalità "alternative", come lo stesso "Cattura la bandiera", che deve le sue origini a un mod di Quake. E fu soltanto l'inizio: modalità RPG, super-poteri, rampini per scalare enormi strutture medievali. Il titolo id Software non uscì di sicuro dotato di un simile ventaglio di varianti, ma molti giocatori lo conobbero proprio e direttamente così. E fu anche l'inizio dell'epoca d'oro dei modders da quel momento in avanti. Basta pensare che anche titoli a se stanti come Team Fortress sono nati da un mod di Quake.



» Una foto dell'inizio degli anni '90, in cui Carmack mostra la Ferrari che si era potuto permettere poco dopo l'uscita e l'incredibile successo di DOOM.

» Giovani nerd crescono... e come sono cresciuti bene...!

fu rilasciata a gennaio del 1997: in quel momento, John segnò ancora una volta la storia della programmazione del videogioco. Tutti i driver delle schede di oggi sono il frutto delle decisioni che John intraprese nel compilare quel primo driver 3D di Quake. Non solo: la tecnologia OpenGL di Carmack diede vita a una nuova versione del gioco, QuakeWorld, che permise di sfruttare al massimo i modem del tempo, in un modo mai fatto fino a quel momento da nessuna tecnologia, e migliorando le loro prestazioni online. Dopo vent'anni, quindi, quanto ha cambiato Quake l'industria che conosciamo, e quanto ne rimane? Tanto. Tantissimo. Linee del codice originale del capolavoro Id Software, poi messe online e pubblicamente, per il bene degli sviluppatori di tutto il mondo, si possono ancora ritrovare negli ultimi capitoli di Call of Duty, ad esempio.

Uno storico divorzio

Eppure, a ritornare oggi a quei giorni, non fu tutto rose e fiori. Perché fu proprio il periodo dello sviluppo di questo "terremoto" a segnare la rottura definitiva tra i due John più famosi della storia dell'intrattenimento elettronico. Romero, infatti, siglò il suo divorzio con la release di Quake, lavorando fino al suo completamento, prima di prendere le sue cose, fare le valigie e andarsene per fondare Ion Storm, la sua personale compagnia. Le sue opinioni e considerazioni del periodo di sviluppo del suo ultimo gioco in id Software, dopo 20 anni, sono indicative per cercare di comprendere oggi il livello di tensione di quei 18 mesi. Durante un'intervista per Bethesda Blog, Carmack affermò: "Alcuni ricordi di Quake sono più terribili di qualsiasi altro gioco che abbia mai creato, perché il suo sviluppo fu davvero duro. Si trattò della prima volta della mia vita in cui mi ritrovai a combattere con delle mie limitazioni personali. C'erano così tante cose da fare e non riuscivo a farle andare nella direzione che volevo". Su tutte queste cose fare, però, sembra che Romero e Carmack si trovassero spesso e continuamente in disaccordo. Romero aveva in mente una tipologia completamente diversa di gameplay, rispetto al prodotto finale. "Il giocatore doveva assumere il ruolo di Quake, con il cubo dell'Inferno che ruota intorno a lui e che lo aiuta. Il sistema di combattimento doveva essere qualcosa di mai visto e fatto prima, perché lui è armato di martello. Ecco, quando ho visto Darksiders, ho visto il gameplay che si sarebbe potuto raggiungere con Quake". Ma qualcosa non andò nel verso giusto con le idee del gameplay di Romero, perché molti sviluppatori del team affermarono dopo di non esserne nemmeno a conoscenza. "Non c'era nessun documento, nessun riferimento per il gameplay, ed io ero lì. Non avevamo neanche idea che ci fosse una discussione ambigua sul design di Quake", racconterà Tim Willits anni dopo. "Durante quegli anni, ero impegnato su Hexen, Final Doom e la creazione dell'editor che avrebbe permesso al resto del team di creare i livelli di Quake. Non seguivo così da vicino il gioco, inoltre, perché ancora non era pronto l'engine che avrebbe dovuto farlo girare", si giustificherà Romero. In tutto questo, negli uffici di id Software non si respirava un'aria serena. Senza un game design concreto e definitivo, e confrontandosi con continue limitazioni tecniche di un motore 3D in via di ultimazione, i level designer e gli artist della compagnia cominciarono a sentirsi abbandonati a loro stessi. "Appena arrivato, il progetto sembrava in fase di stallo", dichiarò successivamente American McGee, "c'erano continue limitazioni ovunque, su ogni dettaglio, a causa di un concept e una struttura narrativa neanche definiti, mentre si continuavano a cestinare lavori su lavori". Come è successo quindi, che in un simile caos, abbia preso forma e vita una dei giochi più importanti della storia, con tutti i record riportati nelle pagine precedenti? Semplice: grazie all'ambizione, alla tenacia e alla passione. Un giorno, una riunione, e un nuovo inizio. Fu progettata una sala LAN per il team-deathmatch dove tutti partecipavano, ogni giorno, testavano il gioco che finalmente era stato scelto, e ritornavano al lavoro dopo aver testato tutto quello che c'era da testare. Fu un'epopea. Una corsa. Un'olimpiade dello sviluppo del videogioco. E quando Romero caricò sul server, il 22 giugno del 1996, l'episodio shareware di Quake, era solo in ufficio. Tutto il resto del team era a casa a dormire dopo numerose notti insonni davanti al computer. Con la fine di quell'upload, iniziò una rivoluzione. Senza tempo. Le cui onde sismiche si sentono ancora oggi, vent'anni dopo. Nelle ossa. ■

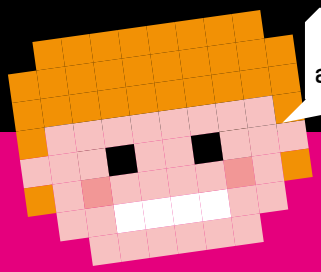
VIDEOGIOCHI

Videogiochi è stata la primissima rivista dedicata al medium, quando ancora il medium era fatto di pixel e poco più. Molti di voi la ricorderanno... qui in redazione, c'è perfino chi ha ancora la collezione!

La rivista che avete tra le mani è figlia di una generazione di redattori e giocatori che seguivano con passione un settore nuovo ed entusiasmante, che muoveva i suoi primi passi nel tentativo di affermarsi come nuovo medium di riferimento. Se nell'era di internet, dei social e della comunicazione istantanea un progetto come Retrogame Magazine ha successo, lo si deve anche ai figli delle prime pubblicazioni, che hanno avuto la loro iniziazione con Videogiochi di Jackson Editore.
Le pagine lucide, i virtuosismi grafici e le grandi illustrazioni ad alta risoluzione erano solo una chimera nel 1983, ma la rivista si presentò a tutti gli appassionati con una copertina di grande impatto e titoli d'interesse: fa sorridere oggi l'idea che tra gli argomenti più rilevanti potessero esserci cataloghi e prezzi, a testimonianza di come nel settore anche gli appassionati avessero bisogno di punti di riferimento perfino nelle informazioni di base.
Ordinata, con articoli a colonne al pari dei quotidiani, l'impaginazione ricercava sprazzi di originalità grazie all'inserimento di immagini ad effetto e foto in alta risoluzione, mostrando comunque i segni di una standardizzazione che

BOTTE DA ORBI

Pur non strettamente legato alla linea editoriale, uno degli elementi più caratteristici di Videogiochi era la presenza delle pubblicità dei competitor dell'epoca, che si lanciavano vicendevolmente attacchi più o meno velati per identificarsi come piattaforme o publisher superiori alla concorrenza. L'ingenua baldanza con cui ci si proclamava come l'unica scelta o si relegava l'avversario quale pallida imitazione era il fuoco che scatenava le discussioni tra giocatori, rappresentando dunque i primi focolai di una console war che i professionisti del settore, saggiamente, evitavano al tempo. "Hai una console diversa da Intellivision? Peccato!" oppure "Non giochi Activision? Ti perdi il meglio!": con questi toni si provava a smuovere gli indecisi e i poco informati, facendo brillare gli occhi dei più giovani che venivano catturati da slogan e proclami.



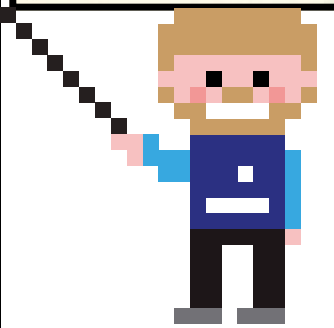
Le recensioni erano una sorta di report che elencava le caratteristiche tecniche del prodotto. A pensarci bene... ancora oggi c'è qualcuno che le scrive così, neanche fosse rimasto a quei tempi!

C'È POSTA PER TE

Videogiochi è diventata presto un appuntamento fisso per tantissimi lettori e in breve prese forma un angolo della posta davvero consistente, che su numerose pagine andava a rispondere alle domande e le curiosità dei lettori. Colonne e colonne di lettere spedite via posta trascritte dai redattori, corredate da scansioni di disegni o fumetti che venivano allegati nella speranza di apparire sulle pagine della rivista. Un traguardo per cui vantarsi con gli amici, un vero riconoscimento che si otteneva dalle autorità del settore!

il posto della posta il posto della osta il posto della posta il posto de

"Gennaio 1983: il mitico primo numero di Videogiochi appariva nelle edicole a bordo di un X-Wing, introducendo il pubblico a quello che poi sarebbe diventato uno standard per le riviste del settore."



attraversava tutte le pubblicazioni Jackson del periodo, specializzate nell'occuparsi di ogni sfaccettatura del campo tecnologico.
Il successo fu immediato, portando ad un aumento del numero di pagine e di contenuti per una pubblicazione che cresceva e si adattava al suo pubblico in maniera davvero camaleontica, integrando primi cenni di programmazione, classifiche e guide strategiche. L'enorme potenziale sfociò nella creazione di una rivista "sorella" dedicata all'informatica professionale, chiamata Home Computer, con cui poi venne data forma ad un'unica rivista ibrida, a nome Videogiochi & Computer, per contenere il calo di interesse del mercato console in seguito alla grande crisi di inizio anni '80. Dopo circa tre anni e l'abbandono del team originale, Videogiochi & Computer si trasformò in Videogiochi News, cambiando formato cartaceo ma provando a mantenere stili e rubriche originali, chiudendo però dopo pochi numeri.
Il cuore del progetto continuò a battere in Zzap!, dove si ritrovarono i redattori storici, che traghettò con successo l'editoria del settore fino al risorgimento videoludico di fine anni '90.

» Su Videogiochi apparvero i primi spazi dedicati ai record ottenuti nei giochi più caldi del momento.

La crescita del settore si percepiva in maniera sensibile e i riflessi erano evidenti nelle parole dei redattori che rispondevano nell'angolo della posta con la certezza che i videogiochi avrebbero cambiato il mondo. L'idea era ben rappresentata da questo disegno, che appariva sulle pagine di Videogiochi, in cui viene raffigurata una società talmente assuefatta ai giochi elettronici da richiedere l'intervento delle forze dell'ordine.

Dal numero 29 la rivista cambiò nome, passando a Video Giochi & Computer, a testimoniare l'importanza acquista nel settore dai personal computer, che non si limitavano a riprodurre giochi ma permettevano di svolgere attività lavorative o altro tipo di intrattenimento.

ATARI ST VS AMIGA 500

In un'epoca in cui gli home computer erano l'ultimo baluardo della tecnologia, l'Amiga 500, che al tempo aveva i favori dei videogiocatori e soprattutto degli sviluppatori, e l'Atari ST, macchina dal prezzo più basso e concorrenziale, si sfidavano nelle camerette di tutto il mondo. Quale delle due ne sarebbe poi uscita vincitrice in una delle prime, vere "computer war" di tutti i tempi?

Negli anni '80, l'Amiga 1000 aveva dimostrato al grande pubblico come Commodore, reduce del successo inesorabile dei mesi passati, fosse ancora una compagnia in grado di stupire e, soprattutto, convincere le piccole e medie case di sviluppo a investire su di essa. L'Amiga 500, presentato assieme all'Amiga 2000 l'8 gennaio 1987 all'International Winter Consumer Electronics Show, fu l'ennesima conferma di questa linea commerciale vincente e assolutamente redditizia.

Commercializzato anche nel nostro paese dal 1987 alla fine del 1992, a un prezzo di poco superiore al milione di lire, l'Amiga 500 fu presto "superato" anche da una versione riveduta e corretta, ovvero l'Amiga 500 Plus, commercializzata nei primi anni Novanta. Sia la versione base che quest'ultima edizione maggiorata sono ad oggi ricordati come due tra i maggiori home computer di tutti i tempi. Commodore propose infatti l'Amiga 500 come una macchina capace di attirare legioni di compratori, e per farlo la compagnia reclutò anche personalità come Buzz Aldrin (astronauta statunitense, noto soprattutto per essere stato il secondo uomo ad aver calpestato il suolo lunare, nell'ambito della missione Apollo 11) e Little Richard (cantautore statunitense, noto anche con il nome di The Original King of Rock and Roll) per le pubblicità del nuovo computer. Amiga 500 era inoltre accompagnato da una quantità di documentazione quasi irreale, e i videogiochi erano offerti in confezioni »

Scegliere tra l'Amiga e l'Atari è come cercare di decidere se è meglio la pizza o la pasta. Secondo il sottoscritto, non può esserci un reale vincitore tra i due: entrambi gli home computer hanno meriti assolutamente inappuntabili (primi tra tutti, i sensazionali giochi che giravano sulle due macchine), ma entrambi hanno anche difetti e limiti strutturali che non possono certo passare inosservati. Certo che, però, sull'Amiga potevamo giocare a un certo Defender of the Crown...

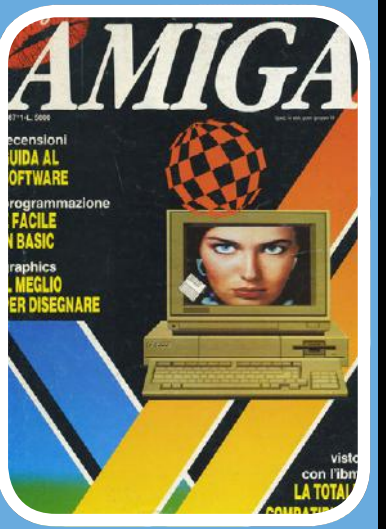
davvero enormi, caratteristica, questa, che sarebbe poi stata destinata a entrare nel mito dell'intera libreria Commodore. Anche le specifiche tecniche non erano da prendere alla leggera: CPU Motorola 68000 a 7,09 Mhz relativamente ai paesi utilizzanti lo standard televisivo PAL, o 7,16 MHz per la versione NTSC, un chipset OCS, 256 KiB di ROM contenenti il Kickstart 1.2 o 1.3 e 512 KiB di RAM configurati come 512 KiB di Chip RAM. La risoluzione di 320x256 progressiva o 320x512 interlacciata con 32 colori visualizzabili contemporaneamente da una palette di 4096, 640x256 progressiva o 640x512 interlacciata con 16 colori visualizzabili contemporaneamente da una palette di 4096, rendevano l'home computer della Commodore straordinario da vedere per l'epoca.

Ma non solo: l'Amiga 500 poteva sprigionare un suono stereofonico generato da 4 canali con risoluzione 8 bit/28 kHz, mentre il drive di serie permetteva ad un floppy disk drive da 3,5" DS/DD di memorizzare sul floppy disk fino a 880 KiB. Anche il sistema operativo di serie (AmigaOS 1.2 al lancio, seguito poi da AmigaOS 1.3 e aggiornabile sino a AmigaOS 3.9) chiudevano un quadro tecnico generale realmente strepitoso.
Tuttavia, la compagnia della Grande C non era l'unico colosso dell'intrattenimento a voler entrare nelle case della gente: pochi anni prima, più precisamente nel gennaio 1985 al Winter Consumer Electronics Show, Atari presentò il primo modello di ST, ovvero l'Atari 520ST, commercializzato poi a partire dal mese di giugno dello stesso anno. Fondato interamente sul processore Motorola 68000, equipaggiato con 512 kByte di RAM e dotato di un floppy disk da 3,5", l'Atari ST fu etichettato da subito come una versione "economica" dei ben più noti Apple Macintosh e, appunto, Amiga 500. Proprio grazie ad un prezzo più abbordabile e ad una campagna pubblicitaria altrettanto massiccia, Atari ST riuscì inizialmente ad imporsi nel mercato degli home computer, sebbene a livello tecnico non disponeva di chip custom progettati per l'accelerazione delle funzioni grafiche usate ai tempi per lo sviluppo di videogiochi o programmi di vario tipo, incluso un chip audio non propriamente allo stato dell'arte, che lo poneva al livello dell'ormai vetusto Commodore 64. L'asso nella manica erano le porte MIDI incorporate, le quali permisero ad Atari ST di spopolare all'interno delle camerette degli aspiranti musicisti amatoriali dell'epoca. Il software scritto per il TOS, ovvero il sistema operativo usato dall'Atari ST e dai modelli successivi, viene attualmente emulato da numerosi software nell'ambito della produzione musicale tramite sequencer. Una caratteristica non da poco, considerando che sono ormai trascorsi ben trentuno anni dal lancio della macchina in questione. Ad ogni modo, il segreto del successo era uno ed uno soltanto: le componenti per l'audio erano prodotte da terzi, caratteristica questa che permise ad Atari di usare un gran numero di chip custom: il supporto al disk drive era fornito da un chip standard della Western Digital ed il suono era fornito nientemeno che dallo Yamaha YM2149. Un "trucco", se così possiamo definirlo, che permise alla compagnia di risparmiare un'enorme quantità di denaro, sottraendola proprio dai costi di produzione base.

Diverso tempo dopo, Atari aveva intenzione di distribuire versioni di ST dotate di 128 kByte e 256 kByte di RAM, con i nomi di 130 ST e 260 ST. Tuttavia, solo quest'ultimo vide la luce in Europa (il primo si limitò ad apparire solo sotto forma di prototipo), un mercato dove i computer costavano molto di più rispetto agli U.S.A. e dove la compagnia voleva si svolgesse gran parte della "guerra" con Amiga. Gli acquirenti, dopotutto, erano impossibilitati a comprare la versione più RAM ed Atari fu così costretta a ritirare questo modello. Da qui in poi, la strada del successo per l'Amiga 500 fu spianata in men che non si dia, visto che nel giro di una manciata di anni il diretto concorrente non seppe più rinnovarsi: il 260 ST dotato di 512 kB ed il 520 ST fu portato ad 1 MB con l'uscita del modello 520 ST+ e nel 1986 fu lanciato il 1040 STF che aveva 1 MB di RAM, un alimentatore incorporato ed un floppy-disk a doppia faccia. Ciononostante, l'hardware dell'Atari ST rimase intoccato e non subì reali modifiche, cosa questa che scoraggiò gli acquirenti che decisero così di far lentamente scendere nel dimenticatoio uno degli home computer potenzialmente più versatili di sempre, ma che a conti fatti era già partito con il piede sbagliato: il CP/M-68K era solo una riproposizione del vecchio sistema operativo CP/M, e già nel lontanissimo 1985 i più svegli capirono che si trattava di un sistema operativo assolutamente obsoleto come struttura (oltre che vittima della mancanza di

• Le componenti interne dell'Amiga ricevettero diversi "boost" nel corso degli anni, realmente sorprendenti: l'Atari, invece, non seppe mai davvero reinventarsi.

GLI HOME COMPUTER E LA NASCITA DELLE RIVISTE



Proprio in quegli anni in cui gli home computer entravano nelle case di centinaia di persone, prendeva il via un fenomeno editoriale destinato a proseguire per lunghissimo tempo, sino ai giorni nostri. Parliamo ovviamente delle riviste cartacee di settore, ben prima dell'avvento prepotente di internet e dell'informazione in tempo reale, la cara e vecchia carta stampata (sì, proprio come quella che tenete tra le mani ora). E sia l'Amiga che l'Atari potevano contare sulle loro prestigiosissime pubblicazioni ufficiali, ricche di informazioni e recensioni assolutamente imparziali sui maggiori titoli dell'epoca.

• La meravigliosa macchina Amiga: e non confondetela con un computer Apple Macintosh, mi raccomando!

un supporto ad un file system gerarchico). Per non parlare del problema dei floppy disk: i primi modelli di ST erano forniti di un floppy disk drive esterno a facciata singola, che poteva memorizzare fino a 360 kByte. Successivamente, il modello a doppia faccia poteva memorizzare 720 kByte, ma il fatto che fosse opzionale e non obbligatorio indirizzò l'utenza verso il floppy a singola faccia, decisamente più economico. Paradossale quindi che il formato più capiente non fu mai realmente spinto dalla compagnia, nonostante la gente chiedesse a gran voce un'inclusione nel modello base. Commodore fu infatti molto più scaltra in tal senso, visto e considerato che l'Amiga 500 ricevette col tempo diversi upgrade che permisero alle capacità della macchina di fare salti qualitativi non indifferenti.

A520 ad esempio permetteva di connettere l'Amiga 500 ai televisori a tubo catodico, diffusissimi all'epoca. A570, messa in commercio quando la macchina era ormai sul viale del tramonto, era invece una unitá CD-ROM SCSI a bassa velocità e compatibile con il catalogo del Commodore CDTV. Non è tutto: A590 permetteva tramite un case SCSI il collegamento di un hard disk alla macchina, anche se una singola porta SCSI impedì la connessione all'unisono dell'unità A570 ed A590. Il resto è storia: pensare che Atari ST nacque proprio per la volontà di Jack Tramiel, ex-presidente Commodore, di comprare la Atari e quindi il progetto Amiga dal precedente proprietario (ovvero Time Warner), per poi vederselo sfumare improvvisamente dalle mani, rende la sfida Atari VS Amiga una delle più agguerrite e longeve di tutti i tempi, che nulla ha da invidiare a quelle delle console Nintendo e SEGA dei tempi d'oro. Nonostante questo, un plotone di giocatori ricorda con affetto il parco titolo dell'Atari ST, che riuscì, comunque, ad avere dalla sua titoli di un certo calibro come After Burner, North & South, SimCity, Gods e Cabal, sebbene la coppa di miglior gioco per l'Atari ST non può che andare ad una vera e propria leggenda, Dungeon Master, capace di infrangere ai tempi ogni record di vendite e in grado di portare al grande pubblico uno dei generi videoludici che da lì in poi sarebbero entrati prepotentemente nell'immaginario collettivo: i videogiochi di ruolo. L'Amiga, dal canto suo, rispondeva con un parco titoli assolutamente strepitoso e destinato ad entrare nella storia: The Secret of Monkey Island, Lemmings, Elite, Rainbow Island, Another World, Cannon Fodder, Sensible Soccer e moltissimi altri ancora (è davvero impossibile elencarli tutti, non ce ne vogliate). Tutti giochi, quelli sopra elencati, in grado di plasmare un'intera generazione di giocatori, estasiati da prodotti in grado di offrire strepitose performance grafiche (perlomeno per l'epoca) a gameplay genuini ed assolutamente assuefacenti. Insomma, nonostante la sfida tra Atari ed Amiga sia decisamente a favore di quest'ultimo, moltissimi retrogamer incalliti non dicono mai di no quando si tratta di riaccendere i loro preziosi home computer conservati gelosamente in soffitta, magari proprio per rispolverare qualche grandioso titolo del passato. Come dargli torto: l'epoca degli home computer, dopotutto, non fu mai più così gloriosa. ■

• Le porte MIDI incorporate, fiore all'occhiello dell'Atari ST, erano un elemento imprescindibile dell'home computer dell'epoca.

• La differenza tra le tastiere Commodore e Atari sono davvero impercettibili agli occhi di un inesperto. I veri appassionati, ad ogni modo, sanno distinguerle anche mentre dormono.

SHADOW OF THE BEAST

Redenzione e vendetta in un classico immortale dell'era dei 16 bit

IL MITO DI ARBROON: CONDANNA E REDENZIONE

Da semplice contadino ad araldo del sulfureo Maletoth, Signore delle Bestie: la storia di Arbroon è un oscuro groviglio di sofferenza, privazione e schiavitù culminato nella mutazione che lo privò della sua umanità. Dopo aver inavvertitamente assistito al sacrificio rituale di suo padre, il tormentato protagonista di Shadow of the Beast avrebbe spezzato le proprie catene e intrapreso il lungo viaggio alla ricerca del suo carnefice con un solo scopo: riacquistare la propria libertà e liberare il mondo dal giogo del maligno.

Il successo riscosso da tutti i più celebri sistemi da gioco avvicendatisi sulla scena in oltre trent'anni di storia si basa sull'affermazione di una ristretta serie di produzioni dal livello superiore alla media che, esaltandone il potenziale tecnico, veicolarono l'interesse del pubblico verso di essi. Quando si parla di Amiga 500, a tutt'oggi il personal computer più amato e celebrato di sempre, ognuno sarebbe in grado di stilare una propria classifica dei titoli degni di ambire a questo ruolo, ma a prescindere dalle inclinazioni personali, nessuno potrebbe mai lasciare fuori dal lotto il mitico Shadow of the Beast.

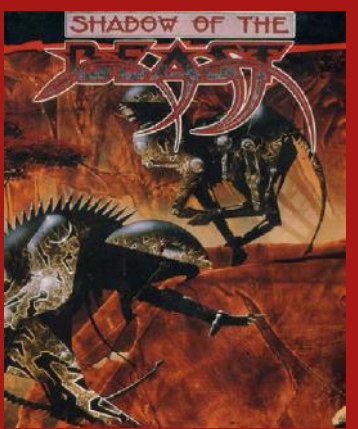
Action-platform dalla sofisticata intelaiatura grafica e il gameplay altrettanto curato, il classico firmato dal team Reflections si distinse come una delle opere più complete e ispirate della sua epoca, contribuendo ad alimentare quel processo di emancipazione artistica del videogame che avrebbe di lì a poco alimentato il dibattito sul reale potenziale espressivo del medium.

Composto da cinque, lunghi livelli multidirezionali le cui ambientazioni rimandavano agli immaginifici panorami immortalati dalle opere di un maestro dell'illustrazione quale Roger Dean, il viaggio intrapreso dal tormentato Aarbron al fine di riappropriarsi della propria umanità perduta viveva di oniriche suggestioni in cui i resti di un passato ancestrale andavano mescolandosi a reperti tecnologici di un futuro altrettanto remoto. Sfuggendo alle grinfie di colossali mostruosità; lottando contro creature di

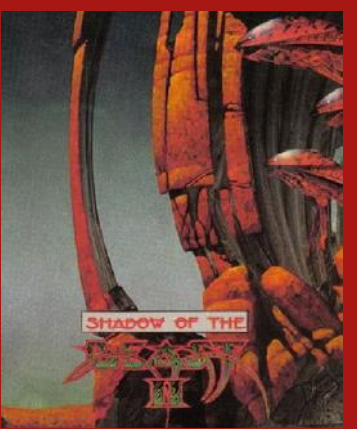
» Tra le feature grafiche più apprezzate del primo capitolo di Shadow of the Beast figuravano i numerosi livelli di parallasse propri degli gli scenari, i quali conferivano loro straordinaria profondità e dinamismo. In alcune fasi del gioco, il numero degli stessi raggiungeva la ragguardevole soglia dei 12 layer.

L'ARTE IN COPERTINA

Le cover box dei primi due capitoli della trilogia di Shadow of the Beast vennero realizzate da Roger Dean, celebre illustratore britannico passato alla storia per aver curato le copertine degli album di numerose band musicali della scena Rock/Progressive tra cui Yes, Gentle Giant e Uriah Heep. Particolarmente noto per gli immaginifici panorami che caratterizzavano le sue opere, Dean collaborò con Psygnosis per oltre un decennio, firmando quasi tutte le cover dei rispettivi titoli.



SHADOW OF THE BEAST
1990



SHADOW OF THE BEAST II
1990

SHADOW OF THE BEAST III
1992

INFORMAZIONI

Anno: 1990
Genere: Action-platform. La sua grafica straordinaria, le sue musiche evocative e il suo gameplay solidissimo lo fecero entrare subito nell'olimpo dei capolavori.

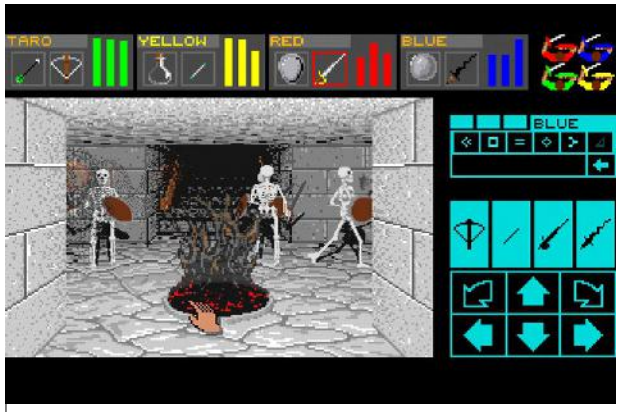
mitologico retaggio; correndo a perdifiato per terre zeppe di pericoli, avremmo potuto in tal senso scoprire un nuovo modo di affrontare l'esperienza videoludica, in cui le emozioni e il costante senso della scoperta prendevano il sopravvento sulle pur valide dinamiche di gioco. Acclamato alla stregua di un capolavoro da pubblico e stampa divenne oggetto di un numero davvero straordinario di porting che, partendo dalla nativa versione Amiga, coinvolsero nell'arco di un biennio macchine come C64, Spectrum ZX, Amstrad CPC, Master System, Mega Drive Turbografx CD e Atari Lynx. Parallelamente, i producer della Psygnosys s'adoperarono anche nella serializzazione del brand che si concretizzò già nel 1990 quando il 16Bit targato Commodore accolse Shadow of the Beast II nel proprio catalogo. Passato alla storia per la spettacolarità della propria sequenza introduttiva, quest'ultimo avrebbe sostanzialmente ripreso il format del suo predecessore cercando di amplificarne l'impatto scenico. Al netto delle migliorie apportate al reparto animazioni, l'iniziativa non si rivelò tuttavia in grado di reggere il confronto diretto con l'originale evidenziando, al contrario, un eccessivo annacquamento del coefficiente di sfida nonché un sensibile calo di spessore narrativo. Sebbene alcune realtà giornalistiche non mancarono di evidenziare detti limiti, Shadow of the Beast II non faticò in ogni caso molto a raggiungere lo status di hit, il che spianò di fatto la strada allo sviluppo del terzo e conclusivo episodio della saga...
Rilasciato nel 1992 in esclusivo formato Amiga, Shadow of the Beast III ci avrebbe restituito un Aarbron ormai tornato definitivamente alla condizione umana per coinvolgerlo in una nuova avventura dal taglio meno dinamico del previsto. Pur conservando una solida ossatura da action-platform, il rispettivo gameplay sarebbe infatti contraddistinto per la maggiore presenza di rompicapi e fasi esplorative, andando a chiudere il cerchio intorno ad un'esperienza ludica globalmente superiore a quella promossa dal suo più diretto antenato. In barba a questo dettaglio, il terzo esponente della serie non avrebbe registrato vendite adeguate agli obiettivi di mercato fissati da Psygnosis: complici le vicissitudini finanziarie che, nel 1993, portarono i vertici dell'azienda a vendere le proprie quote azionarie alla fu Sony Electronic Publishing, il marchio di Shadow of the Beast sarebbe dunque rimasto chiuso in chissà quale soffitta, salvo spuntare fuori solo nelle cicliche indiscrezioni di chi ne garantiva una non meglio precisata rinascita. Alla fine, quest'eventualità si è verificata nello scorso mese di maggio sui circuiti della PS4 col lancio dell'omonimo reboot degli Heavy Spectrum Entertainment Labs. Come molti sapranno, l'esito di questo revival poligonale non è stato davvero dei migliori. Va pertanto da sé che, nel cuore degli appassionati, ci sia ancora oggi spazio solo ed esclusivamente per un solo Shadow of the Beast.
Il primo. L'inimitabile. ●

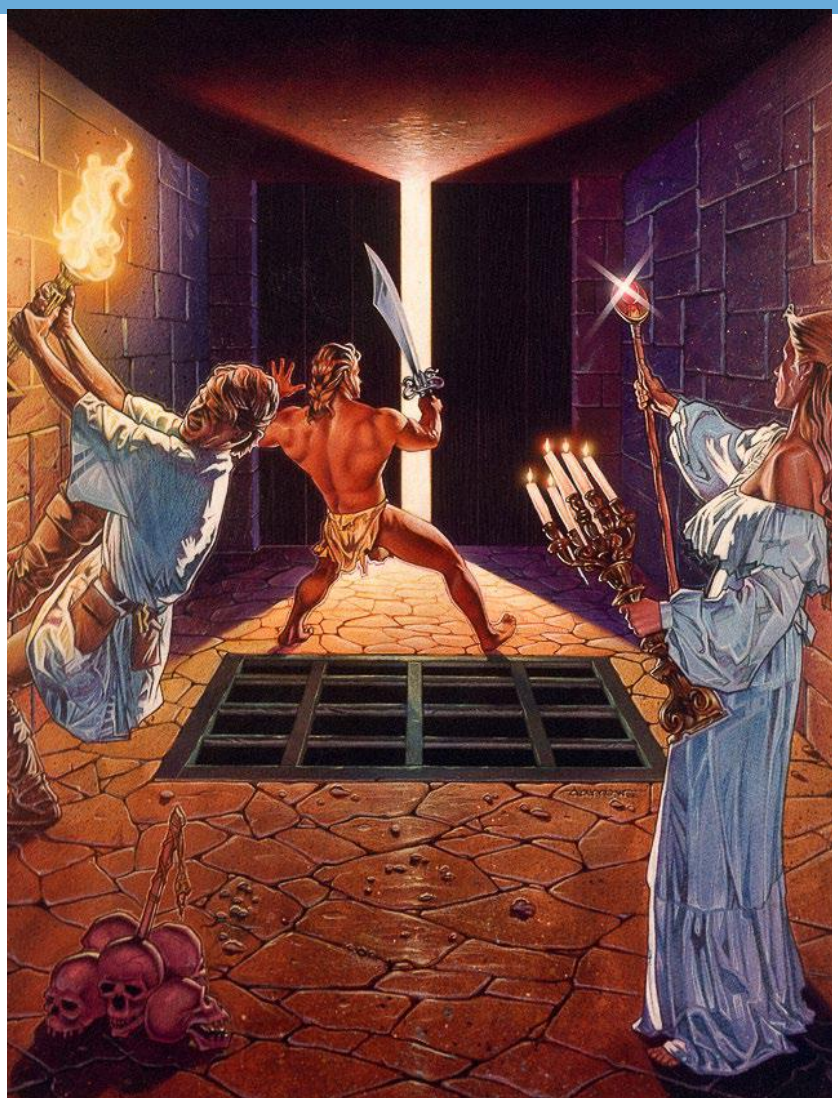
» Arbroon disponeva di un'unica barra energetica per portare a termine l'avventura. Quest'ultima si sarebbe esaurita dopo aver assorbito l'impatto di 12 colpi, ma poteva essere rimpinguata tramite l'acquisizione di speciali artefatti.

» Il repertorio dinamico di Aarbron si basava essenzialmente sulla possibilità di correre, accovacciarsi e saltare. In termini offensivi, questi avrebbe potuto invece contare sull'uso dei pugni o di un particolare calcio volante.

DUNGEON MASTER

Con questo titolo, si assistette a una vera e propria "rivoluzione" del concetto di GdR fruito sotto forma di videogioco. Vale la pena di ricordarne dunque la genesi e la storia





» Lo spettacolare artwork di copertina del gioco fu realizzato dall'artista David Darrow, che sfruttò la moglie per realizzare l'immagine della donna con il candelabro in mano, e il programmatore Andy Jaros per disegnare l'uomo che regge la torcia (nella foto a sinistra).

INFORMAZIONI

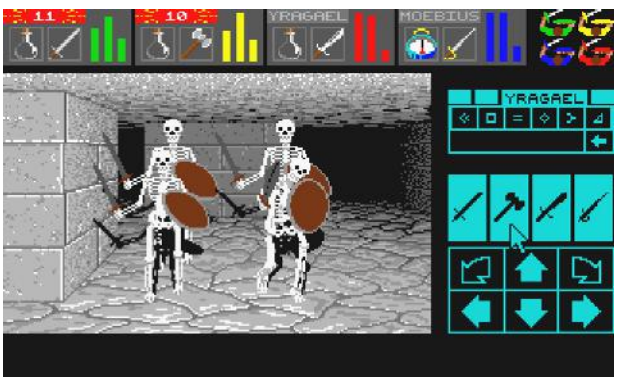
Anno: 1987
Genere: GdR.
Dungeon Master, con la sua particolare visuale in prima persona e la grafica "tridimensionale", cambiò per sempre il modo di concepire i giochi di ruolo.

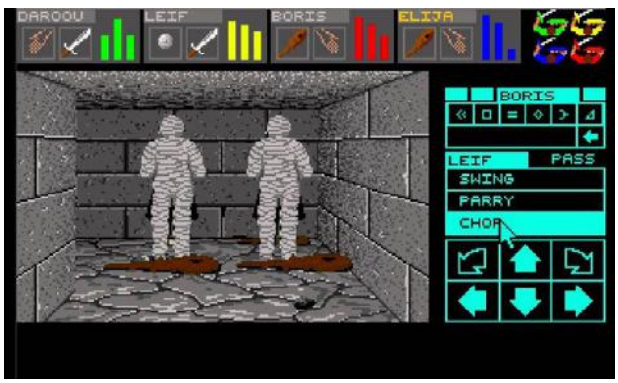
La prima cosa che viene in mente, nel ricostruire la storia di questo seminale gioco di ruolo, è che Dungeon Master è stato caratterizzato da una genesi molto articolata, come si confà a titoli capaci di cambiare profondamente il modo di giocare: Doug Bell, il programmatore, e Andy Jaros, che si occupava del lato artistico, iniziarono a svilupparlo in Pascal, con il nome di Crystal Dragon, avendo come piattaforma di riferimento l'Apple II. Nel 1983, però, con il loro approdo in FTL Games, lo sviluppo passò al linguaggio C, per giungere su Atari ST, nel 1987, con il titolo definitivo. Dungeon Master prendeva alcuni degli elementi più in voga del genere, come la simulazione della grafica tridimensionale in prima persona, introducendo a sua volta caratteristiche che nel tempo sono diventate cardine per i dungeon crawler e molti giochi di ruolo in generale. Innanzitutto, venne introdotto, coraggiosamente, il combattimento in tempo reale: niente turni, insomma! Una volta avvistato il nemico, era necessario essere pronti con le proprie azioni e mettere in atto a tutta velocità le proprie strategie per avere la meglio. Fortuna voleva che le creature presenti nel dungeon tradissero la loro presenza emettendo rumori e suoni vari, permettendo così al giocatore attento di prepararsi con adeguato anticipo.

La crescita del personaggio, inoltre, era basata sul proprio stile di gioco, assegnando punti a determinate categorie (Combattente, Ninja, Chierico e Mago) a seconda delle azioni compiute: attaccare con un'arma o lanciarla, per esempio, faceva parecchia differenza nell'assegnazione dei punti. Innovativo anche il sistema di magie, basato su sequenze di rune da inserire di volta in volta prima di scatenare un incantesimo.
A inizio gioco, nella "Sala degli Eroi", il giocatore aveva l'occasione di resuscitare o reincarnare fino a 4 tra 24 potenti guerrieri. Nel secondo caso (quello della reincarnazione), si perdevano le abilità del personaggio in favore

SEQUEL E PORTING

Il grande successo della versione per Atari ST scatenò i porting per tutte le piattaforme dell'epoca, tra cui Amiga, Apple IIGS e PC-DOS, giungendo anche in tempi successivi su console come TurboGrafx-CD e SNES. In particolare la versione per il 16 bit Nintendo vantava un lavoro aggiuntivo per sostenere la narrazione, con un'introduzione animata dedicata e una colonna sonora che accompagnava l'esplorazione. Esistono anche porting per Macintosh e Amiga CDTV, mai approdati sugli scaffali per motivi differenti: in particolar modo, la versione per il sistema Commodore non fu finalizzata perché FTL non ottenne le informazioni tecniche in merito al salvataggio dati su dispositivi di memorizzazione. Anche il mitico Atari Lynx vide una versione dedicata, rimasta un prototipo sotto il nome di Dungeon Slayers.





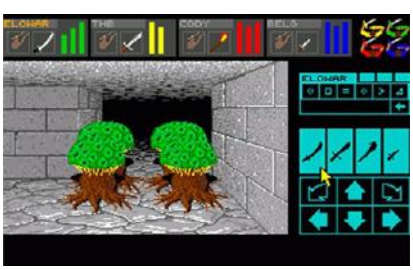
» Dungeon Master non era un GdR a turni: i combattimenti si svolgevano in tempo reale, e bisognava dunque essere pronti a reagire a qualsiasi brutto incontro ci si trovasse di fronte.

di un leggero boost alle statistiche, donandogli nel contempo uno sviluppo più adatto al sistema citato in precedenza.
Altra caratteristica interessante era quella che riguardava la resistenza del personaggio, che sarebbe inevitabilmente calata se il giocatore non avesse provveduto a placarne fame e sete. In caso contrario, l'efficacia in battaglia ne avrebbe risentito, con severi malus nella capacità motoria del personaggio.
Alcuni di questi elementi di base sopravvivono tutt'ora in classici del genere come i recenti Elder Scrolls e dimostrano l'impatto avuto dal titolo quasi trent'anni fa, contribuendo al successo di produzioni recenti come Legend of Grimrock, che ne incarnano fieramente lo spirito.
Un prodotto affascinante, dotato di una grafica innovativa per l'epoca e una direzione artistica efficacissima, coinvolgente e appassionante nonostante l'assenza di colonna sonora, cosa che, anzi, aumentava l'immedesimazione.
Non per niente, divenne il titolo di maggior successo per Atari ST, vendendo 40.000 copie nel solo anno di lancio e generando una serie di sequel e conversioni che hanno contribuito a tenere vivo il suo ricordo in diverse generazioni di giocatori. ▯

IL PARERE DI METALMARK

Sono un giocatore di ruolo classico da sempre (carta, matita e dadi) e non posso non ricordare per sempre e con un'emozione unica Dungeon Master, il padre spirituale di Eye of the Beholder e altri infiniti GdR in prima persona che hanno allietato le nostre nottate da allora a oggi. Dalla scelta tattica del party (le mitiche nicchie nei muri!) ai movimenti "a scatti", Dungeon Master ha tracciato nuovo confini e nuove regole del gioco.

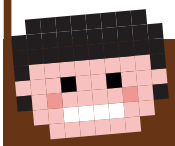
» In Dungeon Master è importantissimo bere e mangiare, altrimenti la resistenza del personaggio ne avrebbe risentito, con conseguenze rovinose.



DUNGEON MASTER VIVE... CON LE MOD!

Se giochi come Legend Of Grimrock hanno giovato dall'amore dei fan verso Dungeon Master, al tempo stesso non poteva esserci occasione più ghiotta per provare a reinventare il classico nato su Atari ST in una forma più congeniale ai recenti standard tecnici. Nel 2013 l'utente del forum ufficiale di Legend of Grimrock chiamato "comscript" ha reso disponibile una mod che ricrea l'intera esperienza di Dungeon Master, frutto di oltre 250 ore di lavoro! A parte minime variazioni (come l'assenza della sete e dei danni dovuti alle porte) si tratta di un lavoro davvero fedele, che ha riscosso grande successo tra i fan, con oltre 5.100 download solo sul sito Nexusmods.com.

LARGO LAGRANDE



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

Largo comincia a sospettare qualcosa all'interno della sua lussuosa suite nella Swamp Rot Inn.

Il primo, turbolento incontro tra Guybrush e Largo sulle banchine di Scabb Island: una sequenza che ha fatto la storia dei videogame.

IDENTIKIT

NOME **Largo LaGrande**

PROFESSIONE **Filibustiere**

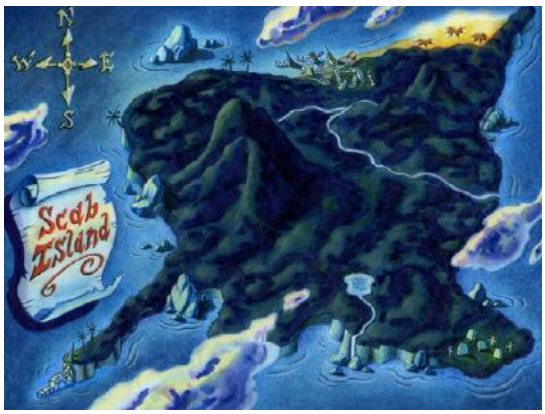
HABITAT **Scab Island (Caraibi)**

SEGNI PARTICOLARI **Braccio destro del pirata LeChuck**

VIDEOGAME **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge – 1991 Lucasarts**

"Dovunque andrai, per terra e per mare, non potrai mai nasconderti da Largo LaGrande!". Nipote del celebre filibustiere Marco LaGrande e amico di gioventù del perfido LeChuck, Largo amava congedarsi dalla scena scandendo a chiare sillabe questo motto. Sentendole uscire dalla sua bocca, dette parole potevano forse suonare grottesche, ma il nanerottolo dalla mascella volitiva e dalla buffa andatura non era certo un tipo da sottovalutare. Tutt'altro. Come avrebbe scoperto il buon Guybrush in seguito al loro primo incontro, questi era difatti in grado di tenere in scacco l'intera isola col suo proverbiale embargo fiscale, senza che nessuno osasse metterne in discussione l'autorità. Pur non essendo un avversario magari temibile quanto LeChuck, per il quale nutriva peraltro sentimenti contrastanti, Largo LaGrande riuscì a catturare immediatamente l'immaginario del pubblico in virtù dell'ispiratissimo character design, di una personalità altrettanto singolare e dell'inconfondibile jingle musicale che annunciava il suo arrivo con assoluta puntualità. Non stupisce che egli venga pertanto considerato come l'ideale di uno dei momenti più efficaci dell'avventura firmata da Ron Gilbert.

Veduta panoramica di Scab Island, territorio di caccia di Largo LaGrande…



Per sconfiggere Largo LaGrande, era necessario usare un bel po' di astuzia. In particolare, risultava piuttosto suscettibile al Voodoo!

COME SCONFIGGERLO

Inutile affidarsi alle maniere forti: Largo LaGrande sarà anche stato un piccoletto, ma in una normale scazzottata da osteria Guybrush non avrebbe avuto alcuna possibilità di spuntarla. Molto meglio affidarsi in tal senso a strategie più sottili, come ad esempio... l'oscura Arte del Voodoo! Per fabbricare una funzionale bambolina dedicata, ci sarebbe toccato raccattare quattro ingredienti a dir poco particolari, ma una volta consegnato il tutto alla mitica Voodoo Lady il nanerottolo non ci avrebbe dato più noie!

Onde procurarci un campione di saliva di Largo, avremmo dovuto recarci presso il Bloody Lip Bar e attendere che questi proiettasse un potente scaracchio sul muro della bettola dopo aver trangugiato un boccale del suo intruglio preferito. A questo punto bastava raccogliere il tutto utilizzando il foglio di un'immacolata pergamena.

Uno degli ingredienti necessari alla creazione della sua bambolina era costituito dai residui di forfora presenti sui parrucchini di Largo. Per ottenerli, saremmo dovuti penetrare nella sua lussuosa suite alla Swamp Rot Inn e rubarne abilmente uno.

Per appropriarci di un indumento intimo di Largo dovevamo fare in modo che i suoi vestiti si macchiassero piazzando un secchio pieno di fanghiglia sullo stipite della porta della sua suite così che il filibustiere fosse costretto a mandarli in lavanderia. Qui, avremmo potuto procurarci il... necessario con relativa facilità.

L'ultimo ingrediente era rappresentato da un osso appartenente al nonno di Largo. In questo caso, ci sarebbe toccato setacciare il cimitero di Scab Island onde scovare la tomba in cui l'austero antenato era stato sepolto.

GOLDEN AGE ART

MYTH: HISTORY IN THE MAKING

Action game dalla solida intelaiatura hack'n slash e dalle marcate venature platform, il leggendario Myth approdò sugli scaffali dei negozi sfoggiando una copertina dal notevole impatto scenico che ne esaltava il fascinoso background mitologico. Per ottenere questo risultato, il producer Mark Cale si affidò all'inconfondibile tocco di Les Edwards, celebre artista di scuola britannica specializzato in illustrazioni legate alle sfere heroic-fantasy, sci-fi e horror, optando per la riproposizione di un dipinto che questi aveva realizzato in vista della pubblicazione del romanzo Conan Il Ribelle (1980, Poul Anderson).

Benché l'opera fosse pertinente ai temi trattati, il rispettivo soggetto principale – vale a dire il mitico eroe armato di ascia da battaglia – non presentava alcuna correlazione diretta col protagonista del videogame: come evidenziato dagli indumenti moderni caratterizzanti il suo sprite, questi non era infatti altro che un semplice ragazzo degli anni '80 catapultato indietro nel tempo da un arcano incantesimo. Onde evitare che il pubblico rimanesse disorientato da questa incongruenza, la System 3 fece dunque in modo che nelle successive ristampe del gioco detta illustrazione venisse sostituita da un'immagine più calzante, anche se meno evocativa, finendo per conferire alle edizioni originarie i connotati del pezzo da collezione. Per un scherzo del destino, il legame tra il possente barbaro di cui sopra e Myth sarebbe tornato comunque in auge nel 1991 quando la Mindscape acquisì i diritti di pubblicazione del gioco per il settore console. In occasione del porting destinato al NES, i vertici dell'azienda decisero infatti di ribattezzare il progetto come Conan: Mysteries in Time e rimpiazzare il suo mattatore con la riproduzione in pixel dell'icona creata da Robert E. Howard! Oltre a rivelarsi concettualmente funesta, questa manovra commerciale non si tradusse nella riproposizione dell'opera di Edwards: sulla confezione della cartuccia venne in effetti stampato un più generico ritratto del barbaro in cui era possibile individuare i tratti delle relative incarnazioni fumettistiche. ●

MYTH: HISTORY IN THE MAKING

ANNO DI PRODUZIONE
1989

SVILUPPO
SYSTEM 3 SOFTWARE LTD.

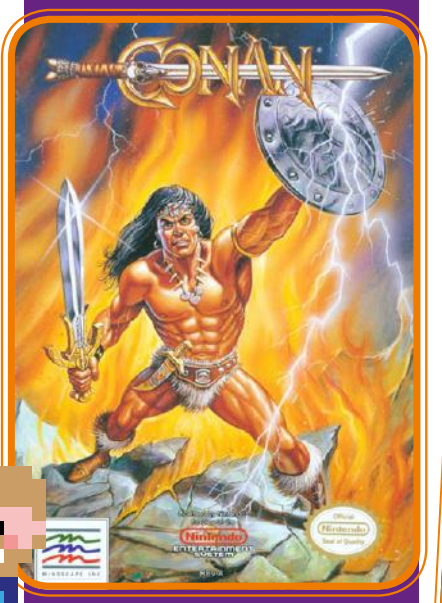
VERSIONE NATIVA
C64

ALTRE VERSIONI
1989 – AMSTRAD CPC / SPECTRUM ZX
1991 – NES
1992 – AMIGA 500
1994 – AMIGA CD 32

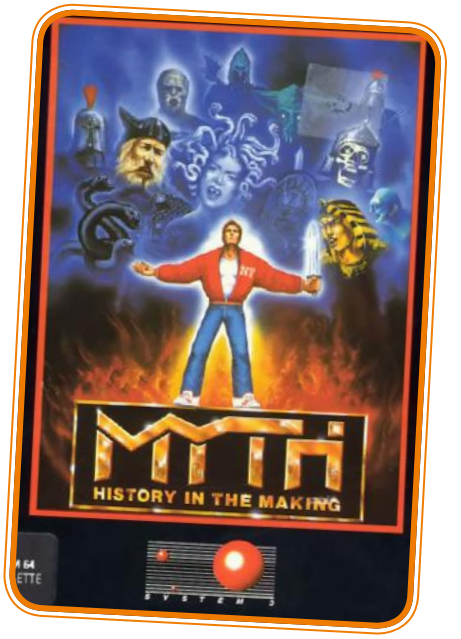
AUTORE COPERTINA
LES EWARDS

» Eletto a proprio campione dalla Dea Budicca, il protagonista di Myth era chiamato a solcare le gelide lande del Valhalla, gli esotici panorami del Duat Egizio e le mitiche terre dell'Olimpo onde scovare e sconfiggere il perfido demone Dameron.

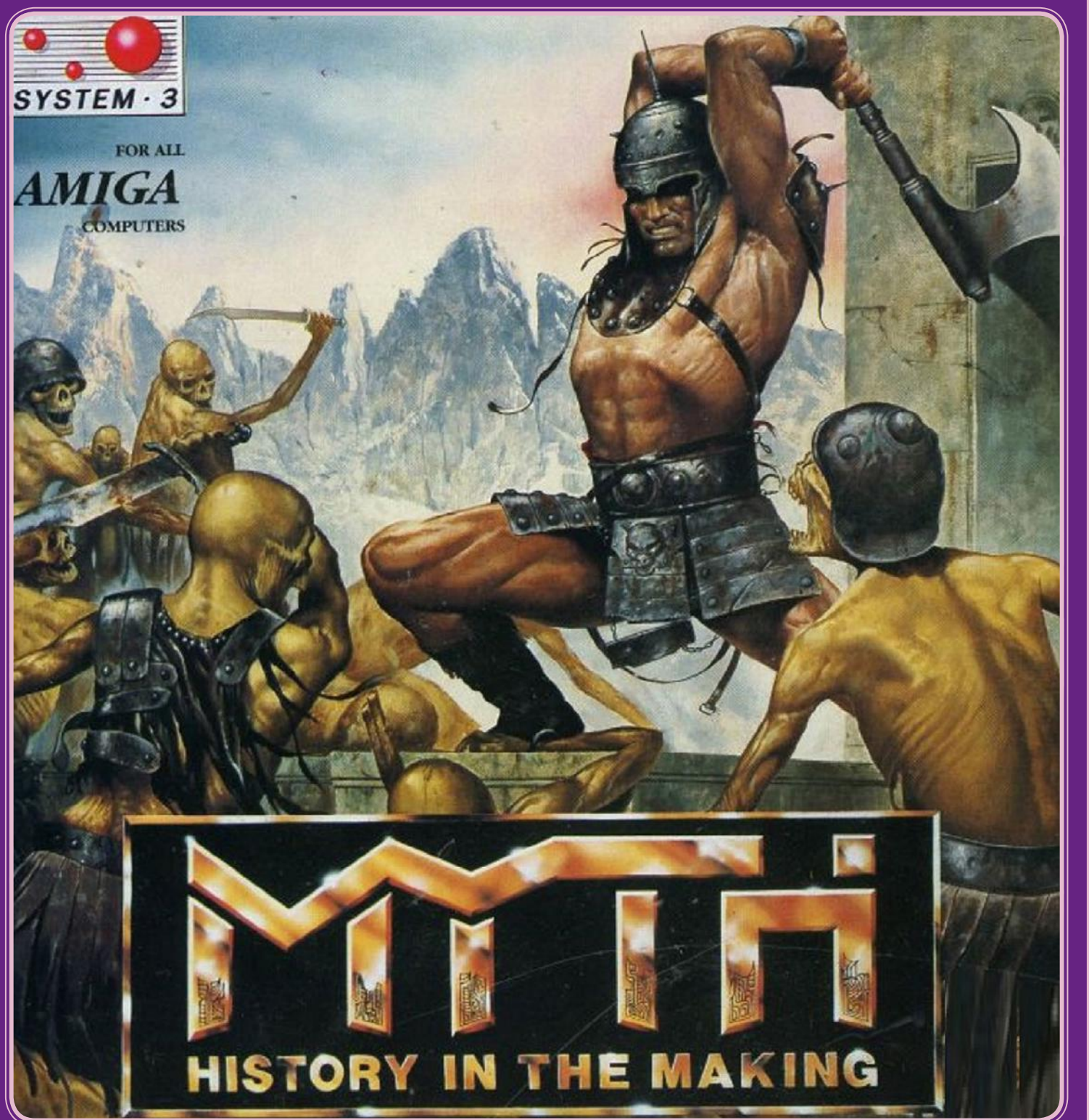
"La copertina originale di Myth non aveva in realtà molto a che fare con la sua trama."



» La copertina della sventurata edizione NES del gioco. In questo caso, l'originario viaggio tra le varie mitologie classiche proposto nel titolo originale veniva goffamente rimpiazzato da un tour tra i regni Hyboriani propri della saga di Conan.



» L'immagine utilizzata per la copertina delle ristampe del gioco presentava i classici tratti della locandina cinematografica.


SYSTEM · 3
FOR ALL
AMIGA
COMPUTERS
MTM
HISTORY IN THE MAKING

POPULOUS

Forse non tutti sanno o ricordano che fu Sir Peter Molyneux il primo a rendere i videogiocatori delle vere e proprie divinità...

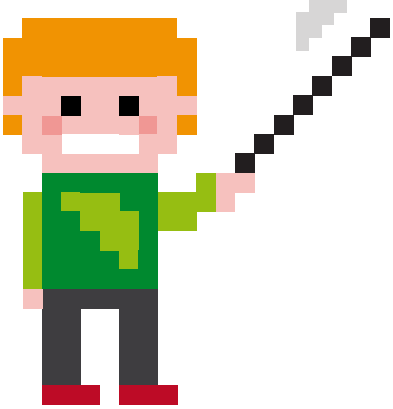
» **Amiga** - Il cavaliere diventa strumento per dispensare distruzione e viene lanciato nel territorio nemico al pari di un cataclisma. Sarà dura, per la fazione nemica, ricostruire dopo il suo passaggio.

La carriera di Peter Molyneux ha visto il designer britannico esplorare numerose tipologie di gameplay, regalandoci titoli rimasti impressi nella storia, capaci di segnare il passo e diventare esempio per le nuove generazioni. Il fatto che negli ultimi anni della sua carriera non sia più riuscito a dare forma alle sue visioni creative, essendo tutt'ora immischiato nel pasticcio di Godus, non ci deve far dimenticare che Molynuex ha permesso ai videogiocatori di assurgere al ruolo di divinità, per la prima volta in assoluto, con Populous.
Il titolo pubblicato da Electronic Arts nel 1989 offriva un'originale visione dei titoli strategici in tempo reale, spostando il focus dal micromanagment delle singole unità all'intervento diretto sulle terre abitate dalla popolazione. Compito del giocatore, attraverso 500 livelli, era di creare un mondo agevole ai propri "sudditi" per garantirne la prosperità, la crescita e la successiva vittoria in battaglia contro i rivali. I poteri divini ci

INFORMAZIONI

Anno: 1989
Genere: Strategico. Con questo gioco, Peter Molyneux dà vita al sottogenere dei "god games".

Populous fu il primissimo titolo strategico a mettere il giocatore nei panni di una "divinità", dando vita al sottogenere dei cosiddetti "god games".

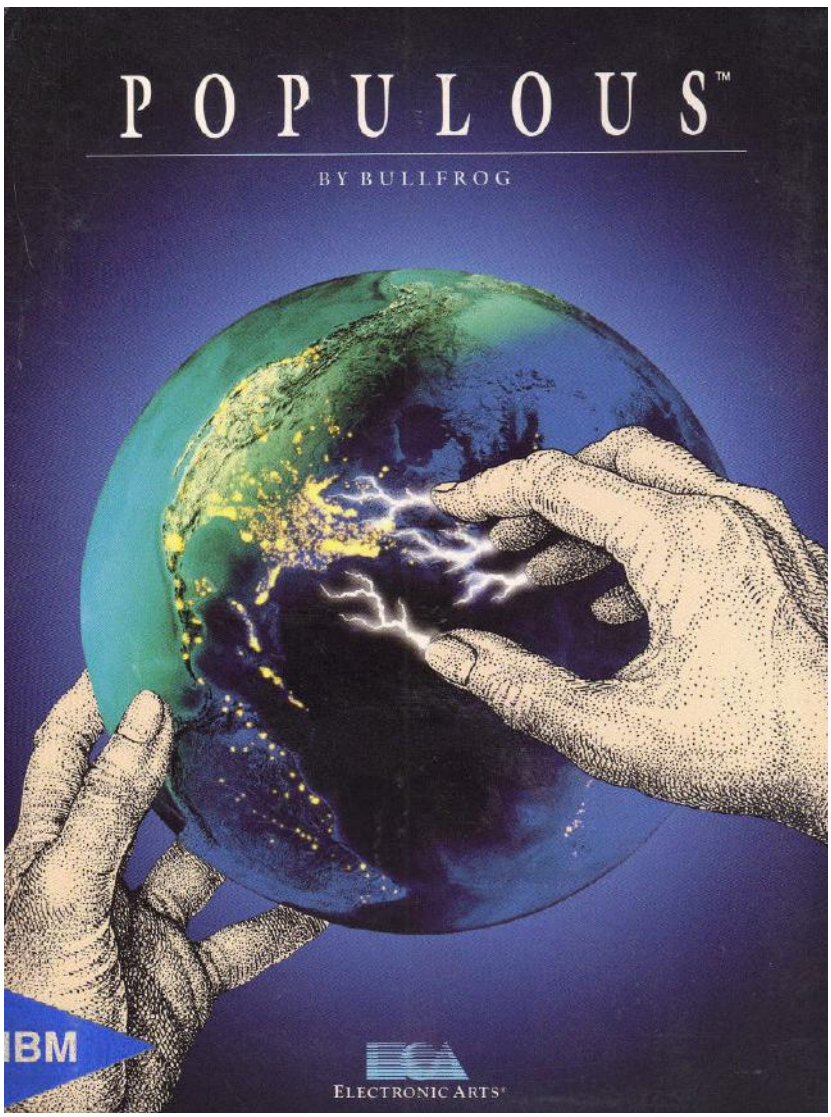


» **PC** - Quando il vostro territorio sarà teatro di battaglie tra le due fazioni e la vostra base sarà in pericolo, verrete avvisati da un allarme decisamente esplicativo: è a rischio la vostra partita, dovete agire rapidamente!"

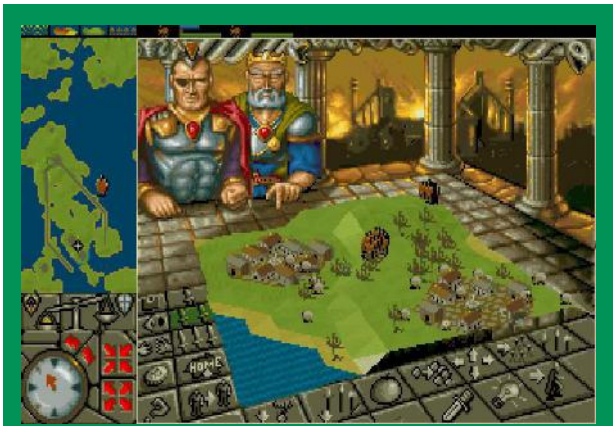
GALEOTTO FU IL LEGO...

Il gameplay di base di Populous era pronto, ma andava testato a dovere: Peter prese quindi in mano il suo fido cestello di LEGO per ricreare un gameplay in stile gioco da tavolo, così da aiutare gli sviluppatori durante lo sviluppo. Peccato che questo colpo di genio contribuì ben poco in fase di bilanciamento del gameplay, rivelandosi invece un'ottima mossa per pubblicizzare il titolo, come ammesso dallo stesso Molyneux.

» **PC** - L'idea di intervento divino, non sempre benevolo, era rappresentata alla perfezione dalla cover, in cui il tocco della vita si fondeva con il cataclisma della tempesta.

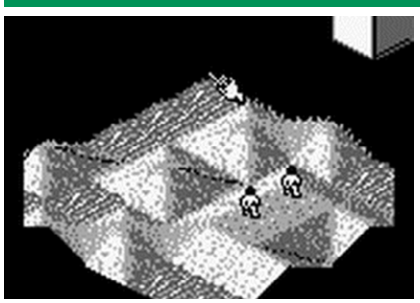


donavano la capacità della geoformazione, alzando e abbassando il livello del terreno per garantire maggiori possibilità di espansione ai nostri favoriti o isolare le popolazioni rivali in appezzamenti di terra sempre più ristretti, circondati dalle acque. La crescita dei nostri sudditi garantiva il mana utile a esercitare le nostre capacità, permettendo di scatenare cataclismi su chi ci ostacolava. La schermata di gioco palesava l'idea di un mondo gestito da una creatura superiore in ogni suo dettaglio, mostrando una mappa da esplorare, con gli adeguati sistemi di misurazione, e un grande libro che accoglieva i livelli di gioco.
Gli stralci di mappa su cui intervenire risultavano invero molto contenuti, ma la semplicità degli spostamenti della visuale permettevano comunque di controllare grandi sezioni di gioco con facilità, a patto però di mantenere ben presente nella mente lo stato delle varie aree.
Populous ottenne un successo clamoroso, creando il genere dei "God Games" e innalzando il suo game designer nell'olimpo dei grandi. Dopo l'epoca d'oro fatta di sequel e conversioni per le più svariate piattaforme, si sono alternati nel tempo alcuni timidi tentativi di riportare alla luce il franchise, che sembra però aver perso il suo appeal, arrivando a cedere il passo a titoli più articolati e ambiziosi come Black & White, dello stesso Molyneux. Ma questa è un'altra storia...



IL 3D CHE NON TI ASPETTI

Nel 1990, Bullfrog provò a trasportare le meccaniche di base di Populous in un contesto tridimensionale, sebbene limitato solo alle mappe di gioco. Ne venne fuori Powermonger, uno strategico orientato maggiormente al combattimento in cui i sudditi mostravano le prime tracce di un'intelligenza artificiale, che gli permettevano di compiere le normali azioni come pesca, agricoltura, pastorizia, raccolta risorse e produzione utensili senza ricevere comandi dal giocatore. Colpì molto favorevolmente la critica per via di un comparto tecnico davvero eccezionale per l'epoca.



» **Game Boy** - Giocare alla (immancabile) versione per la prima portatile Nintendo rappresentava un vero e proprio atto di fede per i fan del franchise, a causa di un aggiornamento video terribile e una visuale dal dettaglio imbarazzante.

UNA SETTIMANA DA DIO

Far crescere la nostra popolazione permetteva al giocatore di accumulare Mana, l'energia indispensabile per scatenare i propri poteri divini. Questi non si limitavano solo alla geoformazione, ma anche alla generazione di veri e propri cataclismi come terremoti o inondazioni, la creazione di paludi e vulcani, così come la concessione di poteri superiori ad un suddito per trasformarlo in un potente cavaliere da lanciare contro i propri nemici.

FINAL FIGHT

Anno: 1989
Genere: Picchiaduro a scorrimento
Primo capitolo della famosa serie, Final Fight dava ufficialmente il via al filone dei picchiaduro a scorrimento. Made in Capcom, che di lì a poco avrebbero invaso le sale giochi di tutto il mondo.

FINAL FIGHT

Nato come possibile sequel di Street Fighter, il titolo prese una strada ben diversa che lo portò ad essere uno dei più celebri beat 'em up di tutti i tempi, capace di influenzare tutte le successive produzioni del genere

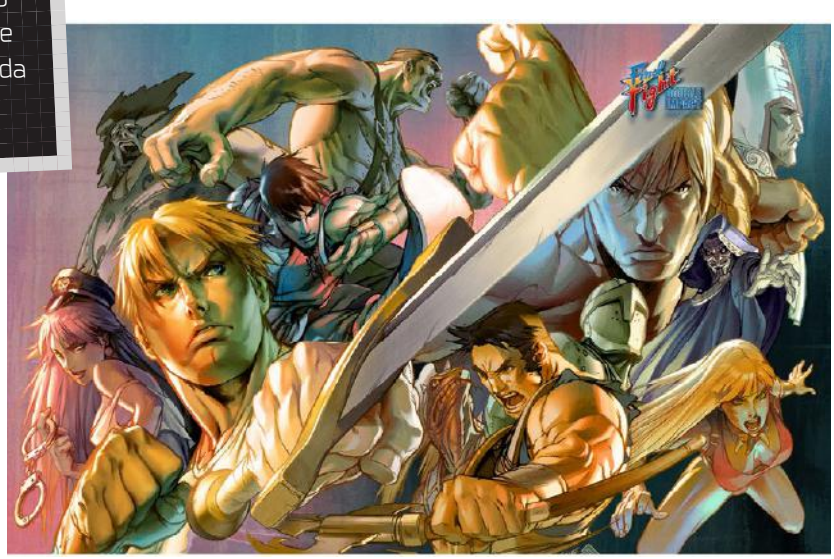
Tra gli anni '80 e '90, le console da casa non permettevano di rimpiazzare quelle che erano le esperienze vissute nelle fumose e mai troppo rimpiante sale giochi. Giocare a Street Fighter II inserendo nel cabinato la proverbiale moneta da duecento lire era un'emozione che non poteva essere replicata, e Final Fight rappresentava sicuramente uno di quei motivi per cui, la domenica pomeriggio o gli altri giorni di ritorno da scuola, fare tappa nel bar vicino casa era imperativo. Il picchiaduro a scorrimento made in Capcom aveva preso vita. È il 1989, e la temibile Mad Gear Gang decide di rapire Jessica, figlia di Mike Haggar, ex wrestler e ora sindaco della città immaginaria di Metro City. Mike, tuttavia, non è uno che ama farsi mettere i piedi in testa: dopo aver chiamato al suo fianco il ragazzo della figlia, Cody, e il suo migliore amico Guy, sceglie infatti di affrontare a testa alta la Mad Gear Gang. E per farlo, i tre eroi useranno tubi di ferro, katane e pugnali. Senza dimenticare pugni e calci. In quantità industriale. Tre personaggi selezionabili, ognuno con uno stile di lotta, una forza e una resistenza ben definiti: abbiamo il peso massimo, Mike, resistente ai colpi più di ogni altro e capace di eseguire letali piledriver come se non ci fosse un domani. Abbiamo il lottatore medio, Cody, non troppo agile ma non per questo meno risolutivo quando si parla di pugni in faccia, seguito infine dal personaggio veloce (praticante di Ninjitsu), quello che impiega più tempo a mandare al tappeto un nemico ma così rapido nel dare montanti da risultare quasi irresistibile: Guy. Non solo cazzotti e calci rotanti, però: ogni lottatore ha dalla sua anche la tradizionale supermossa, capace di fare piazza pulita di tutti gli avversari intorno, ma anche di togliere un po' di energia al personaggio, recuperabile, ad ogni modo, con panini e tacchini arrosto presenti

» Lo mangio io o lo mangi tu? Il recupero energia in Final Fight era spesso un momento decisivo, specie quando si giocava in coppia: tenere un tacchino arrosto tutto per sé, oppure donarlo al nostro compagno in fin di vita? Spesso, la prima opzione era quella più gettonata...

all'interno di barili, casse e pile di pneumatici (sì, proprio così). Per la serie: quando il videogioco non era effettivamente sinonimo di realismo... ma a noi andava benissimo lo stesso.
Quando si parla di Final Fight, si parla chiaramente anche di nemici da prendere amabilmente a schiaffi: che siano grassi, magri, samurai, poliziotti o punk, i nomi erano spesso sempre gli stessi, molti dei quali destinati ad entrare nel mito: Axl, Billy, Slash, Roxy e Andore (ovvero il sosia sputato di Andre The Giant, leggendario wrestler del secolo scorso) sono solo alcuni dei brutti ceffi che eravamo chiamati a mandare K.O., con metodi più o meno politically correct e utilizzando sempre due pulsanti, uno per colpire e uno per saltare. Non dimenticando neppure la questione legata a Poison e Roxy (stesso sprite di gioco ma di colore differente), nemici femminili poi omessi dalla versione casalinga del gioco per Super Famicom, a seguito anche della presunta transessualità (mai confermata ufficialmente dagli sviluppatori).
A farla da padrone sono anche i bassifondi di Metro City, generica città americana di fine anni '80, una crime town marcia e corrotta ispirata a I Guerrieri della Notte e, in maggior misura, al meno conosciuto Streets of Fire - Strade di Fuoco del 1984. La metropolitana, la baraccopoli, il lato ovest della città e la baia sono solo alcune delle location storiche del titolo Capcom, una scenografia perfetta e tremendamente retrò, capace di battere in fascino e carisma anche quella altrettanto riuscita del titolo da cui Final Fight trae ispirazione: Double Dragon II.
La saga ebbe lunga vita: altri cinque capitoli, diverse conversioni più o meno riuscite (come quella, assolutamente scadente, per C64 ad opera di U.S. Gold, soppiantata anni dopo dalla splendida versione per Game Boy Advance, Final Fight One) e il trapianto dei protagonisti in altrettanti titoli di successo targati Capcom (inclusi gli ultimi episodi della serie di Street Fighter, apparsi di recente su console di nuova generazione), resero Final Fight un titolo seminale per il genere di appartenenza. E, perché no, anche per il Videogioco stesso. ▯

Final Fight: che meraviglia poter prendere a pugni e calci una gang di moticiclisti, mangiando tacchini e bevendo bibite gassate sul ciglio di una strada, raccogliendole proprio dall'asfalto! Chiunque sia cresciuto negli anni '90 non può non amare il titolo che ha dato il via a una vera e propria invasione di picchiaduro a scorrimento di genere, da Cadillacs and Dinosaurs sino a Captain Commando...

» Cooperare era spesso la chiave del successo in Final Fight: attirare il nemico più imponente, mentre il nostro compagno ci copriva le spalle eliminando gli sgherri più deboli, era la prima meccanica da imparare a memoria.



OSSERVIAMOLO PIÙ DA VICINO

L'hardware del Cosmos è in fondo piuttosto semplice, basato su luci incadescenti non riflettenti che creano scene olografiche alternate A e B e un chip COPS411, usato da un altro portatile di culto, l'Entex AdventureVision. E per quanto riguarda i suoi giochi? Solamente otto i titoli ideati per il bizzarro portatile, tra cui una eccezionale versione olografica di Space Invaders.

ATARI COSMOS

In principio era Atari, si dice spesso, perchè Atari è sempre stata la prima, quando si trattava di creare qualcosa in campo videoludico, o perlomeno nel farlo nel modo giusto.

Ci basterà, per dimostrare questo assioma, partire dall'inizio di tutto: di certo voi appassionati di retrogame ricorderete che il cabinato Computer Space di Atari altro non era che una riedizione commerciale per i locali pubblici del folle esperimento ideato dieci anni prima della sua uscita da un certo Steve Russell, eroico nerd visionario, un esperimento chiamato "Spacewar!". Non vi basta? Passiamo allora agli anni '70, quando il tennis virtuale presente nel Magnavox Odissey, quell'oggi ben poco noto Table Tennis che ha dato inizio ai giochi casalinghi, è stato trasformato, sempre da Atari, nel successo milionario dell'immortale e iconico Pong.
E vogliamo parlare dell'idea di usare cartucce intercambiabili per un sistema casalingo? In verità già sperimentato da Farchild per il suo Video Entertainment System, è stata un'idea determinante per il successo commerciale del Video Computer System (indovinate un po', sempre di Atari...), non del tutto casualmente con un nome così simile al suo predecessore, ma con quella parola chiave, "computer", infilata strategicamente nel nome della macchina da gioco.
E, a questo punto, chi non ricorda l'Atari Cosmos, un sistema che ha avuto il coraggio di introdurre l'olografia nei videogiochi in un periodo tanto insospettabile e pionieristico? In realtà, nessuno. Già, perché Atari Cosmos, ideato nel lontano 1981, è rimasto tristemente nello stadio di prototipo, non uscendo mai realmente sul mercato. Eppure l'idea era decisamente avveniristica e stuzzicante, forse troppo per i tempi, se ci pensiamo col classico senno di poi. Dietro al visionario progetto, troviamo nomi decisamente noti agli appassionati del mondo Atari, e del retrogaming in generale, per dirla tutta. Al Alcorn (il creatore di Pong) in prima linea, ma anche altri grandi dell'epoca, come Harry Jenkins e Roger Hector. Comunque, andiamo a scoprire meglio questo piccolo grande prodigio mai nato, rimasto purtroppo tra le pagine mai scritte della storia del retrogaming.

UN'UTOPIA GIÀ DAL NOME

Già il nome, Cosmos, rivela le mire forse troppo utopistiche di Atari: si punta in alto, si punta addirittura alle stelle. Il periodo storico è decisamente favorevole, stiamo parlando, in fondo, del biennio 1980-1981, quello in cui Pac-Man, immortale opera di Toru Iwatani, ha di fatto aperto le porte del videogioco al grande pubblico e alle masse. L'hardware in commercio nel periodo è di fatto parecchio, anche se le console casalinghe sono poche. Primeggia Atari con il suo VCS, tallonato a breve distanza da Mattel con il suo Intellivision, mentre il già citato Farchild VES ha ormai perso così tanto mercato da aver cambiato nome ed essere diventato un relitto dello scenario. Cosmos, però, di fatto punta a ben altro settore rispetto alle home console. I tradizionali handheld di Mattel e Coleco, sistemi basati su LED o LCD, spopolavano, accanto ai neonati Game & Watch di Nintendo e decine di altri produttori emergenti, quali Casio o Bambino. Proprio sulla tecnologia LED si basa il prototipo Atari, con uno schermo sovrapposto dove si vedono titoli che, in realtà, simulano la reale olografia, grazie a una sorta di gioco di specchi da luna park, ma, bisogna ammetterlo, con un effetto tridimensionale decisamente realistico per i tempi. Atari Holoptics, questo è il nome scelto per la nuova tecnologia prodotta da Atari in appositi laboratori.

» Si vocifera che oggi esistano solo tre prototipi conosciuti e funzionanti di Atari Cosmos, marchiati con il codice di produzione EG500.

L'Atari Cosmos fu presentato con una conferenza stampa a New York nella primavera del 1980. Sarebbe dovuto uscire nel 1981, ma in realtà ne restano solo pochi e rarissimi prototipi.

PERCHÉ NON CE L'HA FATTA

All'annuncio della macchina sono stati ben 8000 i preordini ricevuti dalla compagnia statunitense, un migliaio forse le unità prodotte a fronte di sole 250 macchine finite e inscatolate, pronte a partire al cosiddetto "day one". Ma cosa è successo, a quel punto? Perché il progetto tanto visionario si è arrestato all'improvviso? La causa è stata, storicamente, solo la paura. Proprio Ray Kassar, il numero uno di Atari dopo l'acquisizione da parte di Warner Corporation, al momento di lanciare realmente il prodotto sul mercato ha avuto il timore che non potesse funzionare. Per Kassar, solo l'Atari VCS era una macchina di sicuro guadagno, il Cosmos era troppo strano per il mercato e, quindi, poco vendibile. Un progetto, insomma, troppo visionario e dunque mai nato, che testimonia, a suo modo, quanto Atari fosse comunque e sempre un passo avanti a tutti.

"La causa che ha condotto alla fine del progetto Cosmos prima che potesse vedere davvero la luce è stata, storicamente, solo la paura"

» Panoramica dei grandi classici in versione Atari.

UN COLLEZIONISTA ATARI... MAGARI!

CARLO "ATARISAN" AMBLER

Atari, la grandiosa società statunitense ha ormai superato il quarantennale della nascita, essendo stata fondata nel 1975 dal leggendario Nolan Bushnell che, di fatto, ha creato l'industria del videogame ed è stata la prima azienda del settore ad avere un mercato di massa. Quale modo migliore per celebrare la storica azienda se non ospitare sulle nostre pagine un appassionato e collezionista della casa americana? Carlo Ambler, per gli amici Atarisan, è da sempre un videogiocatore ma inizia la sua collezione recentemente, sei anni fa, nell'aprile del 2010, proprio in occasione del 25° anniversario del suo primo computer, un Atari 800XL ricevuto per il suo 15° compleanno nel lontano 1985. Prima "gemma" della sua collezione un Atari 400 boxed, seguito poi dall'800 e tutte le relative periferiche. Fondamentale l'amico Luigi Loreto, che gli ha donato i suoi gioielli di casa Atari dell'epoca dando di fatto inizio alla collezione. Il suo giocattolo preferito? L'accoppiatore acustico Atari 830! La sua casa romana è ormai nota nel settore come Atari Temple, ed è spesso visitata da altri collezionisti che si recano in devoto pellegrinaggio. Carlo è un vero purista, e colleziona solamente pezzi marchiati Atari, in condizioni perfette, boxati e che sembrano appena usciti dalle fabbriche originali. Anche i videogames sono rigorosamente per piattaforme Atari e troviamo titoli del calibro di Star Raiders, Pac-Man, Millipede, Missile Command o Super BreakOut per Atari 400/800 e tantissimi altri classici come Space Invaders o River Raid per Atari VCS, rigorosamente in versione "Darth Vader". Non mancano titoli per Atari XE come Ballblazer. Nella collezione spunta anche un gioco per Game Boy Advance, ma trattandosi di Atari Anthology non possiamo ritenerlo off-topic. I suoi titoli preferiti oggi sono quasi gli stessi del 1985, Star Raiders II, Caverns of Mars, Alley Cat, Donkey Kong, Galaga, Exciting Soccer e, a sorpresa, Mario 64! Trovate Carlo su Facebook, dove ha fondato il gruppo Atari Planet.

NOME: CARLO
COGNOME: AMBLER
NICKNAME: ATARISAN
ETÀ: 45 ANNI
PEZZO DA COLLEZIONE: THE GREAT AMERICAN CROSS COUNTRY ROAD RACE (ACTIVISION 1985) PER ATARI HOME 8 BIT

» Nella collezione Atari dell'Atari Temple si trovano oggetti inusitati...

le quotazioni dei giochi

SCOPRITE QUANTO VALGONO LE VOSTRE COLLEZIONI

Lupturiam qui nonsequatur sae illabor ecullaccatem excesti re cullacerum quia sequo te reptatatur ma natus dolorum essi blacerem ni omnihillenti volores precabor sit posanit excerum estintium cor rent. Offic tet a dundam laccum ut aliqui optaquam explabo rempore ptiant pro vendit veliciati officia intem inullor ionseca borepuditate plaut que nis dolupta sserum quiae ne peri quo eossinus.

NOME CONSOLE: ATARI HOME PONG (C-100) 1 GAME
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1975
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 200+ EURO

NOME CONSOLE: ATARI SUPER PONG (C-140) 4 GAMES
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1976
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 150+ EURO

NOME CONSOLE: ATARI ULTRA PONG (C-402S) 16 GAMES
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 200+ EURO

NOME CONSOLE: ATARI VCS (VIDEO COMPUTER SYSTEM) "HEAVY SIXER"
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 160+ EURO

NOME HOME COMPUTER: ATARI 400/800 (4K OD 8K)
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1979
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 200+ EURO

NOME CONSOLE: ATARI 2600 "DARTH VADER"
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 120 EURO

NOME CONSOLE: ATARI 5200
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 130 EURO

NOME CONSOLE: ATARI 2800 "CINDY" JAPAN LIMITED
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1983
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 150+ EURO

NOME CONSOLE: ATARI 7800 PROSYSTEM
VERSIONE: PAL/SECAM
ANNO DI PRODUZIONE: 1984
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 140 EURO

NOME HOME COMPUTER: ATARI 130 XE (128K) PERIODO JACK TRAMIEL
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 80+ EURO

NOME HOME COMPUTER: ATARI 520 ST (512K)
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 100 EURO

NOME CONSOLE: ATARI 2600 JR.
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 50 EURO

NOME CONSOLE: ATARI XE GAME SYSTEM
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 70 EURO

NOME PORTATILE: ATARI LYNX
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 90 EURO

NOME CONSOLE: ATARI JAGUAR
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 200+ EURO

NOME CONSOLE: ATARI FLASHBACK "REPLICA VCS"
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 2004
PRODUTTORE: ATARI INC
QUOTAZIONE: 30 EURO

L'IMPORTANZA DELL'OGGETTO

Una riflessione sulle ragioni profonde del collezionismo videoludico

LUCIO CAMPANI

Nato a Reggio Emilia nel 1988, Lucio Campani è organizzatore di manifestazioni fieristiche e culturali sul videogioco. Co-founder della piattaforma di event planning VG Perspective, è laureato con lode in Filosofia presso l'Università di Parma. La passione per la storia dei videogame è una costante nella sua crescita personale e professionale: redattore del sito Gamescollection.it, è attivo nelle più importanti convention a tema comics & games con una serie di progetti legati al retrogaming.

L'argomento della preservazione del supporto fisico è senz'altro uno dei più annosi e dibattuti all'interno del vasto universo di temi il cui orizzonte comune è la storia del videogame. Connesso al fenomeno del collezionismo, il culto dell'oggetto videoludico è sempre sul punto di perdersi nell'esteriorità dell'erudizione antiquaria o nell'autocompiacimento che si lega al possesso di un cimelio ricercato.

È parere di chi scrive che vi sia però – al di sotto dell'indubbio fascino della reliquia – una logica inavvertita che induce noi collezionisti a opporre una strenua resistenza al naturale processo di dismissione degli hardware obsoleti, quasi i loro arcaici circuiti partecipassero fattivamente alle segrete alchimie che i videogiochi di un tempo sono in grado di produrre.

Davvero l'integrità dell'opera videoludica dipende da un contesto materiale che incornicia e incorpora la fruizione? Ebbene, ritengo vi sia un senso preciso in cui i videogiochi degli anni Ottanta e Novanta si possono dire inscindibili dal loro supporto – senso peraltro che sembra non sussistere nel caso dei loro successori più recenti. Le ragioni di un simile radicamento nelle circostanze fisiche risiedono forse nella vicendevolezza dei rapporti fruitivi, che il videogioco classico non riduce mai all'unidirezionalità. Cerco di spiegarmi meglio.

Quando si impugna il pad del Super Nintendo o del Megadrive, raramente ci si attende che il mondo fittizio soppianti quello reale: il contesto d'esperienza che si staglia oltre lo schermo è qualcosa d'altro rispetto alla realtà, ovvero vi ineriamo con i piedi ben saldi per terra; privo dello spessore della terza dimensione, fatto di superfici e non di volumi, lontano dalle illusioni del fotorealismo, esso non può che accoglierci in modo incompleto. Sussiste in altri termini un sensibile scarto tra il personaggio e il giocatore, nella misura in cui quest'ultimo si percepisce pienamente coinvolto in un contesto fisico e alle prese con le finzioni di un mondo virtuale.

È da dire peraltro che le difficili sfide del videogioco classico esigono la lucidità di una presenza completa del giocatore a se stesso. Egli è lì, nella sua stanza, accanto alla console e di fronte al monitor. Con il pad in mano e le dita che ne cercano i tasti, il capo proteso in avanti nella massima concentrazione e gli occhi fissi sul suo alter ego, egli impegna le proprie risorse fisiche e psichiche in un'autentica performance – la ricerca del punteggio migliore. Ciò che predomina non è l'immersività, bensì piuttosto il vissuto della sfida.

> Davvero l'integrità dell'opera videoludica dipende da un contesto materiale che incornicia e incorpora la fruizione?

Si pensi ora al videogioco odierno: ambienti fotorealistici, inquadrature cinematografiche e livello di difficoltà ridotto ai minimi termini. Accedendovi, il giocatore può dimenticare quasi completamente se medesimo. Le pareti della camera in cui egli si trova, l'interfaccia di controllo e il suo stesso corpo sono improvvisamente affetti da inesistenza. Il mondo virtuale ha preso il sopravvento, l'hardware tende quasi a scomparire.

Emerge così per contrasto la cifra distintiva del videogioco classico: incapace di sopprimere l'ambiente fisico, esso lo ritualizza e ne trasfigura le sembianze, facendone il proprio spazio. Costretto ad affrontare la permanenza della console, della cartuccia e infine dell'interfaccia di controllo, le coinvolge in una cerimonia di cui il designer è il demiurgo e l'utente il solo ministro. Colui che gioca è vigile e attento, conserva la propria natura individuale, interloquisce con il sistema, ne accetta le sfide oppure vi collabora, sviluppando le virtualità insite nel gameplay. In tal senso il rapporto fruitivo è dialogico e reciproco: poiché non attua una vera e propria sospensione del dubbio, il soggetto d'esperienza non si perde nelle pieghe dell'opera videoludica e anzi la fronteggia. Al contempo, egli vede l'ambiente di gioco protendersi verso di lui, eccedere il varco dimensionale dello schermo e insediarsi nel vivo dell'ambiente fisico.

> Emerge così per contrasto la cifra distintiva del videogioco classico: incapace di sopprimere l'ambiente fisico, esso lo ritualizza e ne trasfigura le sembianze, facendone il proprio spazio.

Ecco quindi l'importanza del supporto: impugnando il controller e accendendo il monitor, apprestandoci a inserire la cartuccia di Super Ghouls 'n Ghosts nel nostro amato Super Nintendo, noi delimitiamo un vero e proprio spazio rituale; ben lungi dalla mera consuetudine, i nostri gesti propiziano la consacrazione della fisicità ai regni intangibili del videogioco, cui dunque vengono a inerire l'hardware e l'interfaccia, lo schermo e il supporto di memoria. Il sostrato corporeo è sottratto alla contingenza per eternarsi nella cerimonia della fruizione: contrariamente al videogioco di oggi, che ha perso il proprio corpo fisico nel durevole tentativo di sospendere l'incredulità, l'opera videoludica primigenia vive ai confini con la materia.

PERCHÉ I VIDEOGIOCHI DI OGGI SONO BRUTTI

Il videogioco di oggi è cambiato. In peggio. E non se ne può davvero più

marcello paolillo

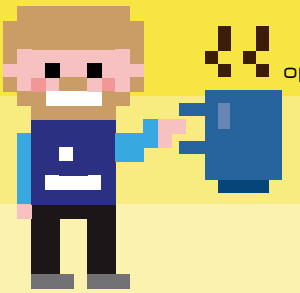
Classe 1982, videogiocatore da sempre e da oltre dieci anni critico del settore, più precisamente dall'ormai lontano 2003, anno in cui Marcello ha debuttato sul web. E da allora non si è più fermato: ha scritto su alcune tra le più importanti realtà italiane dedicate all'informazione videoludica, passando anche per la carta stampata, e attualmente ricopre a tempo pieno il ruolo di Deputy Editor per il portale GamesVillage.it, oltre a curare personalmente la sezione del sito dedicata a cinema e home video, MovieVillage.

> Maledizione, è davvero questo il futuro che ci aspetta? Come diavolo avete ridotto il mio passatempo preferito?

Il Videogioco come medium interattivo, il Videogioco come opera multimediale in cui il giocatore non è più spettatore attivo, bensì passivo. Il Videogioco come narratore di belle storie, con dei bei personaggi e una bella regia. Il Videogioco, insomma, che non è più un Videogioco, diventando qualcos'altro. E io, francamente, ora mi sono rotto le palle di tutto questo. Pensate che sia pazzo? Pensate che stia facendo sterile polemica fine a se stessa, per il puro gusto di farla? Niente affatto. Semplicemente, sono stufo di sentire parlare di "veri gamer" persone che al massimo giocano a Minecraft seguendo passo passo i tutorial su YouTube, oppure che si immergono nei mari di Abzû credendosi assolutamente abili nel farlo. Sono stufo di leggere commenti sui social di mezzo mondo che inneggiano al "medium videogioco" come nuovo baluardo della cultura moderna, da parte di gente che magari in una sala giochi non ci è mai entrata in vita sua. O peggio, persone convinte che le sale giochi siano solo ed esclusivamente "quei posti con i Video Poker". Per non parlare di tutta quella pletora di utenza con le lacrime agli occhi, per l'epilogo (permettetemi di dire, davvero banalissimo e scontato) di un Life is Strange qualsiasi, o per l'ennesimo capitolo autoconclusivo dell'ennesima saga di successo targata Telltale Games, che sia un Game of Thrones o un Walking Dead, in cui la fatica più grande è premere un tasto del pad ogni 5-10 minuti. Io dico basta! Smettiamola di cercare "la trama" in un videogioco, non ha alcun senso. La storia insegna che basta rapire la ragazza del protagonista per avere tra le mani videogiochi leggendari, pietre miliari del genere di appartenenza. Super Mario Bros., Donkey Kong, sino ad arrivare a Ghosts 'n Goblins: non c'è obbligatoriamente bisogno di sceneggiature complesse o di personaggi dalla psicologia contorta. Dannazione, non stiamo parlando di un film, o di un telefilm, ma di un videoGIOCO. Non voglio un surrogato di un qualcosa che non è certamente ciò che ha scandito le mie giornate per 34 lunghissime primavere. Perché a me girano le palle se i giocatori di oggi, pigri e svogliati, cercano una storia prima ancora che delle meccaniche interessanti all'interno di un prodotto qualsiasi, che sia di nicchia o un Tripla A. Che vogliano essere presi per mano e accompagnati alla fine di un livello, invece che spremersi le meningi per risolvere un enigma realmente coinvolgente, magari come in una qualsiasi avventura grafica targata LucasArts (perché quelli sì che erano titoli che sapevano unire una storia avvincente ad un Gioco con la G maiuscola).

Maledizione, è davvero questo il futuro che ci aspetta? Come diavolo avete ridotto il mio passatempo preferito? Per colpa di un mercato costretto a dare retta a un plotone di disadattati che non sanno tenere in mano un joypad, il videogame come lo abbiamo sempre conosciuto (e amato) è ormai morto e sepolto. In cuor mio, spero ancora in un'inversione di marcia, in un "colpo di stato" che destituisca l'attuale, patetica egemonia, a favore di un ritorno di fiamma del VERO Videogioco. Quello che ti mette alla prova costantemente, che aguzza l'ingegno, che ti fa sudare le proverbiali sette camicie. Forse, però, sono solo un inguaribile ottimista (e un illuso). La mia sentenza, quindi, è comunque una ed una soltanto: che le nuove generazioni di giocatori brucino nelle fiamme dell'Inferno!

> "Pensate che sia pazzo? Pensate che stia facendo sterile polemica fine a se stessa, per il puro gusto di farla? Niente affatto"



Vi va di bere qualcosa con noi? Niente di più facile: vi basterà scriverci all'indirizzo retrogamemagazine@sprea.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!

LARP

Insieme come ai vecchi tempi. Offre Metalmark.

SCOMODE VERITÀ

L'uguaglianza, purtroppo o per fortuna, è un falso mito. Non siamo tutti uguali e non è tutto uguale. Il bullo che in sala giochi ti scansava dal coin-op dicendo: "Te la faccio io, questa mossa" non è uguale all'amico che, al tuo fianco e con una busta di monetine, ha finito con te Final Fight per la prima volta. O al gufo bastardo che te l'ha tirata facendoti esplodere sul più bello a R-Type.
Ma anche se parliamo di console, non tutto è uguale. Dannazione, siamo o non siamo nel Retrogame Cafè? Qui non sono ammesse Xbox, ma neanche PlayStation. Nintendo sì, però. Perché Nintendo c'era, perché qui ai nostri tavoli siede la gente che ha pianto e idolatrato Hiroshi Yamauchi, il Grande Samurai, il leggendario Presidente, colui che assunse Shigeru Miyamoto. Già, proprio come Nolan Bushnell, Sua Ataritudine, fece da talent scout per un buffo ragazzetto che di nome faceva Steve Jobs. Gente così, capite? Le persone che hanno trasceso la dimensione umana per essere i pixel stessi che fondarono il videogioco. Anni '70 e '80, poi anche Anni '90, ok, ma già con dei distinguo. So bene che per molti di voi la prima PSX, quella grigia che, nelle pubblicità, rideva di Pac-Man, rappresenta ciò che per me è stata l'Intellivision di Mattel... e lo rispetto. Però noi siamo anche quelli che in copertina hanno messo proprio quel Pac-Man di Iwatani, un colosso sul quale c'è poco da ridere, perché un lontano domani, e io ci scommetto, sarà quella mitica pallina gialla divorante a restare nei libri di storia.

Metalmark

MORTI CHE CAMMINANO

Cara Redazione di Retrogame Magazine, appena ho letto che dopo lo speciale (bello, devo ammetterlo) ci sarebbe stato un sequel e che avrebbe ospitato una buona vecchia rubrica della posta, ho subito deciso di scrivervi per rivolgermi non tanto a voi (non offendetevi ma non avete nulla da dirmi che sia di mio interesse: ciò che voglio da voi sono solo alcuni degli articoli che leggo qui su queste pagine, punto), ma ai vostri lettori tipo, cioè i classici retrogamer nostalgici e sfigati che passano le giornate a lamentarsi di come "si stava meglio quando si stava peggio" ecc. ecc. Io non sono un ragazzino, anzi, e ho di certo la vostra stessa età media, quindi non liquidatemi con puttanate anagrafiche. Il vostro problema non sono i videogiochi di oggi... siete voi stessi, che siete dei vecchi dentro da far paura, dei reazionari impauriti del presente (neanche del futuro!) e buoni solo a frignare come nonnetti a cui piace soltanto ricordare i giorni della guerra. Siete dei morti che camminano, c*o, ma lo capite? Il vostro Vectrex è una curiosità simpatica da rievocare, ma nulla di più! Forse faceva già cagare all'epoca, siamo seri! Il fatto è che eravamo piccoli, inoltre non esistevano termini di paragone, non c'era niente di meglio in giro! Ma chi è lo scemo che può preferire Pitfall all'ultimo Super Mario in 3D? O Pole Position al nuovo Forza Horizon? Dai su, datevi una svegliata e trattate il retrogame per quel che è: il divertimento di riguardare roba vecchia e strana con cui un tempo ci divertivamo! E basta! Altrimenti fate una cosa: fatevi fare la bara a forma di Commodore 64... almeno avrete fatto una cosa utile!**

Kid Nemesis (Roma)

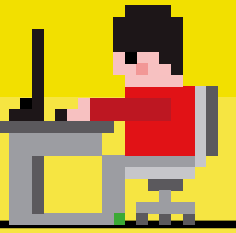
METALMARK: Rispettiamo la tua volontà di rivolgerti esclusivamente agli altri lettori della rivista e non a noi e ci asteniamo di conseguenza dal rispondere. Peccato, però, perché, andando oltre all'evidente provocazione, secondo me hai toccato un paio di punti decisamente interessanti... Magari ci torniamo nel prossimo numero.

NON SI RIDE PIÙ

Cari Metalmark e Mossgarden, mi chiamo Michele e scrivo da Milano, e sono un grandissimo appassionato di retrogame, in particolare di vecchie avventure grafiche punta e clicca (Sierra e Lucas ma non solo). Mentre mi leggevo lo stupendo speciale sul primo numero dedicato proprio alle mitiche avventure di cui sopra, mi sono soffermato a pensare a una cosa: ma perché a quei tempi il genere commedia o comico andava forte ed era capacissimo di schizzare in resta alle classifiche e oggi invece sembra essere quasi del tutto scomparso? Possibile che adesso ci si debba rassegnare a spaziare solo, sportivi e corse esclusi, a storie di guerra, horror o fantasy? Ma ve li ricordate i vari Space Quest, i vari Leisure Suit Larry o i leggendari The Secret of Monkey Island? E non è che sto citando gli unici esistenti appartenente al genere commedia, perché sia prima che dopo, ma sempre in quelli che per me erano gli "Anni d'Oro", c'erano capolavori come The Hitchhiker's Guide To the Galaxy di Infocom o la serie Spellcasting della Legend... e, come sapete fin troppo bene, potrei andare avanti per ore! Potreste forse pensare che io stia esagerando e che, in fondo, la questione non è poi così cruciale, invece io sono convinto che sia una delle cose più gravi successe al settore dei videogiochi. Senza la sana componente della risata e dell'umorismo, l'industria si è appiattita tantissimi, anche a livello di creatività, e non è un caso se artisti come Al Lowe o Ron Gilbert, oggi, stanno praticamente a spasso mentre tonnellate di spazzatura tutta uguale (ehm, chi ha detto COD?)

dal forum del sito www.gamesvollage.it

DAL FORUM



IL MIO PRIMO HOME SYSTEM

Il mio primo home system è stato il Commodore 64, con mangianastri e lettore flopponi disk. Poi, siccome facevo magre figure con i miei cugini, possessori del NES, che inserivano la cassetta e giocavano, qualche anno dopo (3-4) mi sono fatto regalare il Master System.
Restavo comunque la pecora nera della famiglia.
exchpoptrue

MOSSGARDEN: Hahahaha!... In effetti, le faide coi cugini erano un must dell'epoca. Nel mio caso, la faccenda si fece grave intorno al 1988, quando, da fiero possessore di C64 - che all'epoca era la punta di diamante della mia scuderia - mi ritrovai a fronteggiare l'Amiga 500 del mio coetaneo cugino. Furono mesi duri, in cui davo fondo a ogni riserva dialettica per sostenere che il C64 era comunque superiore perché aveva una storia, un'anima e altre cose del genere... Alla fine mi ridussi a gridare che erano molto meglio i miei pixelloni enormi che quei miseri pixel minuscoli che si vedevano sul suo Amiga, ma la sfida era improba... Morale della favola: passai anch'io all'Amiga, nel marzo del 1989... Non c'era nulla da fare!

L'ARCADE PIÙ DIFFICILE DI SEMPRE...

Io ho sempre trovato difficilissimo Contra: Hard Corps... roba da dover buttare diverse vite a ogni nuova zona prima di poterla riuscire a superare agevolmente! Ci ho rigiocato di recente e già il primo livello ho dovuto provarlo più e più volte prima di riuscire a superarlo senza perdere vite...
Vincidl

MOSSGARDEN: Contra, senza dubbio, era difficilissimo, ma ce n'erano veramente parecchi, all'epoca; Elevator Action, Ghost'n Goblins (che mi mandò sul lastrico), e poi in generale gli space shooter, che quando erano tosti non sembravano a mio parere avere rivali... Da Zaxxon a Defender, c'era di che strapparsi i capelli!

invadono gli scaffali dei negozi tutti gli anni.
Sperando di non essere solo in questa mia crociata, vi saluto e vi faccio i miei più sinceri complimenti. Continuate così e tenete Retrogame Magazine in edicola per sempre: erano anni che volevo una rivista come questa... non mollate, ragazzi!
Michele Di Salvo

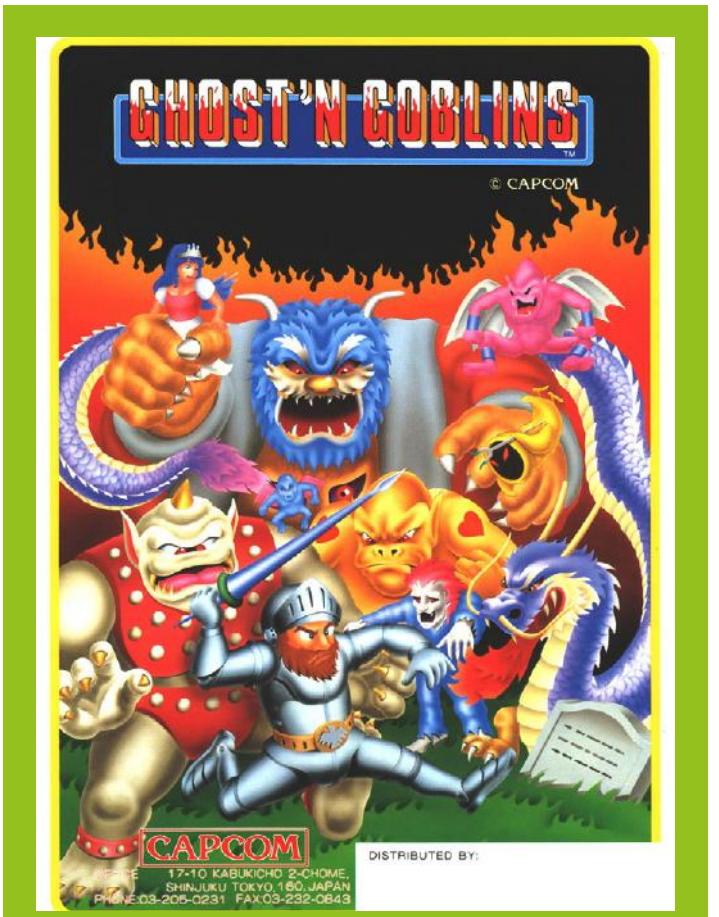
METALMARK: Con me sfondi una porta aperta, Mick. Credimi. L'appiattimento del Videogioco su un solo registro narrativo, o quasi, è una delle grandi piaghe contemporanee della Game Industry, hai perfettamente ragione. Il problema, purtroppo, nasce in gran parte dalla grave crisi che ha investito proprio il genere delle avventure grafiche classiche, a lungo tempo dato per morto, assassinato dagli action game tutti dinamici e in real time e, per loro stessa natura, incentrati necessariamente e quasi sempre su continui combattimenti. Questa struttura di gioco di certo non spinge a sviluppare commedie, laddove un gameplay basato su enigmi e con la storia e i personaggi al centro incentivava la creatività a tutto tondo. Il discorso è lunghissimo e lo spazio è davvero tiranno, ma ti voglio lasciare con una luce di speranza. Guarda le avventure tutto storytelling di Telltale: certo, il botto lo hanno fatto con The Walking Dead, ma fai caso a come lì la commedia stia cominciando a rifiorire, tra Tales From the Borderlands e Minecraft: Story Mode. Certo, sono ancora esperimenti iniettati su trame fortemente ritmate dall'azione, ma io credo che si stia ricostruendo il giusto pubblico per un nuovo Guybrush, un nuovo Larry o un nuovo Roger Wilco.

» Una delle scene più famose di Wing Commander IV: "You're either an earthworm or an eagle..."

IL PREZZO DELLA BELLEZZA

Caro Marco (scusa ma ormai ti considero un vecchio amico, ti seguo da così tanti anni che ho perso il conto...), scrivo a Retrogame Magazine rispondendo al tuo appello non solo per farvi i miei complimenti e "in bocca al lupo" per un progetto di cui c'era davvero un gran bisogno, ma anche per rievocare un piccolo aneddoto della mia (ahimè!) fin troppo lunga storia di videogiocatore incallito! Da sempre si insulta (e pure giustamente, via) il rapporto tra giochi e cinema, perché al 99% dei casi, e forse di più, partorisce orrori cosmici, però io voglio ricordarvi quando, nel lontano 1996, la Origin lanciò Wing Commander IV: The Price of Freedom, palese tentativo di fare un videogame che fosse praticamente un film interattivo. Ragazzi, io potrei sbagliare ma credo di aver comprato quel gioco su PC al prezzo di 149 mila lire, che erano una tombola... stava in una bella confezione e su un mucchio di dischi... però che capolavoro! Con Mark Hamill, cioè Luke Skywalker di Star Wars, di nuovo nei panni dell'eroe, il Colonnello Christopher Blair, e il sommo Malcolm McDowell a fare il cattivo (è un grosso spoiler ma cavolo, parliamo di un gioco di 20 anni fa!), più tanti altri comunque conosciuti e bravissimi. E come recitavano, gente! Meglio che tanta spazzatura che passano nei cinema, ve lo assicuro! La storia era una bomba e a me onestamente piacevano pure le missioni in volo, quindi il gameplay, almeno per il sottoscritto, era perfettamente all'altezza della situazione. Morale della favola: non solo il film-videogioco può funzionare, ma non rimpiango un centesimo di tutti quei soldi spesi (e all'epoca non è che ne avessi molti da buttare, da ragazzo!), a differenza di quanto mi succede con moltissimi titoli di oggi, ultimo tra i quali No Man's Sky (preso al day one, una delusione pazzesca da tutti i punti di vista).
Ciao e... vade RETRO!!!
Simon Wizball (Livorno)

MOSSGARDEN: Il film interattivo, in effetti, negli Anni '90 ha prodotto qualche risultato degno di nota, quasi in grado di compensare le molte oscenità comunque generate (magari dedicherò al tema un bello speciale in uno dei prossimi numeri: considera che questo tema Marco e io lo trattiamo pure nel nostro corso universitario sulla storia dei videogiochi, per quanto ci è caro), e Wing Commander IV è forse l'esponente più illustre. Ben venga, quindi, il tuo ricordo, e mi dispiace che No Man's Sky ti abbia dato la fregatura (se poi, come temo, lo hai preso PC, saranno stati dolori, almeno all'inizio!)... magari sarà proprio Chris Roberts, il papà di Wing Commander, a farti sognare di nuovo... tieni d'occhio Star Citizen!



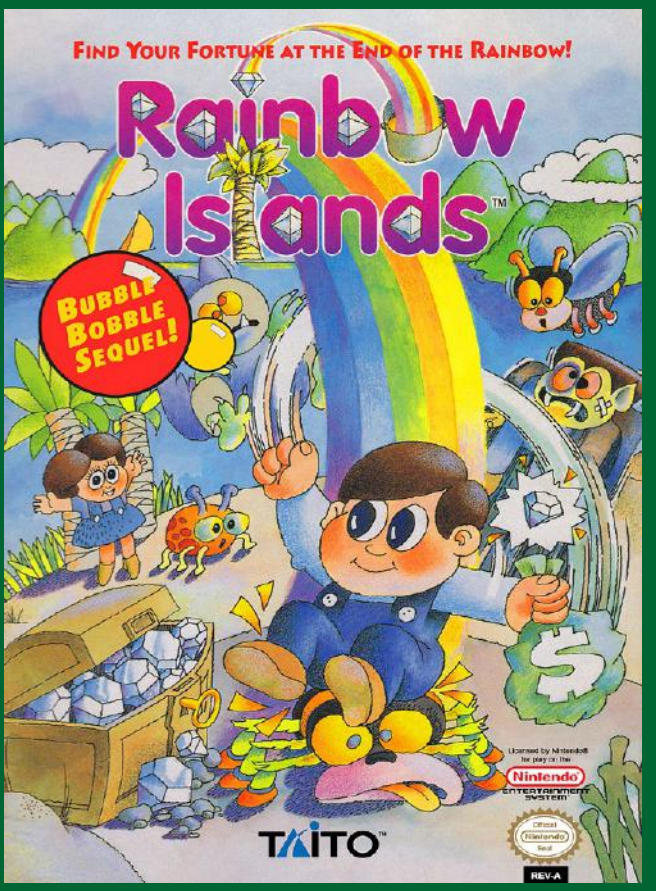
GHOST 'N GOBLINS

» Certo che la vita del cavaliere è proprio dura, tra zombie, alberi stregati e demoni volanti! Ricapitoliamo: 7 livelli da rifare 2 volte con armi indegne e vite extra distribuite con il contagocce, boss finali grossi, brutti e dai nomi improponibili (ma si può chiamare "Unicorn" una bestia del genere?). In ogni caso, in Capcom avevano capito che a fine livello a volte "tu mostr is megl' che uan", e questo è solo l'inizio dell'ultimo livello. Non è possibile ucciderli, bisogna evitarli! Passaggio estremamente sadico e mietitore di povere vite conservate gelosamente.

» Ci risiamo, sempre due contro uno, solo che questa volta i cattivoni sono la versione superpotenziata del mitico demone rosso del primo livello il cui oscuro pattern ha provocato più danni fisici da calci e pugni ai cabinati di qualsiasi altra cosa nella storia dei videogiochi. Tra l'altro, la strana coppia somiglia decisamente al tizio che nella sequenza iniziale ha rapito la nostra bella: la Principessa non deve essere lontana! Per fortuna, li possiamo portare a spasso per il livello uno alla volta: eccone immortalato uno nell'atto di planare nella sua ultima discesa.

» Ed eccoci di nuovo davanti al bestione finale! La prima volta, infatti, è stata solo un'illusione e ci siamo ritrovati nel cimitero del primo livello (quelle cose che ti fanno mollare il joystick e mandare a quel paese anche il garzone del bar che sta scaricando la gazzosa). L'unica difficoltà, in questo caso, risiede nel fatto che nemmeno gli sviluppatori avessero chiaro dove andava esattamente colpito per cui, zampettando un po' a caso, e sparando ancora più a caso dovremmo liberarcene alla svelta.

» La nostra ricompensa è arrivata! Ci viene anche ridata l'armatura (incontrare la Principessa in mutande, in effetti, poteva sembrare sconveniente). Però, a dirla tutta, l'abbraccio con conseguente bacio a stampo fa pensare che il nostro eroe sia stato friendzonato, e la musica fricchettona eseguita con il flauto di Pan campionato da un pescatore di Yokohama ubriaco sembra voler incorniciare il momento... Nemmeno il tempo di godersela un attimo: schermo nero e si ricomincia da capo!



RAINBOW ISLAND

» Per chi pensava che le isole dell'arcobaleno fossero soltanto sette... abbiamo una pessima notizia! Ce ne sono altre tre e sono l'inferno sulla Terra. Per accedervi, poi, bisogna anche aver collezionato tutti i diamanti e magari anche tutte le stanze segrete per l'hi-score! Il gioco ci tratta anche da pezzenti, infatti senza il Big Continue Book, possiamo anche essere miliardari, ma ci toccherà ricominciare da capo una volta esaurite le (poche) vite a disposizione.

» Affrontiamo il livello armati come un Terminator che da solo deve fronteggiare i tifosi della Roma imbufaliti dopo aver perso la finale della Coppa dei Campioni con il Liverpool (ma che ne sapete voi...). Con il rigore di Ciccio Graziani ancora negli occhi, scaliamo quella che pare un'Hamburger Hill di simpatici pupazzetti killer, solo che in questo caso sono molto meglio armati dei Vietcong. Il caos che si genera in questo livello non è umanamente descrivibile: attaccatevi allo stick e premete quanto più velocemente possibile il tasto di fuoco.

» E questo sarebbe il mostro finale? Bub con l'armatura? Ma i draghetti non erano i buoni, una volta? Colpo di scena che nemmeno la sceneggiatura di Lost, perché poi in realtà il nostro protagonista è Bub stesso trasformato, quindi stiamo combattendo contro un noi stesso gigante. In ogni caso, siccome siamo stati proprio bravi, ma bravi bravi bravi, ce lo scappottiamo infilandoci tranquillamente nella porticina che nemmeno a farlo apposta è proprio alla nostra portata, basta camminare mezzo metro. Enorme LOL con il mostro che, sì, c'è rimasto un po' male.

» Ed ecco il frutto di tutte le nostre fatiche, i membri della nostra famiglia allargata che vengono ritrasformati in umani e che ci fanno festa. In alto campeggia la frase che alla fine non abbiamo risolto un bel niente e che il cattivo sicuramente ritornerà, aspetta e spera. Tutto molto bello e molto colorato, ma probabilmente a questo punto stiamo pensando a quelle 200 lire che comunque, nonostante il lieto fine e circa un'ora di gioco, ci avrebbero permesso di comprarci un Lemonissimo oppure ben quattro Goleador (nell'unico gusto disponibile allora: catrame)!

NEXT-MONTH

NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL 18. 11. 2016

METAL GEAR SAGA

Dimenticate gli zombi! Ripercorriamo la storia della serie che ha reso Hideo Kojima una leggenda vivente.

FINAL FANTASY CONTRO FINAL FANTASY

L'epoca Nintendo contro quella PlayStation!

LE STAR DEL PLATFORM

Tutti gli eroi di successo e non, da Mario e Sonic ai personaggi più improbabili e dimenticati!

GLI ANNI D'ORO DI ACTIVISION

Il primo publisher third party e i suoi indimenticabili tesori: Pitfall, H.E.R.O., River Raid e molti altri ancora!

ACTIVISION®

RETROGAME

Annuale prezzo di copertina 9.90 €

Direttore responsabile: Luca Sprea

Localizzazione e Traduzione a cura di:
Idra Editing S.r.l.

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

Presidente: Luca Sprea
Consigliere delegato: Mario Sprea, Claudio Rossi (pubblicità e marketing)

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

Amministrazione:
Anna Nese (CFO), Erika Colombo (controller), 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

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. - 20134 Milano
ISSN: 1827-6423

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

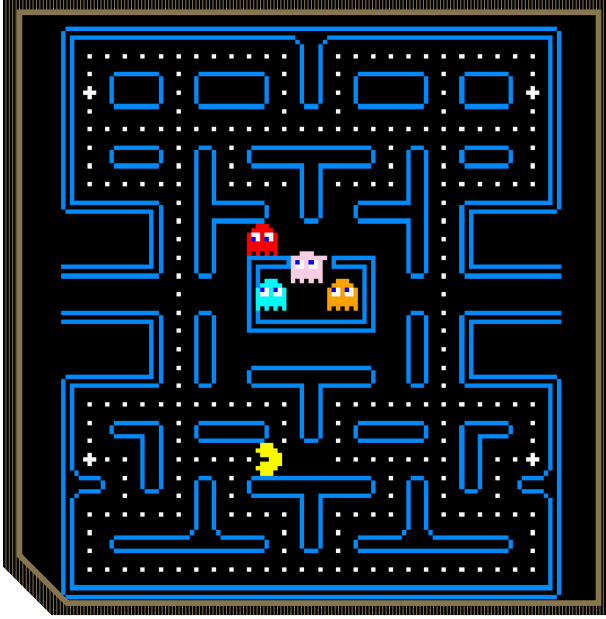
Copyright Sprea S.p.A.
La Sprea S.p.A è titolare esclusiva della testata Pc Giochi e di tutti i diritti di pubblicazione e di diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del 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.

I VIDEOGIOCHI DI UNA VOLTA

GAMESVILLAGE.IT

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, TUTTA DA RISCOPRIRE IN QUESTO NUOVO, IMPERDIBILE NUMERO DI RETROGAME MAGAZINE!

Dal mito di Pac-Man, con un'intervista esclusiva al suo creatore Toru Iwatani, alle "console war" dei tempi che furono; dalle intuizioni geniali di Cinemaware alle grandi leggende degli Arcade che ci hanno fatto sognare quando eravamo bambini: in questo straordinario viaggio nel tempo, potrete rivivere i ricordi intramontabili dell'infanzia e comprendere i segreti del successo dei grandi nomi dell'epoca!



RETROGAME MAGAZINE

ART OF FIGHTING
Un classico dei beat'em up a incontri in 2D che ancora oggi ha tanto da raccontare

SHADOW OF THE BEAST
Redenzione e vendetta in un classico immortale dell'era dei 16 bit

GYRUSS
La leggenda targata Konami che cambiò il genere degli shoot'em up

POPULOUS
Torniamo alle origini di Sir Peter Molyneaux, che inventò i "god game"

DUNGEON MASTER
Dopo di lui, i videogiochi di ruolo non sono stati più gli stessi

TITOLI DI CODA
I finali dei più difficili videogame del passato svelati per voi, fotogramma per fotogramma

PC GIOCHI • N. 11 • BIM. • 9.90 €
9 771827 642001 60011

RETROGAME MAGAZINE

Sprea Editori