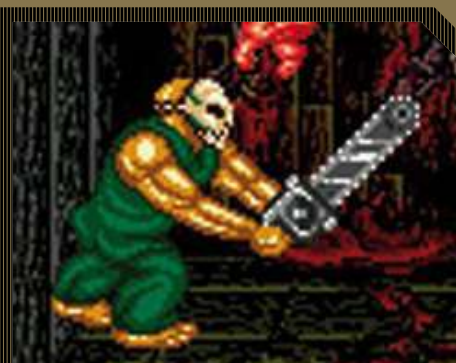


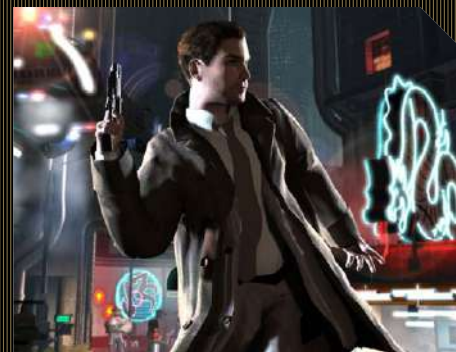
RETRO GAME

MAGAZINE



SHOCK GAMES

Ecco i videogiochi più sconvolgenti di sempre: non adatto ai deboli di cuore!



BLADE RUNNER

Viaggio alla scoperta di una delle più amate avventure grafiche di sempre.



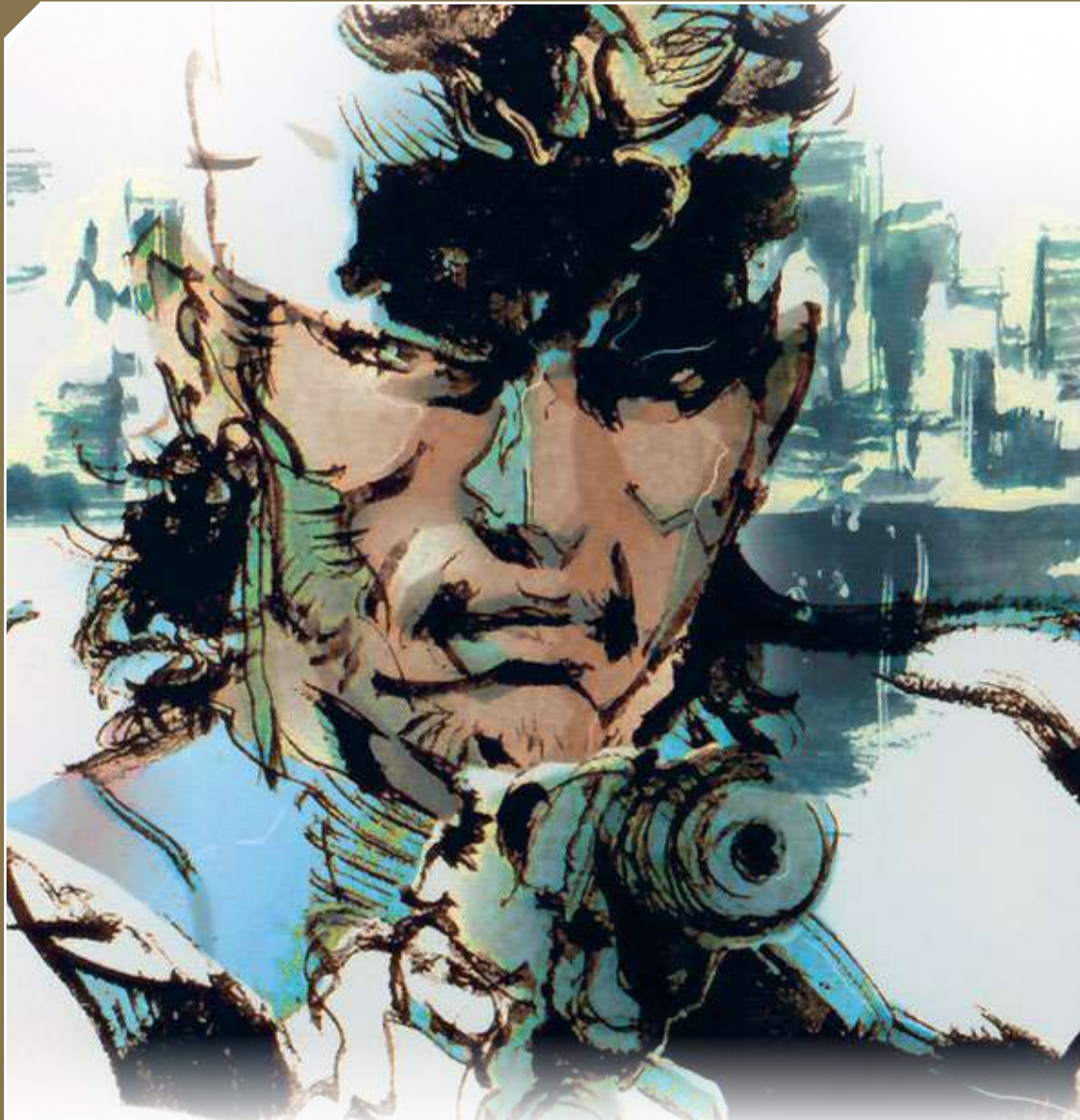
PLATFORM HEROES

Da Pitfall! a Sonic, ecco la nostra classifica dei più grandi protagonisti dei giochi di piattaforme!

in collaborazione con



VIGAMUS



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™ SOLID



Fire Emblem, Paper Mario, Metroid, Advance Wars... quando si dice un team stellare!

INTELLIGENT SYSTEMS



Quando il terzo incomodo americano irruppe su un mercato tutto giapponese... nel segno della Grande XI!

XBOX: LE ORIGINI



Il genio dietro capolavori come Populous, Magic Carpet, Syndicate e Dungeon Keeper...

SIR PETER MOLYNEUX



TARIFA D.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN ABB. POST. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART. 1, COMMA 1, S.M.A.



LEGION

**ALTE
PRESTAZIONI.
MASSIMA
PORTABILITÀ.**



**LENOVO LEGION
Y720 CUBE**



Scopri di più su
lenovo.com/y720cube

Il miglior Windows di sempre per giocare su PC.

*Il monitor Y27g viene venduto separatamente.



editoriale

Metal Gear Solid. Tre semplici parole che bastano a scatenare in milioni di videogiocatori una tempesta emotiva unica. Certo, Metal Gear ha una più antica tradizione bidimensionale che affonda le sue radici nel mondo MSX, e noi di Retrogame Magazine siamo i primi ad apprezzare quei capitoli, però il primo episodio in 3D che il Maestro Hideo Kojima creò sulla vecchia PlayStation grigia di Sony ha avuto un impatto non paragonabile. Kojima, al tempo in una Konami molto diversa da quella che, oggi, lo ha messo alla porta e produce per gran parte palestre, realizzò qualcosa di sconvolgente, un'opera assolutamente unica nel suo genere che, senza rinunciare a un gameplay straordinario, tutto basato sul muoversi e agire furtivamente (tactical espionage action), osava portare al grande pubblico dei gamer di tutto il mondo tematiche generalmente ben distanti dal mondo dei videogiochi.

Riflessioni socio-politiche ed economiche, situazioni adulte e forti, grandi valori umani come l'onore, il dovere, il sacrificio. Soprattutto, aggiungerei, personaggi memorabili, veri e propri giganti della narrazione interattiva, che, dietro a un'iconografia da personaggi tipicamente d'azione, nascondono psicologie complesse, motivazioni profonde e un background invidiabile. Chi non si è identificato con il granitico Solid Snake? Chi non ha odiato ma al tempo stesso ammirato il pericoloso Liquid? Chi, poi, non ha pianto per Sniper Wolf o non si è stupito di fronte allo show meta-ludico di Psycho Mantis? Icone, non semplici personaggi. Figure immortali che hanno segnato per sempre la storia dei videogiochi e quella individuale di noi giocatori.

Il nostro speciale rievoca questo immortale capolavoro alla scoperta di dettagli, curiosità e altri elementi che lo hanno reso un titolo di culto, ma a mio avviso fa scattare anche una riflessione che va oltre la semplice "rievocazione storica". Hanno ancora spazio, oggi, opere come Metal Gear Solid? Lo stesso Kojima, dopo il vibrante capolavoro che risponde al nome di Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, si è poi gettato sul progetto The Phantom Pain che, a prescindere dai terribili problemi di sviluppo culminati con la separazione shock tra Kojima-san e Konami, era comunque un gioco diverso, molto meno narrato e molto più diretto a inseguire nuovi stilemi, puntando su elementi come il multiplayer online, il crafting e la costruzione delle proprie risorse, e le meccaniche sandbox free roaming. E non è un caso isolato. Come sapete, noi non siamo dei pazzi che vogliono solo rinchiudersi nel passato, tuttavia non possiamo neppure assistere in silenzio al tramonto del videogioco come fantastico modo interattivo di farci vivere una storia, perché tutto ciò è parte di noi, delle nostre passioni e dei nostri sogni.

Ed ecco perché Snake, nel nostro cuore, non smetterà mai di combattere.

Marco Accordi Rickards

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

Vuoi ritrovare lo stesso feeling?

Gioca con

myArcadeConsole!



MYARCADECONSOLE

A **PIKORONI** AUTHORIZED RETAILER

www.myarcadeconsole.com



DI NECESSITÀ VIRTÙ

Nessun italiano che si sia limitato a studiare la lingua inglese sui banchi di scuola può dire di aver maturato la benché minima capacità di adoperarla in campo professionale e, con ogni probabilità, se costretto a interfacciarsi con un qualsiasi individuo anglofono, faticerebbe persino ad acquistare un pacchetto di gomme. Quella che è sempre stata una delle più gravi lacune della macchina formativa nostrana ha spinto molti volenterosi ragazzi ad aggirare i suoi effetti affidandosi a metodi autoctoni: alcuni hanno appreso i rudimenti del linguaggio tramite il Rock, altri hanno scelto la via dei corsi serali con insegnanti madrelingua e, chi poteva permetterselo, ha magari optato per avventurosi viaggi all'estero, scegliendo così una coraggiosa terapia d'urto. All'ombra di quelle che definirei ormai come alternative convenzionali, vi è poi una nutrita rappresentanza di persone come noi, le quali hanno trovato nei videogame l'alleato più utile a superare i propri limiti in materia. Vengono così alla mente le ore passate a tradurre maccheronicamente le avventure testuali della Infocom, la personalissima interpretazione dei dialoghi di The King of Chicago o la frustrazione che si era soliti provare nel rapportarsi coi prodotti Sierra, e ci si riscopre di colpo reduci di un passato che sa di preistoria, in cui il nostro hobby preferito parlava esclusivamente inglese. Laddove un gamer di oggi individuerrebbe uno scoglio insormontabile, per non dire un'assurdità bella e buona, risiedeva tuttavia una preziosa opportunità di apprendimento: io stesso posso ad esempio affermare di aver costruito il mio inglese sulle fondamenta dell'interfaccia SCUMM dei primi punta & clicca targati Lucas. Al netto dei vantaggi pratici comportati dalle localizzazioni, il sospetto che queste ultime abbiano finito per risolvere un problema di entità relativa per crearne uno ben più grande assume proporzioni sempre maggiori. Come ammoniscono le copie di Yakuza Kiwami rimaste a languire sugli scaffali perché orfane di lingua italiana, le conseguenze di quella che molti celebrano come una "conquista" dei nostri tempi non hanno difatti tardato a manifestarsi. Nel caso in cui crediate di aver bisogno di un valido supporto per recuperare o apprendere nozioni linguistiche che possano magari aiutarvi a fronteggiare un mondo del lavoro che non ammette più ignoranza a riguardo, sappiate in ogni caso che il Retrogaming è lì anche per voi... Con il suo massiccio carico di testi, parole, verbi ed espressioni slang d'oltremarica grazie alle quali potrete imparare molto più di quanto non crediate, senza mai annoiarvi.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglío

Responsabile Editoriale RetroVillage

CREDITS

MARCO ACCORDI RICKARDS
GIANPAOLO IGLIO
FRANCESCA NOTO
GUGLIELMO DE GREGORI
SABRINA NOFRONI
SABINA KERIMOVA
VALERIO PASTORE
FABIO D'ANNA
ALESSIA PADULA

METAL MARK
MOSSGARDEN
FRANNY
GU
SABRY
BINA
REVOLVER
SUPERFABIO BROS
PADDY

FEDERICA FARACE
PASQUALE QUESTA
GIULIO VITALI
VALERIO KOHLER
IVAN PADUANO
DANIELE DI CLEMENTE
MICHELE IURLARO
FEDERICO SALERNO
SONIA SUFFLICO

SISTERDEATH
JUNIOR
SKULLKID
KID
NINJA
JUNPEI
MACCA
FEDEWEB
CHARIOT

CONTENUTI

- 08 • Speciale - Platform Superstars
- 18 • Speciale - L'anno del serpente
- 28 • Speciale - Blade Runner
- 32 • Arcade Legends - Bionic Commando
- 34 • Speciale - Xbox, il grande debutto
- 38 • Conversioni a confronto - Rainbow Islands
- 40 • Classic Studios - Intelligent Systems
- 44 • Retrogame Heroes - David Crane
- 48 • Speciale - L'epoca (e le scatole) d'oro del GdR
- 52 • Classic Games - Frankie Goes to Hollywood
- 54 • Japan Mania - Tales of Phantasia
- 56 • Japan Mania - Fire Pro Wrestler
- 57 • Japan Mania - Pooyan
- 58 • Japan Mania - Captain Rainbow
- 59 • Japan Mania - Vib-Ribbon
- 60 • Hardware Heaven - Game Boy
- 64 • Retrogame Heroes - Peter Molyneux
- 68 • Arcade Legends - Scramble
- 70 • Retro Edicola - Game Power
- 72 • Retro Charts
- 74 • Classic Games - Bugs Bunny: Lost in Time
- 76 • Golden Age Art - Samurai Shodown
- 78 • Il Boss - Michael Myers
- 80 • Speciale - Shocking Games
- 86 • Weirdogames
- 88 • Cose preziose
- 90 • Il collezionista
- 91 • Il borsino di Retrogame Magazine
- 92 • Retropensieri - Considerazioni sparse sul mondo del retrogaming
- 94 • Retrogame Café
- 96 • Titoli di coda - Shinobi

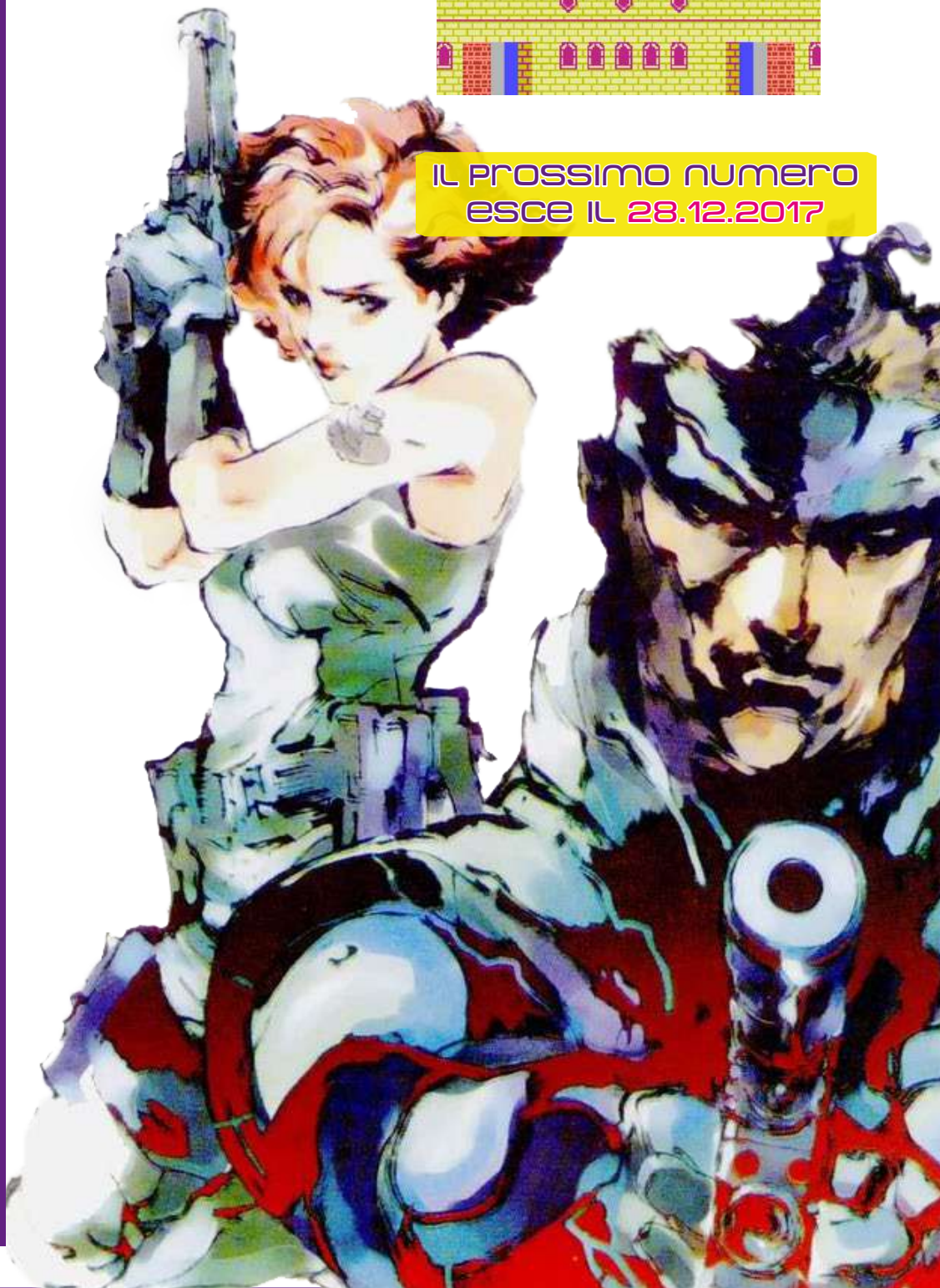


38 • Conversioni a confronto

Ecco come se la cava il classico Rainbow Island sulle varie piattaforme dell'epoca.



IL PROSSIMO NUMERO
ESCE IL 28.12.2017



76 • Golden Age Art - Samurai Shodown

Analizziamo la splendida illustrazione di copertina di un classico senza tempo.



08 • PLATFORM SUPERSTARS

Una parata di stelle per ricordare i grandi eroi del platform. Da chi ha saputo reinventarsi, fino a chi non ce l'ha fatta a superare la prova del tempo, ecco una classifica che vi farà salire la nostalgia.

18 • L'ANNO DEL SERPENTE

Dopo Metal Gear Solid, nulla sarebbe stato più lo stesso. Riviviamo insieme la geniale opera di Hideo Kojima, che sconvolse le nostre menti e l'intera industria dei videogiochi così come la conosciamo.

40 • INTELLIGENT SYSTEMS

Da Fire Emblem fino a Paper Mario, una casa che ha lavorato da sempre a fianco di Nintendo, senza mai sbagliare un colpo. Perché per creare un videogioco serve talento... ma anche molta intelligenza.

44 • DAVID CRANE

Forse, senza di lui Super Mario non sarebbe mai esistito. Di chi stiamo parlando? Ma naturalmente del precursore dei platform, l'uomo che diede vita al simpaticissimo e mai dimenticato Harry Pitfall!

59 • VIB-RIBBON

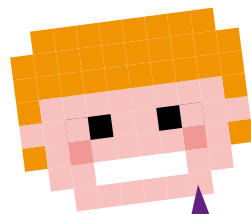
Uno degli esperimenti più stralunati per la prima PlayStation, un gioiello di design e di invenzioni sinestetiche. Un vero e proprio trip, senza bisogno di assumere sostanze stupefacenti, per giunta.

78 • IL BOSS

Dal cinema al videogioco il passo è breve, soprattutto quando si tratta di orrore. Questo mese celebriamo una delle più grandi icone dell'horror contemporaneo, Michael Myers, che non si dava pace neanche su console.

94 • RETROGAME CAFÈ

Con l'arrivo dei primi freddi, cosa c'è di meglio di una bella tazza di caffè da sorseggiare lentamente? Ma naturalmente una tazza di caffè in compagnia di Metalmark e Moss garden, e delle lettere dei lettori.



18. L'anno del serpente
RIPERCORRIAMO INSIEME LA
STORIA DI METAL GEAR SOLID!



60 • Hardware Heaven

La leggenda del Game Boy



SPECIALE

30 EROI CHE HANNO FATTO LA STORIA DEI PLATFORM GAME!

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

SU

In una vita passata pad alla mano, abbiamo avuto il privilegio di conoscere migliaia di eroi virtuali: alcuni erano dei veri duri, altri delle simpatiche canaglie, altri ancora delle sagome straordinarie destinate a diventare delle icone cross-mediali senza tempo. Al netto delle preferenze personali, gli esponenti della sfera platform hanno sempre esercitato un ascendente speciale sul pubblico e non certo per una mera coincidenza. Grazie a un character design generalmente più accessibile e ambientazioni tanto fantasiose quanto rassicuranti, il genere in questione ha difatti occupato un ruolo cruciale nella formazione videoludica di ognuno di noi, favorendo la conseguente nascita di un legame del tutto speciale tra i suoi protagonisti e il nostro fanciullino interiore. Ma quali sono le superstar che hanno maggiormente influenzato la storia di questo genere di culto? Nel tentativo di trovare una risposta esaustiva abbiamo scavato a fondo nel baule dei ricordi, per poi stilare una spettacolosa Top 30 a riguardo: un modo curioso e frizzante per ritrovare amici di infanzia magari dimenticati e celebrare star sopravvissute al trascorrere dei decenni!

30

LODE RUNNER

DEBUTTO: 1983-LODE RUNNER (APPLE II)

CREATORE: DOUGLAS E. SMITH /

PRODOTTO: BRODERBUND

Quando Lode Runner fece capolino sugli schermi di Apple II e Vic 20 il suo look era a dir poco elementare, ma la validità del titolo di cui era protagonista fu tale da spingere i più a innamorarsene ugualmente.

In occasione del suo debutto NES, l'impavido minatore avrebbe assunto un aspetto molto più accattivante, eppure chiunque ami i classici continua ancora oggi a preferirgli la sua spartana versione originale.



Prestati al PLATFORM

Le prerogative concettuali del genere, come pure la straordinaria passione nutrita nei suoi riguardi dagli utenti più giovani, hanno sempre fatto del platform l'ideale punto d'approdo per molte delle star televisive o fumettistiche che volessero tentare una sortita nel mondo videoludico. Al contrario di quanto avvenuto con format di gioco differenti, gli esperimenti in materia hanno presentato risultati tanto eclatanti da riservare a detti personaggi lo stesso successo proprio di icone quali Mario e Sonic. Ci riferiamo senz'altro al prodigioso Topolino di Castle of Illusion starring Micky Mouse e all'incontenibile Zio Paperone di Duck Tales, ma anche a Disney Icons più moderne come Aladdin, il cui omonimo tie in riuscì a stregare la platea Mega Drive. Se personaggi classici della Warner quali Taz, Bugs Bunny e Duffy Duck ebbero parallelamente avuto modo di cimentarsi più volte nel settore, una citazione d'ufficio andrebbe riservata anche a Tom & Jerry, la Famiglia Addams, Popeye e i mitici Puffi, rispettivamente protagonisti di adattamenti spesso riuscitissimi.



PLATFORM PER STAR

29

MONTY MOLE

DEBUTTO: 1984-WANTED! MONTY MOLE (C64)
CREATORE: TONY CROWTHER
PRODOTTO: GREMLIN GRAPHICS



Se avete più di trent'anni sul groppone e siete di quelli tirati su a nastri e Kb, è molto probabile che il vostro battesimo del platform sia avvenuto sotto il segno di Monty Mole. A partire dalla metà degli anni '80, la birbante talpa di Tony Crowther fu infatti protagonista di una robusta serie di classici che le permisero di ergersi a testimonial di genere nel catalogo di sistemi come il C64 e, soprattutto, lo Spectrum ZX.

28

MINER WILLY

DEBUTTO: 1983-MANIC MINER (ZX SPECTRUM)
CREATORE: MATTHEW SMITH
PRODOTTO: BUG BYTE

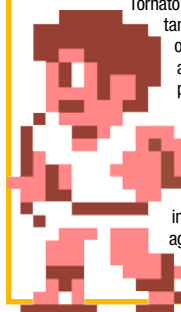


Sebbene il protagonista di Manic Miner abbia calcato nel tempo il palcoscenico di tutti i principali personal computer della Golden Age del pixel, gli spectrumiani continuano ancora oggi a rivendicarne l'assoluta paternità: merito del primo, leggendario capitolo della saga, che venne concepito espressamente per la macchina targata Sinclair, salvo poi raggiungere anche sistemi come C64, Amstrad CPC, MSX e BBC Micro in sella a una selva di porting.

27

PIT

DEBUTTO: 1986-KID ICARUS (FAMICOM DISK SYSTEM)
CREATORI: SATORU OKADA - YOSHIO SAKAMOTO
PRODOTTO: NINTENDO - TOSE



Tornato recentemente alla ribalta dopo tanti anni di oblio, Pit balzò agli onori delle cronache intorno alla metà degli anni '80 quale protagonista del mitico Kid Icarus. Forte dell'efficace setting mitologico, il gioco trovò nelle sue singolari risorse l'opportunità per apprezzare il genere platform in modo innovativo, favorendo agli utenti l'opportunità di esplorare gli scenari in tutta la propria verticalità.

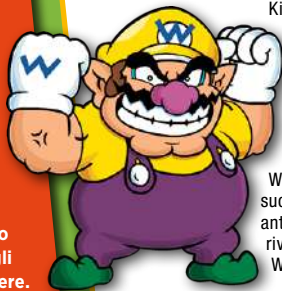
NON SOLO PLATFORM

Tutto molto bello, tutto eroicamente Vintage. Eppure alcuni di voi si staranno probabilmente domandando come mai icone del calibro di Samus Aran, Strider Hiryu, Earthworm Jim, e Rygar non figurino nella nostra colossale classifica! Prima che possiate pensare a un'imperdonabile dimenticanza, o peggio, ad un deliberato atto di sabotaggio storico, è bene precisare che lo scopo della chart fosse quello di celebrare le superstar del Platform nudo e puro, senza pertanto concentrarsi sugli eroi delle più riuscite ibridazioni di genere. Chiaramente, in futuro, non mancherà occasione di rendere adeguato omaggio anche a tutti i mattatori di quei titoli che, partendo da base platform, finirono per abbracciare format di gioco differenti e più vicini alle formule action-shooter...



WARIO

DEBUTTO: 1994-WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3 (GAME BOY)
CREATORE: HIROJI KIYOTAKE
PRODOTTO: NINTENDO



Kid Dracula, Firebrand il Gargoyle, la dolce Alice di Balloon Kid: sono molti i Platform Hero della galassia portatile che meriterebbero un posto in questa chart. Dovendo in ogni caso premiare qualcuno che possa rappresentare l'intera scena portatile, la scelta non potrebbe che ricadere sul perfido Wario. Dopo aver cercato invano il successo a suon di puzzle game, il buffo anti-Mario trovò difatti la sua inaspettata rivalse nella fortunatissima trilogia di Wario Land.

26

KLONOA

DEBUTTO: 1997-KLONOA: DOOR TO PHANTOMVILLE (PSX)
CREATORE: YOSHIHIKO ARAI
PRODOTTO: NAMCO

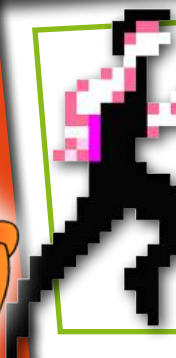


Pur non avendo battezzato il fortunato filone dei Platform 2.5 D (in ambito PlayStation fu anticipato di netto dai protagonisti di Pandemonium!), Klonoa ha finito per diventarne l'ideale testimonial. Il pimpante "dream traveller" della Namco conta oramai diverse apparizioni in veste di main star in altrettanti titoli, alcuni dei quali legati alla sfera handheld. La sua ultima apparizione in ordine di tempo risale al 2008, anno di lancio del fortunato Klonoa per Wii.

25

AGENT ALPHA 1

DEBUTTO: 1984-IMPOSSIBLE MISSION (C64)
CREATORE: DENNIS CASWELL
PRODOTTO: EPYX



Difficile credere che un personaggio dal design così minimalista possa aver lasciato un tale segno nell'immaginario dei giocatori, ma è proprio ciò che accadde al misterioso agente Alpha 1 creato da Dennis Caswell. Il successo riscosso dal protagonista di Impossible Mission va senz'altro ricondotto alle straordinarie animazioni abbinate al suo sprite, ma anche e soprattutto alla completezza di un progetto impeccabile, sia sotto il profilo del gameplay, che del level design.



24

RICK DANGEROUS

DEBUTTO: 1989-RICK DANGEROUS (C64)
CREATORE: SIMON PHIPPS
PRODOTTO: CORE DESIGN / RAINBIRD SOFT

Rilettura super deformed del celebre Indiana Jones, Rick Dangerous aveva il carisma di un divo del cinema anni '40 e la stoffa per diventare una vera icona del mondo platform. Trasformato in una sorta di supereroe tutto muscoli e poco cervello in occasione del titolo che ne seguì il fortunato debutto, l'impavido esploratore dalla dinamite facile finì forse col perdere l'occasione di consacrarsi definitivamente.



23

JAMES POND

DEBUTTO: 1990-JAMES POND: UNDERWATER AGENT (AMIGA)
CREATORE: CHRIS SORELL
PRODOTTO: VECTORDEAN-MILLENNIUM INTERACTIVE



Dovendo trovare una platform star in grado di affiancare Zool e Giana sul podio di miglior esponente di genere in ambito Amiga, la scelta non potrebbe che ricadere su questo simpatico merluzzo dagli occhi pallati. Mattatore di una divertente trilogia ricca di citazioni cinematografiche, la creatura di Chris Sorell avrebbe persino indossato la clamorosa armatura di Robocop nel secondo capitolo della trilogia intitolato, per l'appunto, James Pond 2: Codename Robocod (1991).



22

gli EREDI



Di fronte ad una tale rappresentanza di vecchie glorie sorge francamente spontaneo chiedersi se la scena videoludica contemporanea possa offrire un ventaglio di star in grado di qualificarsi come legittimi eredi. Ebbene, dopo un periodo di cupo oscurantismo, in cui l'intero genere è stato relegato in una striminzita nicchia mediatica, il mondo dei Platform è tornato solo di recente a proporre personaggi inediti che fossero in grado di stuzzicare l'interesse del pubblico. Si pensi ad esempio a Shovel Knight, al pimpante Super Meat Boy, al simpatico Fez o magari al melanconico Braid. Vi sarebbe altresì spazio per gli alfieri del novello, e ormai anche un po' abusato Limbo-Style, i quali pagano tuttavia dazio a un character design volutamente anonimo o quanto meno nebuloso. Va da sé che, alla fin fine, il compito di tenere alto il vessillo della categoria spetta ancora ai sopravvissuti della Golden Age. Gente come Mario, Sonic, Donkey Kong e Ray-Man che, al netto degli anni trascorsi, rimangono in forma eccellente!



TOKI

DEBUTTO: 1989-TOKI (COIN-OP)
CREATORE: AKIRA SAKUMA
PRODOTTO: TAD CORP. / TAITO

Noto ai nipponici come JuJu, Toki non potrà vantare una carriera ricca come quella di Donkey Kong, né contare sul supporto di una famiglia così numerosa, ma resta in ogni caso uno dei primati più stimati dai segugi da sala giochi: la sua prima, omonima e unica avventura in pixel ha d'altronde fatto la storia dei coin-op, almeno quanto i micidiali sputazzi con cui era solito abbattere i suoi avversari!



21

DIZZY

DEBUTTO: 1987-DIZZY: THE ULTIMATE CARTOON ADVENTURE (SPECTRUM ZX)
CREATORI: PHILIP OLIVER
 ANDREW OLIVER
PRODOTTO: CODEMASTERS

Oltre 15 produzioni all'attivo equamente distribuite tra sistemi culto degli anni '80 e '90; una pioggia vendite protrattasi per almeno una decade; innumerevoli riconoscimenti all'attivo. Dizzy è una vera istituzione del mondo dei platform e, più in generale, una delle prime grandi star della scena personal computer. Amato da grandi e piccini, l'ovetto dei gemelli Oliver viene celebrato ancora oggi da coder indipendenti sempre pronti a dedicargli qualche brioso omaggio.



ZOOL

DEBUTTO: 1992-ZOOL (AMIGA)
CREATORE: GEORGE ALLEN
PRODOTTO: GREMLIN GRAPHICS

Inizialmente scambiato da molti per una formica ninja, il gremlin ideato da George Allen dovette convivere per molto tempo con la scomoda definizione di "anti-Sonic" affibbiatagli da una community di Amighisti ancora impreparata ad accettare il declino del proprio sistema. Stabilito che il confronto tra le due star fosse assolutamente impari, Zool andrebbe ormai rivalutato nell'ottica di una dimensione più consona alle sue prerogative...



19



CRASH BANDICOOT

DEBUTTO: 1996-CRASH BANDICOOT (PSX)
CREATORI: ANDY GAVIN-CHARLES ZEMBILLAS
PRODOTTO: NAUGHTY DOG

Recentemente tornato ai vertici dello Star System grazie all'incredibile successo registrato dalla N-Sane Trilogy, Crash Bandicoot è stato per gli utenti PlayStation ciò che Mario e Sonic rappresentarono per le rispettive scuderie. Per molti, il confronto con questi ultimi è improponibile e, per alcuni, persino oltraggioso; ciò nonostante, è innegabile che il curioso marsupiale vanti ancora oggi milioni di estimatori in tutto il globo.



18



17 GOEMON

DEBUTTO: 1986-MR. GOEMON (COIN-OP)
CREATORE: SHIGEHARU UMEZAKI /
PRODOTTO: KONAMI

Dichiaratamente ispirato alla figura di Goemon Ishikawa (1558 – 1594), leggendario ladro-benefattore nipponico, il prode Mystical Ninja della Konami propiziò il suo debutto videoludico nel 1986 con l'acclamatissimo Mr. Goemon: a quest'ultimo avrebbero fatto seguito molti altri titoli di spessore generalmente elevato e struttura eterogenea, destinati a formare una saga che vanta ad oggi oltre 25 iterazioni.



SPYRO

DEBUTTO: 1998-SPYRO THE DRAGON (PSX)
CREATORI: MARK CERNY-CHARLES ZEMBILLAS
PRODOTTO: INSOMNIAC GAMES



Non ce ne vogliono i cultori di Crash Bandicoot, ma se dovessimo decidere su due piedi quale sia stato il Platform Hero più incisivo della PlayStation Era, punteremmo senz'altro su Spyro e non soltanto quell'adorabile musetto impertinente. Al contrario del suo pur celeberrimo collega, il draghettone della Insomniac seppe difatti reggere il peso di un vero universo 3D, favorendo, grazie alle sue piccole ali, soluzioni di gioco per l'epoca assai innovative.



16

15

SPARKSTER

DEBUTTO: 1992-ROCKET KNIGHT ADVENTURES (MEGA DRIVE)
CREATORE: NOBUYA NAKAZATO SHIORI SATOH
PRODOTTO: KONAMI

Impossibile non concedere degna ribalta al mitico Sparkster! Eroe simpatico e versatile, il coraggioso Rocket Knight fu difatti la star di uno dei platform più riusciti della Mega Drive Era. Tornato in azione nel 1994 grazie ad un ricco sequel destinato alla console Sega e allo SNES, il roditore dal nobile cuore si concesse una pausa piuttosto lunga, salvo poi riapparire nel 2010 alla testa di uno scoppettante reboot in 2.5 D destinato a PS3 e X360.



ABE

DEBUTTO: 1997-ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE (PSX)
CREATORE: LORNE LANNING
PRODOTTO: ODDWORLD INHABITANTS

Un'odissea distopica brillante quale quella di Oddworld non poteva che vantare un protagonista d'eccezione. Il dinoccolato mudkon creato da Lorne Lanning costituisce tuttora un prezioso acuto di character design e la conferma che, spesse volte, l'improbabile impresa di un antieroe può valere mille spaccate del duro di turno. Di indomite superstar dotate di poteri sensazionali ne abbiamo d'altronde a bizzeffe... di Abe ce n'è solo uno.



14

COPPIE DA OSCAR

Non solo single! Il colorato mondo dei platform vanta anche una cospicua rappresentanza di irresistibili duo. Scopriamo insieme le coppie più affiatate!

CHACK & POP

DEBUTTO: 1984-CHACK'N POP
PRODOTTO: TAITO



POPO & NANA

DEBUTTO: 1984-ICE CLIMBER
PRODOTTO: NINTENDO



BUB & BOB

DEBUTTO: 1986-BUBBLE BOBBLE (SERIE)
PRODOTTO: TAITO



MARIO & LUIGI

DEBUTTO: 1983-MARIO BROS. (SERIE)
PRODOTTO: NINTENDO



13



CONKER

DEBUTTO: 1997-CONKER'S POCKET TALES (GAME BOY)
CREATORE: CHRIS SEAVOR
PRODOTTO: RARE LTD.

Apparso per la prima volta in veste di personaggio giocabile nel celebre kart-game Diddy Kong Racing (1997), Conker si guadagnò il suo primo titolo dedicato nel 1999 in ambito Game Boy per poi tornare in pompa magna su N64 con un look totalmente rinnovato. Al posto del morbido scoiattolino visto sulla handheld Nintendo, i giocatori si ritrovarono difatti innanzi a un irresistibile "badass" dal grilletto facile e dalla parolaccia ancor più sciolta.



12



TIKI

DEBUTTO: 1988-THE NEW ZEALAND STORY (COIN-OP)
CREATORI: KAZUTOMO ISHIDA
HISAYA YABUSAKI - AKIRA OOTSUKI
PRODOTTO: TAITO

Il popolo dei gamer si divide essenzialmente in due categorie: quelli che trovano Tiki adorabile e quelli che non hanno mai giocato a The New Zealand Story. L'indomito uccellino di specie kiwi rimane a tutt'oggi un magistrale esempio di character design, nonché il simbolo di uno dei platform più riusciti degli eighties. Forte del suo coriaceo stuolo di fan, questi sarebbe apparso in veste di guest star anche in altri titoli Taito, tra cui Liquid Kids (1990) e Bubble Bobble II (1994).



11



GIANA

DEBUTTO: 1987-THE GREAT GIANA SISTERS (C64)
CREATORE: ARMIN GESSERT
PRODOTTO: TIME WARP / RAINBOW ARTS

"Giana tutta la vita!". Se obbligato a scegliere tra Super Mario e la protagonista di The Great Giana Sisters, qualsiasi amighista doc non potrà che optare per quest'ultima. E poco importa se la sua nascita costituì uno dei più grandi plagi della storia del gaming... Occasionalmente accompagnata dalla sorellina Maria, questa pimpante ragazzina di chiare origini italiane è di fatto la prima donna del genere platform e, a ben vedere, la vera anima gemella di Super Mario.



COPPIE DA OSCAR

BONANZA BROS.

DEBUTTO: 1991 BONANZA BROS.
 PRODOTTO: SEGA



JOE & MAC

DEBUTTO: 1991-JOE & MAC:
 CAVEMAN NINJA (SERIE) /
 PRODOTTO: DATA EAST



SONIC & KNUCKLES

DEBUTTO: 1994-SONIC &
 KNUCKLES
 PRODOTTO: SEGA



BANJO & KAZOOIE

DEBUTTO: 1998-
 BANJO & KAZOOIE (SERIE)
 PRODOTTO: RARE LTD.



JAK & DAXTER

DEBUTTO: 2001-JAK & DAXTER:
 THE PRECURSORS LEGACY (SERIE)
 PRODOTTO: NAUGHTY DOG
 /SONY



RATCHET & CLANK

DEBUTTO: 2002-RATCHET & CLANK
 PRODOTTO: INSOMNIAC GAMES
 /SONY



ALEX KIDD

DEBUTTO: 1986 – ALEX KIDD:
 THE LOST STARS (COIN-OP)
 CREATORE: KOTARO HAYASHIDA
 PRODOTTO: SEGA

Prima che l'arrivo di Sonic ne decretasse il pensionamento, Alex Kidd aveva ricoperto il prestigioso ruolo di mascotte Sega: tra il 1986 e il 1990, questo ragazzino il cui look era ispirato al leggendario Sun Wukong, il Re Scimmia della mitologia cinese, fu protagonista di ben 6 produzioni prevalentemente rivolte alla sfera platform. Tra queste spiccarono per qualità il mitico Alex Kidd in Miracle World (1986) e l'altrettanto efficace Alex Kidd in the Enchanted Castle (1989).



10

RAYMAN

DEBUTTO: 1995 – RAYMAN (PSX)
 CREATORE: MICHEL ANCEL
 PRODOTTO: UBISOFT

Tra i Platform Hero più bislacchi e demenziali mai approdati sui nostri schermi, Rayman si distinse in principio come baluardo della 2D philosophy quando il 3D stava rapidamente contaminando la struttura dei platform. Dopo aver abdicato ai poligoni tra la fine degli anni '90 e l'inizio dei 2000, il nostro è recentemente tornato al vecchio amore per le due dimensioni, consacrando come uno dei principali alfieri di questo genere.

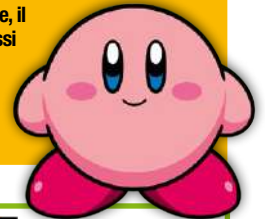


09

KIRBY

DEBUTTO: 1992 – KIRBY'S DREAMLAND (GAME BOY)
 CREATORE: MASAHIRO SAKURAI
 PRODOTTO: NINTENDO

Porta il nome di una nota marca di aspirapolveri, è in grado di imitarli perfettamente ed è il cittadino più diligente di Dream Land. Per i più distratti, Kirby sarà soltanto una delle tante divinità minori del pantheon Nintendo, ma, a veder bene, il suo curriculum vanta già una ventina di successi a regime. Il tenerissimo esserino creato da Masahiro Sakurai è peraltro un habitué di serie come Smash Bros., nonché un vero e proprio asso nel ramo del merchandising.



08

07

MEGA MAN

DEBUTTO: 1987 – MEGA MAN (COIN-OP)
 CREATORI: AKIRA KITAMURA – KENJI INAFUNE
 PRODOTTO: CAPCOM

Noto in Giappone come Rockman, Mega Man è una delle platform star più gettonate di sempre. Protagonista di una saga costituita da ben dieci capitoli, il simpatico androide creato da Dr. Thomas Light è difatti apparso anche in un numero consistente di spin-off, senza per questo disdegnare ospitate in serie quali Marvel Vs. Capcom, Tatsunoko Vs. Capcom e Super Smash Bros. Notevoli anche le sue incarnazioni cross-mediatriche, a partire dai manga per arrivare agli anime.



06

WONDER BOY

DEBUTTO: 1986 – WONDER BOY (COIN-OP)
 CREATORE: RYUICHI NISHIZAWA
 PRODOTTO: SEGA

Archiviato in fretta quel buffo look da cavernicolo che aveva contraddistinto il suo debutto arcade, Wonder Boy assunse più rassicuranti tratti da poppante in occasione della sua storica sortita a Monster Land, salvo poi indossare armatura da paladino tascabile. Che lo preferiate agile e selvaggio, avvolto nel suo candido pannolino o in luccicante corazza, il bimbo delle meraviglie rimarrà sempre e comunque uno dei volti più irresistibili dell'intera cosmologia platform!



HARRY PITFALL

05

DEBUTTO: 1982-PITFALL! (ATARI 2600)
CREATORE: DAVID CRANE
PRODOTTO: ACTIVISION

Per il mitico Pitfall si potrebbe azzardare un discorso analogo a quello fatto per Agent Alpha 1: determinata stavolta dalle striminzite risorse tecniche disponibili all'epoca piuttosto che da una diretta scelta stilistica, l'essenzialità del suo sprite non gli impedì la conquista di un posto del tutto speciale nel cuore di ogni gamer. Nondimeno, Harry viene inquadrato come ideale progenitore di tutte le Platform Superstar e per questo motivo è doveroso rendergli adeguato omaggio.



DONKEY KONG

04

DEBUTTO: 1981-DONKEY KONG (COIN-OP)
CREATORE: SHIGERU MIYAMOTO
PRODOTTO: NINTENDO

Dal debutto come bad guy nell'omonimo cult game datato 1981 a beniamino di svariate generazioni di videogiocatori: la spettacolare parabola di Donkey Kong è costellata di classici senza tempo, come i tre capitoli della mitica trilogia SNES firmata da Rare, produzioni coraggiose quali il grande Donkey Kong 64 e comparsate indimenticabili in serie quali Mario Kart e Super Smash Bros. Degni di menzione anche i suoi innumerevoli familiari, sempre pronti a dargli una zampa!



SIR ARTHUR

03

DEBUTTO: 1985 - GHOSTS 'N GOBLINS (COIN-OP)
CREATORE: TOKURO FUJIWARA
PRODOTTO: CAPCOM

Mattatore assoluto di due monster hit come Ghosts 'n Goblins e Ghouls 'n Ghosts, il celeberrimo Sir Arthur è l'unico eroe della storia dei videogame a aver calcato il proscenio in braghe senza per questo perdere la sua nobile aplombe. Allo stesso tempo, egli rimane anche il protagonista di quello che viene giustamente riconosciuto come il platform game più difficile di tutti i tempi e questo è un primato che, con ogni probabilità, nessuno riuscirà mai a sottrargli.



SONIC

02

DEBUTTO: 1991-SONIC THE HEDGEHOG (MEGA DRIVE)
CREATORE: YUJI NAKA
PRODOTTO: SEGA

Non ci fosse stato Mario, Sonic sarebbe senz'altro la star più riconoscibile dell'intero settore. Con quel brillante design che tanto pareva strizzare l'occhio allo stile Disney, il porcospino blu di Yuji Naka non ci ha insegnato soltanto che i platform possono correre più di un qualsiasi racing game, ma anche mostrato un nuovo, spettacolare modo di apprezzare un genere che, fino al suo debutto, era rimasto ancora legato ai dogmi di inizio anni '80.



MARIO

15

DEBUTTO: 1983-MARIO BROS. (COIN OP)
CREATORE: SHIGERU MIYAMOTO
PRODOTTO: NINTENDO

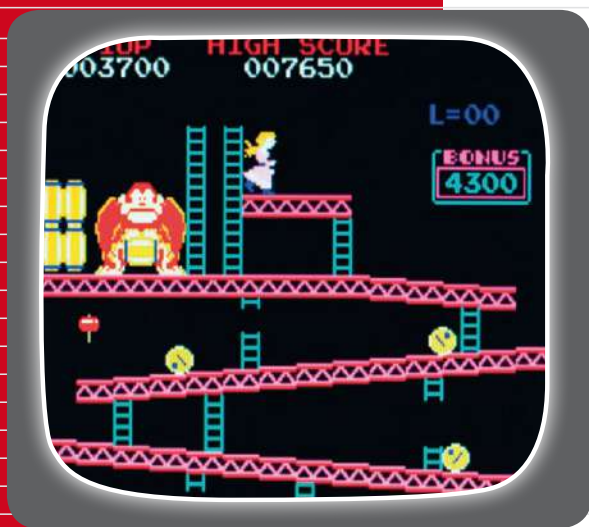
Nato come Jumpman e balzato già agli onori delle cronache in questa forma grazie al successo riscosso da Donkey Kong (1981), Mario divenne famoso ancor prima di trovare una vera identità e da allora continua a rappresentare l'ideale testimonial dell'intero universo del gaming. Dal suo debutto ufficiale, datato 1983 in quel di Super Mario Bros., il nostro idraulico ne ha fatta davvero tanta di strada, accompagnato spesso da amici preziosi come Yoshi e Toad... E a quanto pare, non ha certo intenzione di fermarsi!





TUTTO VECCHIO!

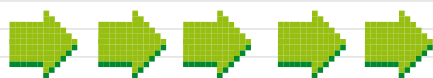
RETRO



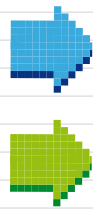
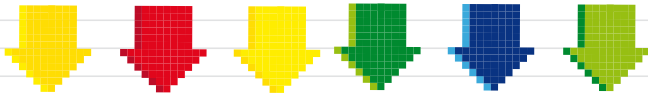
E SE AMI IL CINEMA...

MOVIEVILLAGE

Le ultime novità su cinema,
home video e serie tv



VECCHI CLASSICI, LONGPLAY ORIGINALI,



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



VILLAGE

parte del network **GAMESVILLAGE.IT**

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

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

GRANDI MITI, NOMI STORICI





TACTICAL ESPION

METÁLK

S O L I

L'ANNO DEL SERPENTE

CI SONO I VIDEOGIOCHI. E POI C'È MGS. ANDIAMO ALLA SCOPERTA DI UNO DEI PIÙ GRANDI CAPOLAVORI DELLA STORIA DEL GAMING, UN CLASSICO CAPACE DI RIDEFINIRE UN GENERE E TRAGHETTARE L'INTERA INDUSTRIA VERSO UNA NUOVA CONSAPEVOLEZZA, INFLUENZANDO TUTTI I TITOLI CHE SAREBBERO VENUTI DOPO. UNA STORIA POTENTE E STRUGGENTE, CHE CI MOSTRA LA GUERRA IN TUTTO IL SUO ORRORE DANDOCI UNO SPACCATO LUCIDISSIMO DELLA DIMENSIONE UMANA

AGE ACTION GEAR™ D



LA CREATURA DI KOJIMA-SAN

Inquadrare Metal Gear Solid in qualunque categoria che non risponda al nome di “capolavoro” sarebbe un errore madornale per qualunque studioso o critico degno di nota. Messo in chiaro questo presupposto, possiamo quindi passare a ricordare non solo che cosa ha reso così grande Metal Gear Solid, ma soprattutto chi. Metal Gear Solid è il parto del geniale game designer Hideo Kojima, che riversò nel gioco tutta la ricerca artistica che aveva compiuto fino ad allora con giochi come Policenauts e naturalmente con l’antenato bidimensionale di Solid, ossia Metal Gear. Quello che differenzia MGS da tutti gli altri giochi usciti prima di lui è la sua natura iconoclasta e postmoderna. Kojima, fin da tempi non sospetti, ha sempre usato il videogioco non come un fine, ma come uno strumento, facendo compiere al giocatore determinate azioni tramite il gameplay, ma condannandole tramite lo storytelling. Se i videogiochi hanno provato fin dalla loro nascita un fascino immenso per sangue e violenza, in Metal Gear Solid questa inclinazione viene distrutta, smitizzata e decostruita. A comunicare questo messaggio è la tipologia di gioco stessa, ossia lo stealth, che permette al giocatore »

UN SERPENTE AL CUBO

Per chi non avesse voglia di giocare il gioco su PSX, c'è comunque la possibilità di provarlo anche su GameCube, con una bellissima remaster realizzata da Silicon Knights, ossia i creatori di Eternal Darkness. Per l'occasione il gioco ricevette un completo make-up grafico, che gli permise di raggiungere un livello qualitativo paragonabile a quello di Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Inoltre, il gioco è stato completamente ridoppiato, con una nuova traduzione dei dialoghi. Ma l'aggiunta più interessante sono senza dubbio le cutscene, realizzate dal regista giapponese Ryuhei Kitamura, che rendevano il gioco incredibilmente più spettacolare e stylish.

”

**A te piace uccidere: questo è quanto.
C'è un assassino in te, inutile negarlo.**

Liquid Snake



* Ogni ambientazione offre la possibilità di cavarsela furtivamente.



di muoversi in furtività, invece di massacrare i nemici, un'opzione comunque presente e valida. Perché fondamentalmente la storia di Metal Gear Solid è una storia di disadattati, come Solid Snake, un soldato la cui ragion d'essere inizia e finisce nel momento stesso in cui si prospetta l'arrivo di una guerra. Come vive un soldato al di fuori di un campo di battaglia? Come può un guerriero, nato e addestrato per un solo scopo, trovare un significato in un'esistenza vissuta in tempo di pace? Queste sono le domande che assillano il Kojima autore e, di conseguenza, la persona che si trova dall'altra parte dello schermo.

Se Metal Gear Solid viene ricordato ancora oggi come uno dei più grandi giochi mai realizzati, è principalmente in virtù dei suoi personaggi, sia dei protagonisti che degli antagonisti. Con MGS e Kojima, il videogioco diventava finalmente adulto, e non soltanto per la crudezza delle scene (c'è persino una sequenza di tortura interattiva!), ma anche e soprattutto per la profondità con cui venivano tratteggiati i caratteri dei personaggi. Tutto questo nasce dalla particolare formazione di Hideo Kojima, un uomo giapponese con un occhio sempre puntato all'Occidente: famosa è la sua citazione su Twitter, "Il 70% del mio corpo è composto da film", dove con film ci si riferisce principalmente alle opere europee e americane, di cui spesso l'autore canta le lodi sul suo profilo personale. Tenete a mente questo dato, perché è utile per capire tutta la natura della sua serie. Sì, perché se da un lato abbiamo un contesto action ispirato a film come The Rock, dall'altra invece la sensibilità e la tendenza all'introspezione sono tipicamente giapponesi. Uno dei più grandi pregi di Kojima è la sua capacità di fuggire dalla mentalità insulare tipica dei designer del Sol Levante, aprendosi al resto del mondo e creando giochi in grado di risuonare con un pubblico internazionale.

Allo stesso tempo, il retaggio culturale del game designer si traduce in storie bizzarre, piene di elementi stranianti e surreali, che tuttavia acquisiscono una coerenza e un senso profondo nel grande schema della serie. Il grande merito di Kojima è anche quello di giocare con le paure del mondo occidentale e orientale, collegando il suo gioco a eventi storici reali, intrecciando invenzione narrativa e realtà. In MGS rivive lo spauracchio dell'era atomica, di Hiroshima e di Chernobyl, con molti accenni a problemi reali come lo stoccaggio delle

I PERSONAGGI



HAL "OTACON" EMMERICH

Un folle inventore con la passione per gli anime giapponesi. Diventa uno scienziato per seguire le orme dei genitori, e si specializza in robotica proprio perché appassionato di animazione.



MERYL SILVERBURGH

La ragazza che Snake incontra a Shadow Moses, basata sulle fattezze di un personaggio già visto in Policenauts. Meryl è stata addestrata per non provare sentimenti sul campo di battaglia, ma l'incontro con Snake la cambia.



MEI LING

La presenza di questo personaggio è solo virtuale, dal momento che la sentiamo solo tramite il codec, la ricetrasmittente nell'orecchio di schiene. Dispensa "perle di saggezza" ed è la controparte umana di Snake.



ROY CAMPBELL

Una vecchia conoscenza di Snake, Campbell è modellato psicologicamente sulla base del colonnello Trautman di Rambo. Offre consigli a Snake ed è una sorta di figura paterna.



NAOMI HUNTER

Un personaggio fondamentale per capire la psicologia del gioco. È una ricercatrice del DNA umano, che ha votato la sua vita alla scoperta della sua identità. Grazie a lei, Snake capisce che non è il codice genetico a fare di noi quello che siamo.

scorie, e innumerevoli riferimenti a una realtà che opera dietro le ombre, anticipando di molti anni le follie paranoiche che sfrecciano attraverso Internet. Non dimentichiamo inoltre che il mondo era reduce da pochi anni dalla Guerra del Golfo, e dalla guerra in Kosovo, e le tensioni sullo scacchiere militare hanno influito non poco sull'atmosfera grigia, e talvolta priva di speranza, della prima avventura "solida" di Snake.

LA GENESI

E pensare che Metal Gear Solid sarebbe dovuto essere un gioco del... 3DO! In realtà le cose andarono molto diversamente, e Kojima ricorda ancora oggi come allora la sua volontà "di creare il miglior gioco per PlayStation"; ammesso che non sia il migliore, MGS è sicuramente il più influente. MGS fu sicuramente un "dream project" per Kojima, che aveva la possibilità di trasformare in 3D il mondo che era riuscito ad abbozzare su MSX, con uno scarto tecnologico che aveva dello sconvolgente. Questa natura rivoluzionaria del gioco viene simboleggiata dal titolo stesso, Solid, che sta a indicare proprio la "solidità" dettata dalla grafica poligonale, contrapposta alla vetusta pixel art del primo Metal Gear.

Quello che distingue MGS da tutti gli altri giochi dell'epoca è la sua ricerca iperrealistica, che stride in maniera netta con la componente soprannaturale, pur presente in maniera sostanziale. Kojima all'epoca dichiarò che, se il gioco non fosse stato credibile, non avrebbe avuto proprio senso svilupparlo. In effetti le visioni più strampalate del gioco, tra cui lo psichico con la maschera a gas Psycho Mantis, non risultano troppo eccentriche proprio perché calate all'interno di un contesto coerente. Un risultato possibile grazie all'ampissima ricerca militare svolta sul campo, con la collaborazione della squadra SWAT di Huntington Beach, che mostrò al team di sviluppo di Konami il funzionamento di armi e veicoli. È per questo motivo che all'interno dei giochi troviamo armi con il loro vero nome, con un funzionamento del tutto analogo a quello delle loro controparti reali. Lo storico consulente bellico della serie, Motosada Mori, si documentò per le armi del gioco all'interno di basi dell'esercito americano, come il centro addestramento di Fort Irwin nel deserto del Mojave, e frequentò per lungo tempo i poligoni di tiro americani. Il livello di dettaglio del gioco ha del maniacale, e si estende persino ad aspetti che non vengono immediatamente percepiti dal giocatore, come ad esempio »

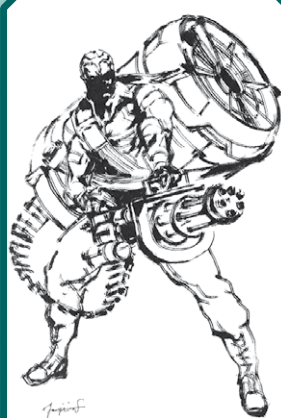
“NATURE VS. NURTURE”

Uno dei temi principali del gioco è direttamente legato all'antropologia e alla genetica. Si tratta del famoso concetto di “nature” e “nurture”, rispettivamente “natura” e “allevamento”. Con questo concetto si va a indicare la dicotomia che compone il nostro essere, che è il frutto del nostro corredo genetico ma anche delle situazioni che viviamo, della famiglia in cui cresciamo e dell'educazione che ci viene impartita. Questa idea è molto cara a Kojima, ed è fondamentale per capire il viaggio personale che viene vissuto da Snake durante il gioco.



GRAY FOX

Questo cyborg ninja ha dei conti in sospeso con Snake, e vuole che il guerriero gli conceda un combattimento in grande stile a mani nude. In realtà si tratta di Frank Jaeger, una vecchia conoscenza di Snake, che ha subito orribili esperimenti.



VULCAN RAVEN

Nonostante le apparenze, questo energumeno è caratterizzato da una grande spiritualità. Attacca Snake due volte, prima a bordo di un carrarmato poi con la sua mitragliatrice, e ha come spirito guida un corvo, tatuato sulla testa.



SNIPER WOLF

Una letale cecchina, con un'abilità senza pari. Reclutata direttamente da Big Boss, che lei chiama Saladino, questa donna prova amore soltanto per i suoi lupi, fidi compagni di battaglia. Otacon si innamora perdutamente di lei.



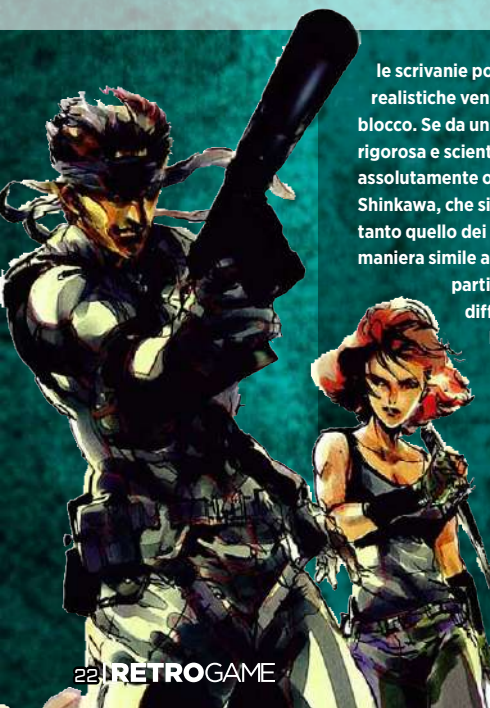
REVOLVER OCELOT

La prima boss fight del gioco richiede di combattere contro questo eccentrico pistolero, con una passione per i revolver, appunto. Sadico e folle, Ocelot prova un piacere fisico quando si tratta di ricaricare la pistola.



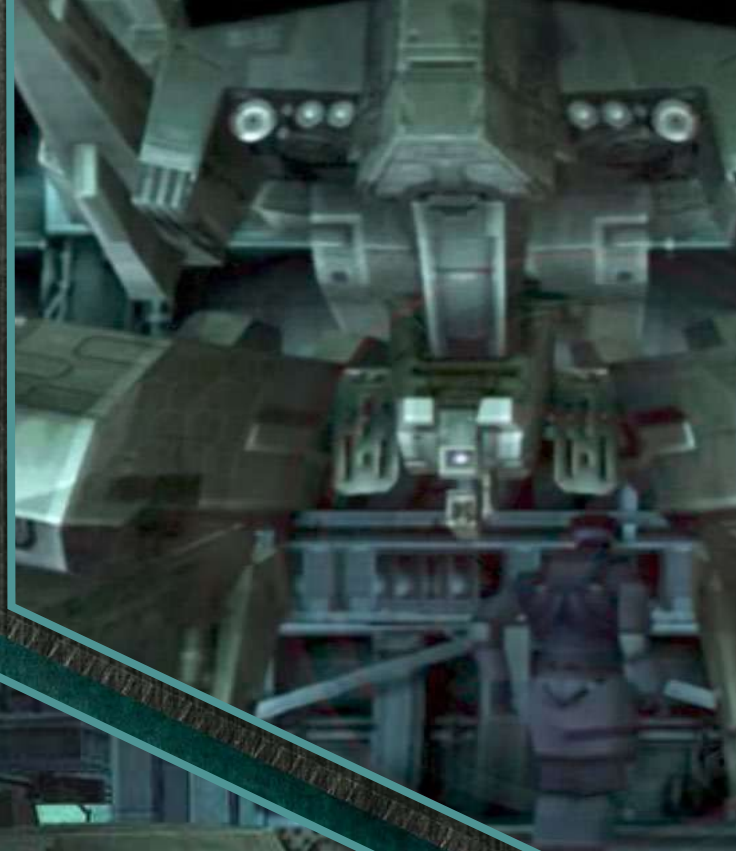
PSYCHO MANTIS

Un telepate che è in grado di leggere nel pensiero di Snake. All'inizio della battaglia, controlla mentalmente Meryl scavando nei suoi desideri più profondi, facendo sì che la ragazza tenti di possedere sessualmente Snake.



Le scriverie posizionate nel mondo del gioco, che per sembrare più realistiche vennero modellate individualmente, invece che in un unico blocco. Se da una parte abbiamo quindi una ricerca estremamente rigorosa e scientifica, dall'altra parte abbiamo una direzione artistica assolutamente originale ed estrosa, frutto del brillante artista Yoji Shinkawa, che si occupò di curare tanto il design dei personaggi tanto quello dei mecha presenti all'interno del gioco. Shinkawa, in maniera simile a Yoshitaka Amano di Final Fantasy, ha uno stile molto particolare, basato su pennellate vibranti e chiaroscuri, difficile da tradurre immediatamente in un videogioco. Eppure, è proprio questa unione di sregolatezza e precisione che ha prodotto il look e l'atmosfera così caratteristiche di MGS. A svettare in particolare è il character design che, come nel primo Metal Gear (ma in maniera meno sfacciata) si rifaceva a icone delle pellicole hollywoodiane. Solid Snake, nella fattispecie, doveva essere una commistione tra il fisico di Jean Claude Van Damme e il volto di Christopher Walken, due fenotipi completamente opposti ma che generarono un protagonista memorabile. In

realtà nel gioco in sé questi connotati sono difficili da scorgere, dato che le limitate potenzialità grafiche della prima PlayStation non erano in grado di gestire il volto del protagonista, di cui in effetti non è possibile vedere gli occhi. Erano, del resto, tempi in cui gli artwork contenuti nel manuale non erano solo degli elementi decorativi, ma contribuivano in maniera determinante a plasmare l'immaginario che il giocatore si figurava nella testa. Anche i nemici del gioco erano modellati su protagonisti della cinematografia; il più iconico è senza dubbio il sadico pistolero Revolver Ocelot, le cui fattezze sono basate su Lee Van Cleef, storico attore di film western, di cui Kojima è un grande appassionato. A livello di caratterizzazione, Ocelot è uno dei personaggi più affascinanti dell'intera saga, e la sua natura di burattinaio mutaforma lo rende cruciale per una comprensione soddisfacente dell'intera di Kojima. Se ancora oggi parliamo di MGS è anche per via del suo sensazionale sound design, sia a livello di colonna sonora che di doppiaggio. Se Kojima voleva trovare il punto di contatto tra l'estetica cinematografica e quella videoludica, aveva anche bisogno di musiche che sottolineassero l'atmosfera dannata e crepuscolare dell'epopea di Snake. Anche se l'idea di una colonna sonora dinamica sarebbe stata fattibile solo nel secondo episodio di Solid, le musiche si adattano



^ Lo scontro con Sniper Wolf è tra i più intensi di tutta la narrazione.



comunque alle situazioni di gioco, sottolineando gli avvenimenti, come per esempio quando Snake viene scoperto e le guardie si lanciano alla sua ricerca. Ma MGS è una perla anche per quanto riguarda il game design, in grado di offrire un gameplay furtivo stratificato e incredibilmente complesso. L'idea di fondo è che non esiste un'unica soluzione per superare i livelli, ma il giocatore ha tanti strumenti a sua disposizione per arrivare a un unico goal, ossia superare la zona senza essere visto dai nemici. Aiuta in questo senso l'intelligenza artificiale dei nemici, che sono molto attenti a ogni rumore prodotto dal giocatore: per esempio, camminare su di un pavimento scricchiolante li fa immediatamente insospettire. Anche se oggi i pattern di comportamento dei nemici potrebbero far sorridere i giocatori più smaliziati, all'epoca dell'uscita del gioco l'illusione funzionava benissimo, e dava la sensazione di trovarsi di fronte a nemici altamente intelligenti, con un gameplay sempre teso che teneva il giocatore costantemente sulle spine. Ma naturalmente non si può parlare di MGS senza citare la famigerata boss battle di Psycho Mantis, in cui Kojima dimostra non soltanto la sua abilità di narratore, ma anche la sua capacità di abbattere con forza dirompente la "quarta parete". Mantis, faccia a faccia con Snake, si prodiga in una manifestazione dei suoi straordinari poteri, annunciando che è in grado di leggere nella mente del giocatore e di spostare gli oggetti con il pensiero. Per

**Felice di conoscerti, Snake.
È un onore parlare con una leggenda vivente come te.**

Mei Ling

dimostrarlo, Psycho Mantis analizza le azioni compiute fino a quel momento da Snake, arriva a leggere i salvataggi dei giochi ospitati sulla Memory Card, fino al passaggio più sconvolgente dell'intero gioco: il telepate chiede infatti di appoggiare il controller sul movimento e questo, grazie alla vibrazione del Dual Shock attivata dal gioco, si muove proprio come se fosse spostato da un incontenibile potere psichico. Non solo, durante la boss battle è possibile cambiare lo slot del controller: in questo modo, Psycho Mantis non può leggerci nella mente, impedendoci di manipolare i nostri movimenti e permettendoci di sconfiggerlo con molta più rapidità. È in queste scene che si vede tutto il genio di Kojima, nonché la sua capacità di pensare in maniera laterale e sfruttare il linguaggio metanarrativo del videogioco, facendosi beffe dell'interattività. Questa sua capacità diventerà il marchio di fabbrica dei giochi prodotti da Kojima, che lo consacrano come uno dei più grandi game designer attualmente viventi. La scena è interessante anche perché tradisce »

LE DONNE DI SHINKAWA



« Quello della tortura di Snake è uno dei momenti più tesi e angoscianti di MGS.

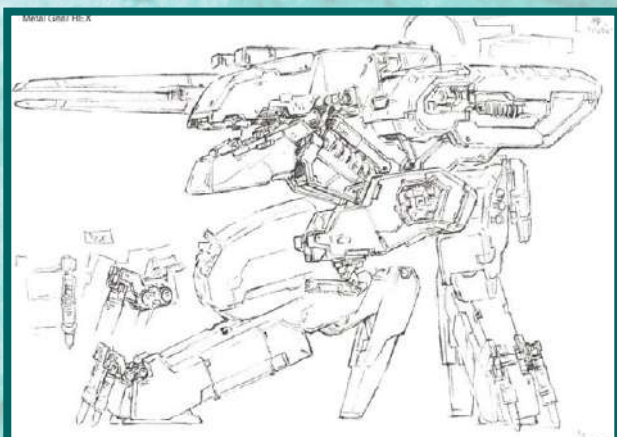
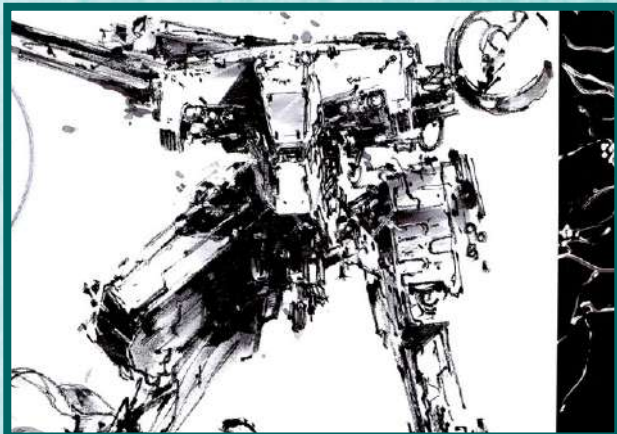


Snake, che tu sia o meno nel programma FoxDie non è importante. La cosa importante è che tu abbia scelto la vita... E allora... vivi!

Naomi Hunter

un umorismo tutto particolare dell'autore giapponese, che rispecchia in effetti quello che è un tipico atteggiamento dei giapponesi, capaci di momenti di malinconia travolgenti, ma allo stesso tempo pronti a sdrammatizzare con un umorismo del tutto peculiare. I momenti bizzarri sono una cifra stilistica tutta di Kojima, e diventeranno delle gag ricorrenti nell'intera saga che, tra il serio e il faceto saranno riproposti anche nei successivi episodi, suggerendo una sorta di "ciclo dell'eterno ritorno" che si ripropone attraverso le epoche, come se i personaggi fossero sempre condannati a ripetere le stesse azioni. Kojima, da buon giapponese, è molto bravo a sdrammatizzare, e sembra avere una certa predilezione per il "toilet humour": l'aiutante di Snake, Otacon, al primo incontro con il cyborg Gray Fox si urina addosso, mentre in cella Snake ha a che fare con un ridicolo soldato con problemi di dissenteria: si tratta di Johnny Sasaki, un personaggio che avrà un ruolo cruciale in MGS 4: Guns of the Patriots, dove saranno spiegati anche i suoi disturbi intestinali... ma questa è un'altra storia. La facilità e l'agilità con cui il gioco passa da un registro narrativo a un altro è anche uno dei suoi aspetti più riconoscibili. Vale la pena spendere qualche parola sulla localizzazione del gioco, che per il primo episodio venne affidata a Jeremy Blaustein. Nonostante la traduzione inglese permise al gioco di risuonare anche presso il pubblico occidentale, le sue licenze artistiche non furono apprezzate da Kojima. Blaustein racconta come a lui furono forniti ben pochi elementi per tradurre il gioco, principalmente un faldone contenente gli artwork di Shinkawa, motivo per cui dovette tappare molte delle falle. Non solo, alcune scene originali mal si sposavano con la sensibilità occidentale, e Blaustein si prese l'incarico di rendere il gioco portabile anche per il pubblico internazionale. In retrospettiva, le libertà che si prese Blaustein avranno anche indispettito Kojima, ma un albero si vede anche dai suoi frutti, e se il gioco ebbe così successo anche in America, probabilmente parte del merito va anche al traduttore, il cui contratto tuttavia non venne rinnovato per i successivi episodi della saga.

IL MECHA DESIGN



PARENTI SERPENTI

Districarsi nelle trame di Hideo Kojima è sempre difficile, ma la vicenda di base è piuttosto semplice da descrivere: un gruppo di terroristi, capitanati dal malvagio Liquid Snake, si è impossessata di una base in Alaska, Shadow Moses, e minaccia di sferrare un attacco atomico. L'unica persona in grado di fermarli è Solid Snake, un soldato scelto dell'unità FOXHOUND che in passato aveva già ucciso suo padre in una missione in Africa. Prima di arrivare allo scontro fratricida, Snake incontra sul suo cammino diversi personaggi, ognuno con i suoi tormenti e le sue motivazioni, la maggior parte dei quali incontra la sua fine proprio per mano di Snake. L'assurdità della guerra è un tema molto caro a Kojima, e il risultato è un gioco che non ha timori di sprofondare nell'introspezione e nell'intimismo, quasi a volerci dire che la persona che si nasconde dall'altra parte della cortina è un essere umano come noi. Kojima, e Snake, devono tuttavia fare i conti con dei ruoli imposti dai videogiochi, che dettano la necessaria uccisione di un "boss" da parte del protagonista. La guerra, in effetti, è molto simile a un videogioco, con le sue regole assurde e l'impossibilità di comunicare con il nemico che ci troviamo davanti. La grandezza di MGS risiede nel fatto che non si trattava di un semplice videogioco, ma di un'opera con grandi ambizioni, che tentava di dire qualcosa di significativo, laddove la maggior parte degli altri videogiochi non aveva

ancora esplorato le possibilità espressive concesse dalla propria interattività. Sebbene gran parte del senso di MGS risieda proprio nelle sue parti giocabili, la grandezza dell'opera si nasconde nelle tanto criticate sequenze non interattive, ossia cutscene e conversazioni al codec. È in questi frangenti che si annida il passato di Kojima, che non a caso aveva lavorato su delle visual novel prima di approcciare MGS. Le cutscene sono uno degli elementi che più di tutti elevò MGS sopra la massa, principalmente per la loro consapevolezza registica. Prima di allora molti giochi vantavano di essere "come un film", ma fu solo Metal Gear Solid a operare la prima sintesi di linguaggio tra i due media. Non era una questione di pura grafica, ma di inquadrature, fotografia e naturalmente sceneggiatura, che davano la sensazione di star assistendo a una vicenda come quelle che si potevano vivere sul grande schermo. "Il 70% del mio corpo è composto di film", ricordate? Kojima saccheggia consapevolmente l'immaginario hollywoodiano, persino autori molto lontani dalla sensibilità orientale, come potrebbe essere un Michael Bay, con tantissimi accenni a Fuga da New York di John Carpenter o ad altri film di guerra arcinoti come Rambo. Ma il furto artistico di Kojima è »

GEMELLI DIVERSI LIQUID E SOLID

La genetica li unisce, ma il destino li divide. Ecco le differenze tra i gemelli più famosi della storia dei videogiochi.

SOLID SNAKE

Carattere: Silenzioso, introverso e cupo. È una persona che vive con un eterno rimpianto e con la consapevolezza di aver compiuto degli errori.

Capelli: Il nostro eroe porta i capelli molto corti, come si confà del resto a un soldato, e li tiene ordinati grazie all'iconica banda, già portata da suo padre Big Boss.

Abbigliamento: Snake gira sempre con una mimetica completamente aderente al suo corpo, che gli permette di attuire maggiormente i colpi.

Genetica: Alla fine del gioco si scopre che Snake, tra i cloni di Big Boss, era quello con i geni recessivi. Questo non gli impedisce di "liquidare" Liquid.

Armi: Porta con sé un incredibile arsenale (anche se non si sa bene dove lo nasconda), da pistole fino a granate e persino lanciamissili.



LIQUID SNAKE

Carattere: Istrionico ed estroverso. Ha una sua visione, per quanto folle possa apparire, e si prende apertamente gioco dei suoi nemici, tra cui Snake.

Capelli: Liquid ha del tutto rinnegato il rapporto con il padre biologico, e la dimostrazione sta nei capelli biondi, che porta lunghi e del tutto sciolti.

Abbigliamento: Anche i vestiti di Liquid Snake ne sottolineano la personalità strabordante. Gira con un impermeabile e a petto nudo, anche con il freddo dell'Alaska.

Armi: Nel corso del gioco lo incontriamo più volte, per esempio a bordo di un elicottero da guerra, anche se alla fine predilige una bella scazzottata.

Genetica: Liquid è il fratello con i geni dominanti, e quindi sulla carta è più forte di Snake. Ma, insegna Kojima, non è la genetica a dettare il nostro destino.

”

Vedo che hai sofferto dello stesso mio trauma.
Siamo davvero simili, io e te...

Psycho Mantis

in realtà un Cavallo di Troia con cui trasmettere al giocatore una morale molto vicino al buddismo e in genere alla filosofia orientale. Il simbolo di questa sintesi di culture è ben rappresentato da Gray Fox, un ninja robot dalla storia, indovinate un po', assai tormentata.

Nella grande epopea di Metal Gear Solid, è davvero difficile distinguere il bene dal male, poiché ogni personaggio ha le sue spinte emotive che lo inducono a comportarsi in un determinato modo. In realtà, e questo sarà più chiaro andando avanti nella saga, tutte le azioni di eroi e "villain" vengono definite da un contesto molto più ampio, dove la giustizia assume sfumature sempre più ostiche da decifrare. Il concetto di nemico è assai sfuggente in MGS, dettato principalmente dalle condizioni e dalle circostanze piuttosto che da un concetto di giustizia assoluto. Questo è

particolarmente vero quando si va a considerare il rapporto tra il protagonista Solid Snake e l'antagonista Liquid Snake, entrambi faccia della stessa medaglia, in quanto cloni originati da Big Boss, il grande guerriero il cui spettro aleggia su tutta la saga, motore di tutti gli avvenimenti dal primo all'ultimo episodio. Anticipando di qualche anno la mappatura del genoma umano, Kojima offre una riflessione sulla nostra vera natura, interrogandoci sulla possibilità per il DNA di influenzare veramente chi siamo. "The brother of light and the brother of darkness", recitava il trailer di The Twin Snakes, il remaster del gioco per GameCube, e tuttavia la frase riflette solo in parte la complessità del rapporto tra Liquid e Solid. Distrarci nel labirinto morale di Kojima è tutt'altro che semplice, principalmente perché Liquid sta rispondendo, almeno nella sua mente corrotta, alla chiamata del suo DNA, con la volontà di onorare il lascito di Big Boss. E d'altro canto Snake non è un eroe senza macchia: egli infatti si è sporcato le mani con il sangue del padre, come rivela in una memorabile conversazione al codec, la radiotrasmittente che viene usata da Kojima per espandere la narrazione delle cutscene. Queste



”
Non aspettavo per uccidere la gente... aspettavo che qualcuno uccidesse me... Un uomo come te... Tu... sei un eroe.

« Una guardia si avvicina ignara... è tempo di stealth!

Sniper Wolf

sequenze sono volutamente lunghissime (e spesso oggetto di critiche da parte di chi contesta le scelte di Kojima), ed è al loro interno che si nascondono alcuni dei migliori momenti di caratterizzazione della saga. Ma allora quale può essere il punto d'appiglio in questa foresta di simboli e ossessioni? È semplice: l'amore. Difficile immaginare, per chi non ha giocato l'opera all'epoca della sua uscita, quanto potesse essere sconvolgente il messaggio di Kojima: un gioco di guerra che in realtà parla di amore, riuscite a immaginarlo? L'amore assume tantissime forme in Metal Gear Solid, ma la sua rappresentazione più commovente è sicuramente nella scena della morte della bella e seducente Sniper Wolf, di cui Otacon è perduto innamorato. È Snake a uccidere la cecchina, che pronuncia le sue ultime parole sdraiata nella neve, in quella che è una delle scene più struggenti della storia del videogioco. MGS portava nei videogiochi tematiche come l'amore, la sofferenza per la perdita di qualcuno di caro, il rimpianto... insomma, tutto quello che ci rende umani. E alla fine è questo che è Metal Gear Solid, una grande celebrazione dell'uomo e della donna, capaci di grandi nefandezze,

ma la cui vita è caratterizzata dalla ricerca della verità, dalla possibilità di dare un senso a quello che vivono, e in ultima analisi di un posto nell'universo. Non c'è personaggio della serie che non si sia posto simili dilemmi, ed è questo il motivo che rende così grande questa serie. ■

SPECIALE

BLADE RUNNER



ANATOMIA DI UN CAPOLAVORO

di Daniele "Junpei" Di Clementea



↳ Grazie a una riuscita amalgama di elementi poligonali e fondali renderizzati, l'affresco grafico allestito dai Westwood Studios catturava appieno il fascino dell'ambientazione dell'opera cinematografica.



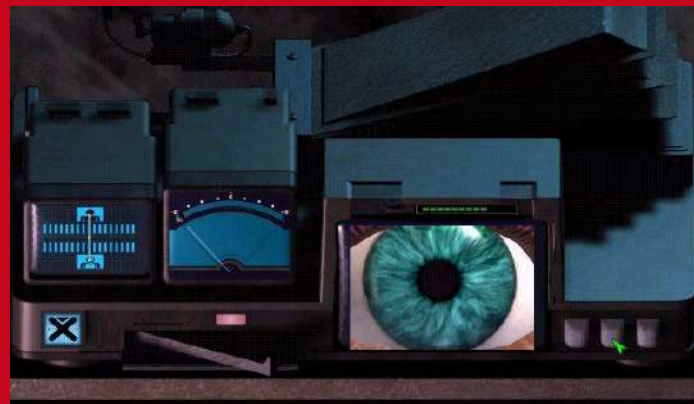
Che lo si consideri tardivo o magari superfluo, il ritorno di Blade Runner sui grandi schermi ci ha dischiuso nuovamente gli orizzonti di una cosmologia potenzialmente vastissima, all'interno della quale approfondire tematiche molto affascinanti, come lo sviluppo di forme di vita artificiale complesse e discutere dell'eventuale convivenza tra esse e gli esseri umani. Persino se confinato entro il solo perimetro della futuribile Los Angeles immortalata da Ridley Scott nei suoi lungometraggi, lo scenario in cui le esistenze di agenti della Blade Runner e quelle dei Replicanti vanno sovrapponendosi offre opportunità narrative altrettanto estese, tanto da rendere davvero un peccato limitarsi alle sole vicende dell'Agente Deckard.

LA VISIONE DI WESTWOOD

Sulla base di queste premesse e con un anticipo alquanto rilevante rispetto al recentissimo revival, i ragazzi della Westwood Studios diedero vita ad un'opera incredibilmente articolata che, rigettando a priori la prospettiva di rappresentare un mero adattamento videoludico dell'epopea filmica nel 1982, si riproponeva coraggiosamente di espanderne il setting e adattare i rispettivi temi portanti alle esigenze di uno script inedito avente per protagonista Ray McCoy: un indomito cacciatore di Replicanti incaricato di far luce su un violento crimine avente come principali indiziati due di essi.

IL TEST VOIGHT-KAMPPFF

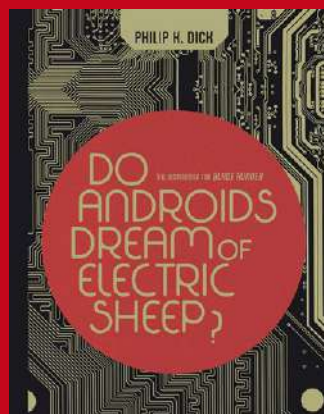
Nell'arco dell'avventura, l'agente McCoy avrebbe avuto spesso l'opportunità di condurre approfonditi interrogatori volti a sbrogliare alcuni dei più ingarbugliati nodi narrativi della sua indagine o magari a stabilire l'effettiva natura di sospetti Replicanti. Nel secondo caso, la procedura contemplava l'applicazione del noto test di Voight-Kampff, la procedura sinaptica immortalata in una delle sequenze più memorabili del primo Blade Runner cinematografico.



↳ Oltre a riproporre alcuni dei noti temi musicali composti da Vangelis per il film originale, Blade Runner presentava anche il supporto di un doppiaggio anglofono esemplare, con tanto di evocativa voce narrante.

DALLA CARTA ALLA CELLULOIDE

Liberamente ispirato al romanzo fantascientifico "Do Androids Dream of Electric Sheep?" ultimato da Philip K. Dick nel 1968 e distribuito in principio nel nostro paese col titolo "Il cacciatore di androidi", Blade Runner approdò nelle sale nel 1982 rivoluzionando per sempre il mondo del cinema e, in particolare, la sua corrente sci-fi. A fronte delle innegabili similitudini tra il soggetto del libro e quello della rappresentazione cinematografica, le due opere presentavano differenze sostanziali sia in termini di plot narrativo che di sviluppo stesso degli eventi: non a caso, molti critici sono più inclini a considerare la pellicola firmata da Ridley Scott come un'entità pressoché indipendente e, generalmente, più riuscita di quello letterario. Pur non avendo vissuto abbastanza da poter visionare l'intero lungometraggio, Philip K. Dick ebbe modo di sottolineare le radicali discrepanze tra i due progetti dopo averne supervisionato la sceneggiatura, ma si dichiarò straordinariamente colpito dagli storyboard che, a sua detta, catturavano appieno la sua visione del futuro panorama metropolitano.





*Pur costituendo un elemento cardine del gameplay, le sequenze action non andavano ad alterare gli equilibri di un'avventura che rimaneva strutturalmente solida e ancorata ai ritmi tradizionali di genere.

Prodotto nel 1997 a esclusivo beneficio dell'utenza PC, il gioco sfruttava una solida impostazione da avventura grafica per tessere le articolate trame di un'indagine dai risvolti sorprendenti e le accennate venature action, lungo la quale vi sarebbe stata opportunità di esplorare finalmente in prima persona i luoghi che avevano caratterizzato la visionaria opera cinematografica. Oltre ad offrirvi l'occasione di interagire direttamente con alcuni dei rispettivi mattatori e favorire così un prezioso approfondimento delle rispettive, poliedriche personalità, il main plot di supporto ci avrebbe nel frattempo condotto alla scoperta di nuovi, inquietanti dettagli sull'operato della Tyrell Corporation; il tutto, infiocchettato ad arte

da un concept di tale impatto da aver resistito egregiamente al trascorrere del tempo.

UN'OPERA COMPLESSA

Oggi come allora, il Blade Runner dei Westwood Studios riesce in effetti a stupire per la sua complessità: una qualità che non emerge soltanto dai tratti di un'ambientazione molto curata sia sotto il profilo grafico che artistico, ma anche e soprattutto da un gameplay capace di amalgamare con successo la riflessiva natura del format di base con segmenti più dinamici. Ad esaltare questa armoniosa alternanza di sezioni investigative, riusciti enigmi di matrice logica, sequenze action e ricchi estratti dialogali, la costante necessità di

condurre articolati interrogatori, il cui approccio anticipava molte delle soluzioni impiegate in sede da un cult-game più recente quale L.A.

Noire. Alla luce del sostanzioso numero di bivi narrativi proposti e dei 12 differenti epiloghi cui era possibile giungere esercitando il proprio libero arbitrio, emergono inoltre assonanze pressoché dirette con altri, successi sivi titoli destinati a riscrivere il DNA delle avventure grafiche, dei quali Fahrenheit ed Heavy Rain sono solo gli esempi più fulgidi.

Come alcuni ricorderanno, Blade Runner saltò fuori dal cilindro in un'epoca in cui il genere di riferimento era sul punto di entrare in una profonda crisi concettuale: le innovazioni introdotte dagli

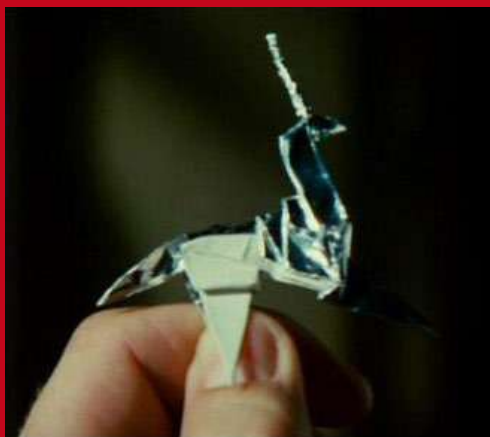
L'UOMO DUPLICATO

La clamorosa eco mediatica di Blade Runner ha influenzato nel tempo il lavoro di migliaia di sceneggiatori, illustratori, scrittori e artisti di varia estrazione: tra questi figurano anche diversi game designer, molti dei quali hanno avvertito più volte l'esigenza di omaggiare l'opera originale arricchendo le proprie creazioni con riferimenti più o meno palesi alla stessa. Tra le citazioni più prestigiose è senz'altro opportuno citare Fallout 3 e, più nel dettaglio, la quest secondaria intitolata "L'Uomo Duplicato".



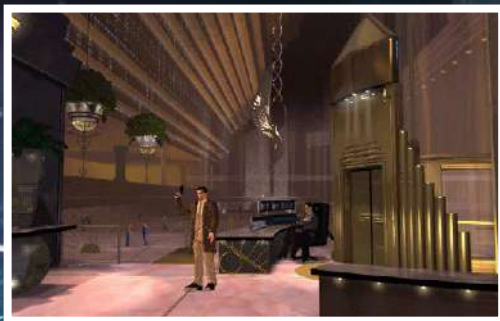
DIRECTOR'S CUT

Come è noto, la versione cinematografica di Blade Runner gode di due distinti montaggi, uno formulato dalla Warner in base ad esigenze più commerciali e l'altro ridefinito dallo stesso Ridley Scott a posteriori, in cui veniva proposto un differente finale, peraltro ben più enigmatico e oscuro del primo. Grazie all'implemento di un'intelligenza artificiale davvero sofisticata e al supporto di un insolito randomizzatore di eventi e reazioni dei personaggi, il Blade Runner dei Westwood Studios amplificava l'ambivalente natura del progetto originale, rendendo di fatto possibile giungere a ben 12 epiloghi differenti. Una soluzione che, grazie all'estrema duttilità della trama, risultava ben più articolata di quanto si possa credere e quanto meno determinante in termini di rigiocabilità.



* Il character design di Ray McCoy ricordava molto da vicino il giovane Harrison Ford visto nella pellicola del 1982. Impermeabile compreso.

« Dal punto di vista prettamente enigmistico, Blade Runner risultava piuttosto abbordabile, prediligendo in tal senso il ritmo narrativo.



TIE-IN ALTERNATIVO

Il Blade Runner dei Westwood Studios costituisce senz'altro il più famoso adattamento videoludico dell'omonima pellicola, ma non può in ogni caso vantare caratteri di esclusività. Nel lontano 1985, la CRL Group avrebbe infatti curato la realizzazione di un tie-in ufficiale destinato a C64 e Spectrum ZX. Action game a scorrimento orizzontale contaminato da elementi rail-shooter, il gioco presentava un comparto grafico molto spartano, anche se complessivamente efficace ed un coefficiente di sfida tanto elevato da rendergli invisibile gran parte della stampa dell'epoca. Tanto ardito quanto prezioso, infine, l'implemento sonoro del tema portante del film realizzato da Vangelis Papandreu!



engine poligonali e la rivoluzione PlayStation avevano difatti spostato gli equilibri creativi e produttivi verso suggestioni più action. Rendendosi probabilmente conto che la filosofia punta & clicca sarebbe potuta presto scivolare in una nicchia di mercato, i suoi stessi cultori tendevano a rinchiudersi a riccio su vecchi dogmi strutturali, il che li portava spesso a bocciare anzitempo ogni produzione che non rispettasse i precisi canoni imposti all'inizio degli anni '90 dalla Lucas. Abbracciando una formula di gioco ritenuta da molti oramai datata, ma approcciandola in modo sostanzialmente innovativo,

Blade Runner rischiava in tal senso di scontentare tutti. Al contrario di quanto si possa ipotizzare, sia la stampa specializzata che il pubblico si riscoprirono tuttavia affascinati dal lavoro della Westwood e finirono col promuoverlo senza riserve. Per una volta nella vita, un titolo idealmente avanti coi tempi venne pertanto accolto con adeguato interesse, macinando voti eccelsi da un lato e lauti incassi dall'altro. E se si considera che esso rappresentava anche la prima escursione mai effettuata dai suoi autori nei meandri degli adventure, questo dato ha davvero del miracoloso! ■



«Un'immagine tratta da una delle sequenze video dedicate alla narrazione più diretta e cinematografica. Il gioco presentava anche diversi riferimenti al libro, "Do Androids Dream of Electric Sheep?" di Philip Dick.



BIONIC COMMANDO

LA LEGGENDA DEL PRIMO RAMPINO

di Valerio "Kid" Kohler



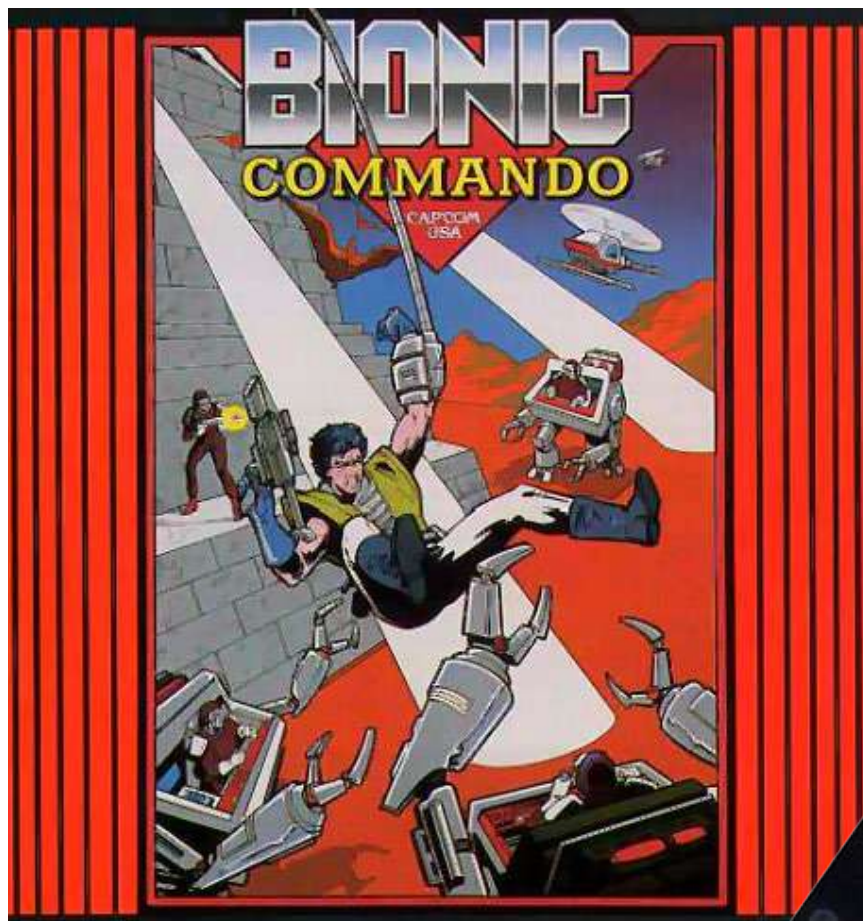
GLI ALBORI

Tokuro Fujiwara pensò effettivamente a un suo vecchio progetto per realizzare Bionic Commando, ma il suo nome non viene ricordato come quello del buon soldato bionico. La distribuzione di Roc'n Rope ispirò il Professor F ad andare avanti con la formula del rampino, migliorando e perfezionando tutte le componenti del titolo in un miscuglio che, come abbiamo potuto vedere, si è rivelato straordinario per il mercato dei videogiochi. Insomma, un "more-of-the-same" incredibilmente riuscito, che riuscì anche a farsi premiare ai Golden Joystick Awards con la miglior colonna sonora a 8 bit, composta da Harumi Fujita.



Pensate a un titolo in cui il protagonista della storia ha il potere di utilizzare un rampino per scalare ostacoli e affrontare temibili avversari. C'è chi sarà uscito fuori con una Lara Croft e chi, invece, avrà considerato il folle Rick Rodriguez. Prima di mercenari o esploratrici dell'ultima ora, però, c'era soltanto uno scalatore degno di nota: Nathan "Rad" Spencer.

Il soldato robotico nacque da un'idea del geniale Tokuro Fujiwara, il quale decise di ripescare gli spunti elaborati in un vecchio progetto per implementarli in quello che sarebbe dovuto diventare il gioco definitivo sul tanto ignorato rampino. Con un eroe del genere, però, quale sarebbe stato il titolo del cabinato? Come da tradizione per i giochi usciti in quella generazione, Capcom decise di fare una differenziazione tra il Giappone e il resto del mondo. Il titolo, che doveva essere Top Secret, divenne infatti Bionic Commando in America e nel Vecchio Continente, con gli Stati Uniti che ospitarono perfino un lato pubblicitario per confermare che il cabinato sarebbe stato un seguito di Commando, videogioco arcade del 1985, fornendo al



HEIL, CENSURA!

Com'era di consueto nel mondo dei videogiochi, anche la distribuzione di Bionic Commando venne pesantemente censurata nella sua versione dedicata al NES. La nazione neo-nazista del mondo di gioco venne infatti sostituita da The Empire, un classico impero nazionalista volto a conquistare ogni cosa. I simboli del nazismo vennero quindi cancellati e rimpiazzati da una ben più comune aquila, mentre i nomi venivano completamente stravolti per evitare qualsiasi richiamo alla Germania nazista. Inoltre, anche se questo non riguarda la censura, la versione al di fuori del Giappone venne resa più semplice, modificando i livelli definitivi del gioco.



«Il mitico cabinato originale dell'opera.

protagonista il nome di Super Joe. Le lavorazioni sul progetto continuarono a lungo, ma, alla fine, l'ambizioso titolo venne distribuito nel 1987 dalla stessa Capcom, la quale pubblicizzò in ogni modo possibile la storia del soldato bionico. A distanza di 30 anni dalla prima distribuzione ufficiale, Bionic Commando viene tuttora ricordato come uno di quei successi che furono in grado di aprire una nuova era, ispirando intere generazioni di designer e sviluppatori emergenti.

Tralasciando il successo del titolo, però, quali furono le particolarità di Bionic Commando? Abbiamo già parlato del rampino, ma come venne integrato nel sistema di gioco del cabinato? Il gameplay adottato da Fujiwara fu eccezionale per tanti motivi, ma divenne un vero e proprio punto di riferimento quando si concentrò sull'eliminare una caratteristica del gioco: il salto. Poter evitare degli ostacoli e far fuori il nemico di turno con un balzo era diventata una prassi, nel mondo dei videogiochi, soprattutto dopo la recente distribuzione di Super Mario Bros., eppure Fujiwara-san evitò a priori il classico salto, trasformandolo presto in un espediente per valorizzare il micidiale rampino. Il sistema di gioco pensato per Bionic Commando risultava infatti piuttosto classico per gli appassionati dei platform, con il protagonista che si muoveva verso la destra dello schermo, secondo i canoni classici del genere. Tradizioni di questo calibro aiutavano infatti il giocatore a riferirsi alle stesse situazioni che aveva vissuto in tante altre opere, ma lo preparavano anche allo stravolgimento che, di lì a poco, sarebbe stato presentato tra le meccaniche di gioco. Lanciandosi da una piattaforma all'altra e

attaccando l'esercito rivale con il suo braccio bionico, il giocatore si sarebbe dovuto far strada in mezzo a oltre quattro livelli, in un mondo devastato da una terribile guerra mondiale tra due fazioni contrapposte. Il nostro obiettivo, quindi, sarebbe stato quello di fronteggiare apertamente il nemico per porre una fine al conflitto, sfruttando il nostro arto per muoverci agilmente tra le fila delle milizie avversarie. Il semplice fatto di non poter saltare diventava infatti uno svantaggio non indifferente per il giocatore, che doveva invece abituarsi a lanciare il rampino per evitare il nemico, o per aggirare certi blocchi. Bionic Commando faceva comunque utilizzo di alcune pratiche tipiche del mondo dei videogiochi, come il classico power-up da raccogliere all'interno del livello. In quei casi, così come nei confronti dei nemici, il giocatore avrebbe dovuto sfruttare il braccio bionico per sparare dei colpi e svelare il potenziamento. In questo caso, però, ci sarebbe stato un twist. Il protagonista non può infatti sfruttare il rampino e il fucile nel braccio allo stesso momento, aumentando la difficoltà di Bionic Commando con una formula vincente e che, a distanza di oltre 30 anni, viene tuttora considerata un punto di vista fresco ed originale. ■



SPECIALE

XBOX

IL GRANDE DEBUTTO DI MICROSOFT NELLE CONSOLE

La storia di come è nato e come si è evoluto il marchio Xbox, che segna l'ingresso di Microsoft nel competitivo mercato console.

di Fabio "SFB" D'Anna

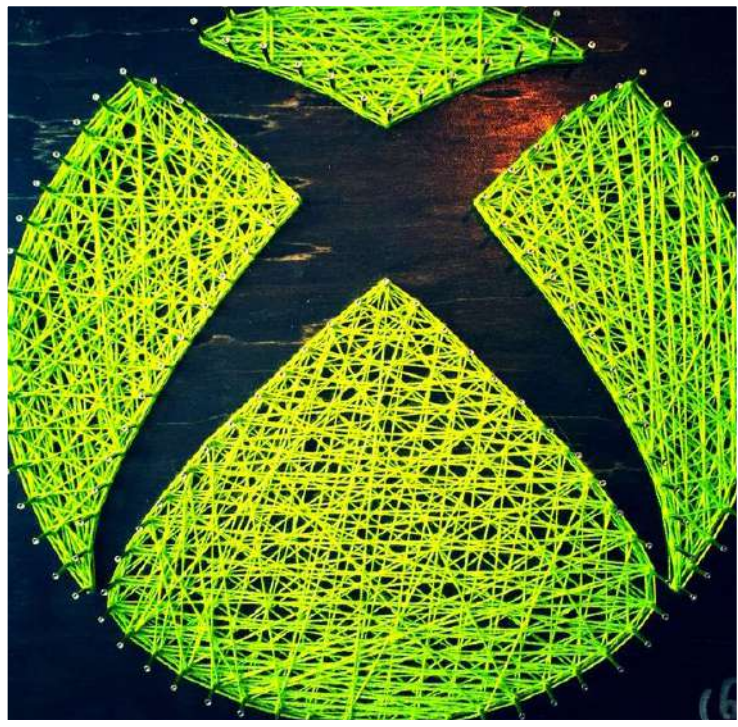


^ La derivazione dalle originali Direct X di Windows è un collegamento viscerale col mondo PC.



^ Bill Gates insieme a The Rock sul palco dell' E3.

Il logo Xbox, iconico e derivato dalla spaccatura di un pianeta, è oggi di culto e citato nell'arte.



Oggi Xbox è il secondo marchio per importanza nel mercato videoludico, al punto da essere considerata, da pubblico e critica, la vera e propria alternativa occidentale al mondo PlayStation ideato da Sony. Scopriamone insieme la storia.

LA GENESI DI XBOX

In pochi sanno che il legame tra PC e Xbox sia più viscerale di quanto si creda. Il primo prototipo storicamente ideato per conquistare il mercato console nasce già nel lontano 1998 e si evolve fino al 2001, negli stessi anni in cui debuttano Windows 98 e il suo successore, l'ormai storico e leggendario sistema operativo Microsoft Windows XP, considerato, perlomeno nel mondo del retrogaming, il migliore Windows di sempre. Facciamo un salto indietro all'inizio del millennio per vedere come è andata realmente. Il primo nome del segretissimo e ambizioso progetto era molto semplice, ovvero The Direct X Box. Da questo primordiale titolo è derivato il poi fin troppo celebre brand che oggi ha conquistato il mercato, ma soprattutto il cuore di moltissimi giocatori, non certo solo statunitensi. Il nome chiave del progetto è quello del game designer Seamus Blackley, la folle mente visionaria che ha ideato il concetto stesso di Xbox. Una console, certo, ma realizzata con componenti hardware derivate dal mondo dei Personal Computer. I più attenti potranno obiettare che tutte le console, in realtà, sono dei computer finalizzati al gioco, con una meccanica spesso mutuata, anche se in versione custom, proprio da quella informatica tradizionale. Ma il concetto di Xbox va oltre, proponendo una macchina che, al proprio interno, altro non è che un vero e proprio PC "consolidato". Seamus Blackley, un giorno, semplicemente decide di smontare alcuni pezzi di vecchi computer di marca Dell, e unirli tra loro per creare una nuova macchina. Un'operazione romanticamente



VARIANTI LISERGICHE

La console Microsoft X-BOX arriva sul mercato con alcune interessanti varianti estetiche, tra cui spiccano colorazioni bizzarre e customizzazioni inedite. Tra questi risaltano quella trasparente, denominata Crystal Edition, molto rara, la Mountain View, verde chiaro e la versione azzurra. Non manca una speciale versione verde trasparente per il solo mondo degli sviluppatori chiamata Debug Kit, e una analoga, commerciale, dedicata ad Halo.





«L'universo narrativo di HALO è decisamente legato a quello di Xbox, tanto da esserne diventato il simbolo.

complessa, al pari di quella compiuta, tanti anni prima, nel 1961, per creare i primi joystick della storia, derivati da pezzi di telefoni rotti, e utilizzati sui computer PDP-1 per giocare con Spacewar!. Da quella nottata che pare tratta dalla storia di Frankenstein, in cui il mefistofelico scienziato pazzo dà vita alla sua creatura assemblando pezzi di cadaveri assortiti, Seamus Blackley realizza The Direct X Box. Per chi non lo sapesse, le famose Direct X altro non sono che librerie specializzate con cui i giochi vengono ottimizzati su sistema operativo Windows. Quello che doveva essere il nome definitivo viene cambiato in corsa, per semplici motivi di marketing. Xbox è un brand breve, immediato e semplice da ricordare. Oltretutto, con le due X che creano simmetria. E la simmetria, direbbe Mozart, è tutto.

LA FILOSOFIA DI XBOX

L'idea di base dietro Xbox è semplice: un vero e proprio computer da gioco nascosto dentro uno chassis da console. Di fatto, la macchina è anche modificabile, e si può usare, con poco sforzo, per farci le cose "tipiche da computer".

Xbox, insomma, va oltre, segnando la strada per il futuro, ovvero avere una macchina da gioco basata su hardware standard da PC, semplice da costruire, economica e sempre aggiornabile. Di fatto, questa pietra miliare ha ispirato i successori: oggi, non solo l'attuale Xbox One, ma anche PlayStation 4 si basano infatti sulla medesima architettura derivata da computer.

I PRECEDENTI VIDEOLUDICI DI MICROSOFT

Ma cosa aveva fatto precedentemente nel mercato ludico Microsoft? Di fatto, la sua attività si era concentrata tra gli anni Ottanta e Novanta sullo standard MSX, che altro non era che un sistema operativo unico per diversi computer nati sotto marchi famosi. Nomi quali Sony, Sanyo, Philips e tanti altri. Su questi computer sono nate molte saghe videoludiche importanti, quali Metal Gear e Castlevania. Microsoft, inoltre, ha sviluppato in prima persona o come editore diversi titoli per lo stesso PC, da quelli inclusi in Windows, come Solitario, Campo Minato o 3D Pinball: Space Cadet, sviluppato da Cinematronics. Per non parlare poi di serie molto note come Flight Simulator o Age of Empires.

« La complessità concettuale di un titolo di culto come Morrowind stupisce ancora oggi.



IL LANCIO WORLDWIDE DI X-BOX

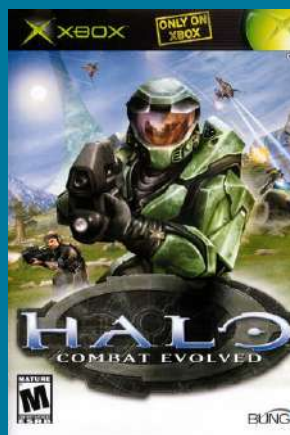
Microsoft non bada letteralmente a spese pur di lanciare sul mercato la sua nuova e possente macchina da gioco. Ben mezzo miliardo di dollari del 2001... mica bruscolini! La macchina viene presentata alla fiera statunitense dell'E3 dello stesso anno da Bill Gates in persona, con un successo di pubblico fenomenale. Per la presentazione sul palco viene reclutato il celeberrimo The Rock, cosa che aumenta sicuramente il clamore mediatico della novità. La macchina vende da subito tantissimo sul mercato statunitense, e anche in Europa (nonostante un prezzo di vendita forse troppo elevato, di ben 479 euro, ovvero 150 in più della versione disponibile in USA), dando parecchio filo da torcere alla diretta concorrente PlayStation 2, che aveva debuttato un anno prima. Sul territorio giapponese però, la macchina stenta a decollare. In Giappone, infatti, i sistemi Nintendo dell'epoca, Nintendo 64 e, successivamente Game Cube, se la contendono con le due PlayStation, con il pubblico decisamente poco preso dalla pur più performante Xbox.

INSIDE XBOX

Le caratteristiche hardware del primo sistema casalingo targato Microsoft sono stupefacenti. Il cuore della macchina è un processore Intel Pentium III Custom 733 Mhz Coppermine-based, con ben 64 MB di DDRSD RAM

I MIGLIORI GIOCHI

Tra i titoli di lancio spiccano perle come il primo Halo, uno sparattutto in prima persona che ha fatto letteralmente la storia del genere, il gioco di ruolo Morrowind, terzo episodio della serie The Elder Scrolls, da sempre una saga molto seguita in ambito personal computer. Avere Morrowind su console, per la prima volta, da solo, è un motivo per acquistare la promettente macchina. Di fatto, Morrowind svolge lo stesso ruolo chiave che aveva avuto la presenza esclusiva di Final Fantasy VII per la prima PlayStation. Ci vuole poi un degno concorrente di Gran Turismo, il simulatore di guida che Sony mette in prima linea: debutta quindi il corsaiolo Project Gotham Racing, un gioco veramente curato che viene apprezzato parecchio da critica e pubblico. Unreal Championship è un titolo invece dedicato all'online che fa vedere molto bene i muscoli della nuova ed enigmatica grande X. Tutti i titoli citati, ovviamente arrivano in esclusiva assoluta sul sistema, con l'eccezione del solo Morrowind, che è solo esclusiva console.



« Il celebre Xbox Duke Controller, base dell'attuale controller diventato standard per Xbox e PC.

Il nutrito catalogo della prima X-BOX è decisamente vasto, con ottimi titoli.



X-MEN

Seamus Blackley è il volto più importante legato alla nascita di X-BOX. Si tratta di un ex dipendente del team di sviluppo Looking Glass Studios, entrato successivamente in Microsoft, che ha voluto proporre la coraggiosa idea di una console a marchio statunitense. Assieme ai colleghi Kevin Bachus, Ted Hasee e Otto Berkes ha realizzato il celebre prototipo Direct X Box, che poi si sarebbe trasformato nella macchina definitiva, dopo ben tre anni di lavoro. Il progetto risale infatti al lontano 1998, quando ancora il competitor più importante era Sony, con la sua prima PlayStation.



Bill Gates è il secondo nome più importante legato al progetto Xbox. Il geniale imprenditore statunitense non ha certo bisogno di presentazioni: padre di Windows e geniale visionario che è riuscito nel suo sogno di portare un computer su ogni scrivania del mondo, cosa che prima era solo il sogno proibito di tutti i nerd appassionati di informatica. Il suo nome è dietro Microsoft, dietro DOS, dietro MSX e pressoché ovunque ci sia un computer. Uniformare il mercato informatico è stato il primo passo, segnare la via per le console il secondo. Una macchina da gioco pur derivata da architettura PC, come è appunto Xbox è un progetto in cui Bill Gates, da sempre grande appassionato di videogiochi, crede con tutto se stesso. Al punto da presentarsi con un piumino marchiato Xbox sul palco!

a 200Mhz. Il lato grafico è gestito da una scheda nVidia NV2A a 233Mhz con uno storage interno di 10 GB su un vero hard disk di serie standard, come del resto il lettore CD Samsung dedicato. La console è dotata anche di avveniristici controller wireless opzionali. Molto spazio viene dedicato alla connettività, cosa in cui la Microsoft crede parecchio, con un Ethernet da 100 Mbit e il servizio Xbox Live. Prima di allora, solo Sega Dreamcast, tra le console, permetteva di utilizzare internet a scopo ludico o esplorativo, ma l'esperienza sul campo di Microsoft ha fatto la differenza. Oltre un milione di abbonati nel solo primo anno di vita del servizio.

LA FASE DI IMPRINTING DEL MARCHIO

Microsoft vede il sistema come una sorta di prova per sondare il mercato, pur investendoci cifre enormi, tra acquisizione delle esclusive, marketing aggressivo e spettacolari campagne pubblicitarie. Proprio queste ultime sono oggi ricordate per aver proposto un video parecchio strambo, con un neonato che nasce, vola nell'aria e muore, finendo dopo il suo percorso aereo direttamente nella tomba: una delle pubblicità più controverse di sempre. Eppure, era necessario un atteggiamento così aggressivo perché, se da un lato Nintendo in quel periodo si adagia, il successo enorme del brand PlayStation è davvero tosto da controbattere. Il vero scopo di Xbox, praticamente venduta sotto costo, se consideriamo le caratteristiche hardware all'avanguardia che il sistema presenta, non è dunque quello di conquistare il mercato, poiché Microsoft stessa non si pone come vero obiettivo la sconfitta di Sony, perlomeno in questo momento storico. Quello a cui punta la casa di Redmond altro non è che l'imposizione di un marchio videoludico completamente nuovo e competitivo, che viene presto anche citato dai media statunitensi, un esempio su tutti la serie animata dei Simpson.

NUMERI, NUMERI, NUMERI

Ma che numeri è riuscita a fare la macchina Microsoft? Dal suo debutto ufficiale, datato 15 novembre 2001 per gli Stati Uniti, 22 febbraio 2002 per il territorio europeo ed infine 14 marzo 2002 per l'ostile territorio giapponese, la macchina riesce a vendere circa venticinque milioni di unità. Non una cifra enorme, certo, visto l'ampliamento del mercato stesso, ma di fatto superiore, sebbene di poco, a quella di Nintendo, che col suo Game Cube piazza solo ventidue milioni di unità. Lo sfortunato Sega Dreamcast si ferma, in ultima posizione con solo dieci milioni di console vendute, e in testa,

facile immaginarlo, l'ammiraglia Sony PlayStation 2, che distribuisce nelle case dei giocatori la cifra record di ben centosessanta milioni di console. Numeri che la portano, ancora oggi, a essere la console più venduta di sempre. Il successore di Xbox, chiamato strategicamente Xbox 360, esce nel 2005, dopo soli quattro anni dal debutto della prima macchina, con ben un anno di anticipo rispetto alla concorrente diretta Sony, che avrebbe poi lanciato la sua eccezionale PlayStation 3 con l'intenzione di riconquistare il mercato. Mercato che si è improvvisamente voltato a favore di Nintendo e dei suoi bizzarri esperimenti basati sui controlli di movimento. Ma questa, decisamente, è un'altra storia. ■



Alcuni personaggi del titolo online Unreal Championship restano indimenticabili.

CONVERSIONI A CONFRONTO

RAINBOW ISLANDS



STORIA DI UN TITOLO AMATISSIMO, CHE HA SAPUTO
EMOZIONARE SIA IN SALA CHE A CASA

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

INFO

ANNO
1987

PRODOTTO
TAITO

SVILUPPO
TAITO

VERSIONE
ORIGINALE
ARCADE

Sequel diretto del celeberrimo Bubble Bobble, Rainbow Islands ne rivoluzionava struttura portante e setting, trasformando quello che era un puzzle-platform a schermata fissa in un prodotto dal respiro più ampio, che potesse in qualche modo rivaleggiare con colossi di genere quali Super Mario Bros. e Alex Kidd in Miracle World. Quella che a oggi possiamo inquadrare come una riforma concettuale a dir poco coraggiosa sarebbe passata anche e soprattutto per l'introduzione di due nuovi protagonisti: al posto di Bub e Bob, gli adorabili draghetti visti nel capitolo precedente del franchise, i giocatori avrebbero difatti trovato le loro ideali controparti umane, ivi rappresentate da due paffuti marmocchi di nome Bubby e Bobby. Assorbito l'iniziale shock, gli appassionati del brand finirono ben presto per abbracciare il cambiamento. In virtù di un comparto grafico incredibilmente ispirato, di un gameplay altrettanto efficace e di un level design votato a sfruttare appieno la spiccata verticalità degli scenari, Rainbow Islands si dimostrava difatti un titolo tanto completo quanto innovativo. Come lineare conseguenza di clamoroso successo di pubblico e critica, il gioco sarebbe ben presto approdato nelle case di milioni di gamer grazie a conversioni di livello generalmente alto.

C64



SPECTRUM
ZX



AMSTRAD
CPC



C64 - 1989

La versione C64 di Rainbow Islands si distinguere per un comparto grafico pulito e colorato che, al netto della ristretta videata di gioco, assicurava un impatto scenico senz'altro competitivo. Meno convincente risultava invece il gameplay, viziato da un sensibile abbassamento dei ritmi di gioco.

AMSTRAD CPC - 1989

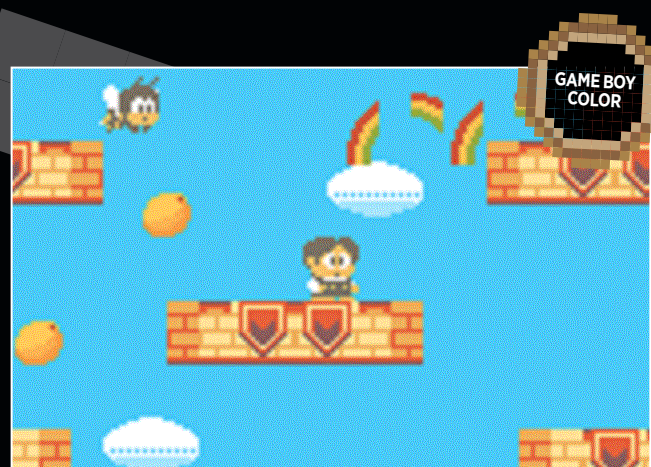
Dal punto di vista meramente grafico il Rainbow Islands visto su Amstrad CPC avrebbe superato in scioltezza le performance profuse da C64 e Spectrum ZX. A rimetterne il primato in discussione ci pensò, tuttavia, l'inadeguatezza di un gameplay afflitto dal delay dei comandi.

SPECTRUM ZX - 1989

Caratterizzata da scenari ben più colorati di quanto un sistema come lo Spectrum ZX fosse solito assicurare, questa edizione pagò detto sforzo con sprite principali ridotti al solo contorno della rispettiva sagoma. Poco male, dirà qualcuno... se solo il fastidioso delay dei comandi non avesse compromesso anche l'esperienza di gioco!

AMIGA / ATARI ST - 1990

Accolte da un vero e proprio tripudio di recensioni entusiastiche, le conversioni Amiga ed Atari ST vengono a tutt'oggi inquadrate come le più fedeli alla controparte da sala e poco importa se, successivamente, Mega Drive e Turbografx 16 riuscirono a fare di meglio. Per gli storici, questo è un traguardo che non si discute.



NES - 1991

Rimodellato ad arte per meglio adattarsi alle diverse caratteristiche del sistema ospitante, Rainbow Islands per NES era un vero e proprio gioiellino. Vista la concorrenza che si trovò a fronteggiare in casa Nintendo, il porting raccolse senz'altro meno di quanto avrebbe meritato, ma resta senz'altro uno dei migliori del lotto.

MEGA DRIVE - 1990

Distribuito nel 1990, il Rainbow Islands per Mega Drive ne comprendeva due differenti versioni: quella originaria e l'apprezzato remix sottotitolato "Extra" che Taito aveva rilasciato in sala nel 1988. Forte degli oltre due anni trascorsi dalla release nativa, il Mega Drive non ebbe grossi problemi a portare a casa un porting notevole.

MASTER SYSTEM - 1993

Uscita a ben 6 anni di distanza dalla release originale, questa conversione ricordava molto da vicino l'ottima edizione NES, ma a causa

del tempo trascorso dal rispettivo debutto non godette del medesimo impatto mediatico. Sia come sia, i (pochi) possessori di Master System rimasti non stettero certo li a lamentarsene.

TURBOGRAFX CD - 1993

Fosse uscito qualche anno prima, il Rainbow Islands del Turbogراف CD sarebbe probabilmente passato alla storia come una pietra miliare della sfera porting. Nell'anno domini 1993, l'impresa dei ragazzi della Interchannel passò tuttavia per ordinaria amministrazione, con tanti saluti ad un successo globale altrimenti meritatissimo.

GAME BOY COLOR - 2001

Approdato su Game Boy Color in un'epoca in cui il suo codice poteva essere già considerato a pieno titolo un patrimonio del Retrogaming, Rainbow Islands deliziò i possessori della handheld Nintendo con una performance pressoché impeccabile... Specialmente se si considerano le comunque relative capacità tecniche dell'hardware ospitante.



SPECIALE



**INTELLIGENT
SYSTEMS** CO.,LTD.

La mela diletta dell'albero Nintendo

di Sonia Sufflco



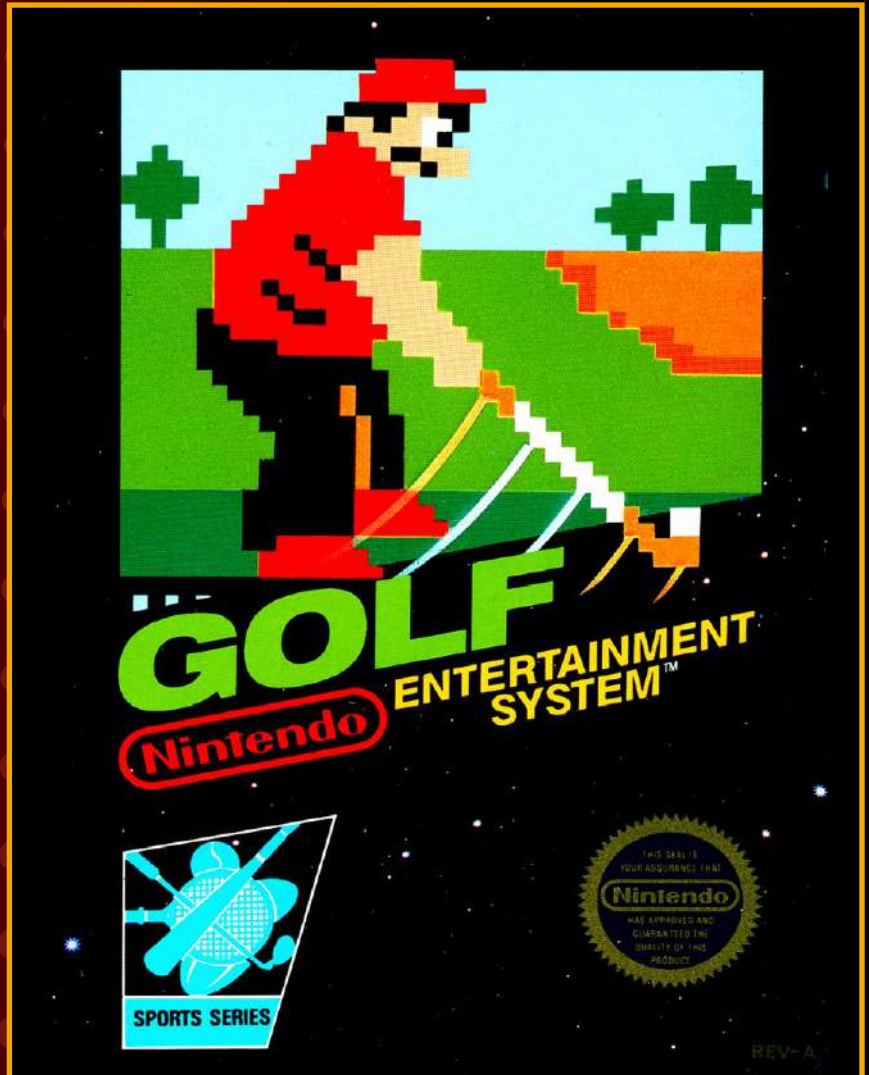
» Paper Mario è uno dei più grandi successi di Intelligent System, un GdR che sfiora la perfezione... con Mario come protagonista!

BATTLE FANTASY FIRE EMBLEM

Il lavoro di sviluppo del capostipite della saga di Fire Emblem risale addirittura al 1987. Il primo ad avere l'idea fu lo sceneggiatore/designer Shozou Kaga, che stese una proposta a Nintendo in cui figuravano già trama, personaggi e meccaniche di gioco. Kaga insistette perché il gioco in questione potesse risultare molto più facile e immediato da giocare rispetto a Famicom Wars, e che per questo avrebbe dovuto contenere molte meno specifiche tecniche, statistiche e in generale cifre. L'utente avrebbe dovuto riflettere, ma non arrovellarsi. Nelle fasi iniziali dello sviluppo, il titolo che venne provvisoriamente attribuito al gioco fu Battle Fantasy Fire Emblem. Questo gioco rappresentò una sfida per Nintendo, che dovette ingegnarsi un metodo per riuscire a inserire tutti i dati all'interno di supporti che all'epoca non erano abbastanza capienti per la mole di informazioni e di testo che questo nuovo titolo comportava.



Intelligent Systems nacque come costola del settore Ricerca e Sviluppo di Nintendo.



Intelligent Systems è uno sviluppatore che vanta una storia originale. Nonostante al giorno d'oggi sia infatti conosciuto per le sue serie più famose, come ad esempio Fire Emblem, questo developer, nei suoi primi anni di attività, non era nemmeno un developer. Non era nemmeno una società autonoma; era una costola della più grande, e certo più conosciuta, Nintendo. Tutto risale agli anni Ottanta, quando Nintendo, per sviluppare i propri giochi, contava sul lavoro di diversi gruppi di programmatori, ciascuno dedito a mansioni diverse. Il gruppo in questione faceva parte dell'insieme D&R, "Ricerca e Sviluppo", alla guida di Tohru Narihito. Il lavoro di questo team consisteva nel convertire i giochi dal formato giapponese per Famicom alle cartucce in uso sui NES. Fu nel 1986, con la ridistribuzione dei ruoli e dei team all'interno di Nintendo che il gruppo di Tohru Narihito venne nominato Intelligent Systems.

IL PRIMO GIOCO, MA NON PER NOI

Il primo gioco sviluppato quasi interamente dal team Intelligent Systems è datato 1988 e si tratta di Famicom Wars, uno strategico di guerra. Le nazioni in conflitto erano due, Red Star e Blue Moon. A turno, le due potenze dovevano cercare di avere la meglio l'una sull'altra mediante il sapiente uso delle proprie risorse e il dispiegamento strategico dell'esercito. Ciascuna nazione poteva contare su un pari numero di divisioni terrestri, aeree e navali. Alcune unità erano impiegate unicamente per attaccare il nemico, altre invece fungevano da supporto, garantendo rifornimenti. Di estrema importanza, questi ultimi potevano essere reperiti mediante l'espansione territoriale, laddove le truppe di terra riuscissero a conquistare città in mano al nemico. Il gioco offriva dodici mappe su cui combattere, ciascuna con un'ambientazione e quindi caratteristiche diverse, più altre sbloccabili alla fine, due per ciascuna nazione. Il gioco riscosse successo ed ebbe numerosi seguiti, tuttavia la serie rimase confinata in Giappone per molto tempo. Si dovette aspettare infatti il 2001 perché questo titolo ci raggiungesse, con la versione per Game Boy Advance Advance Wars.

FIRE EMBLEM

Benché Intelligent Systems abbia creato numerosi giochi (ne parleremo in dettaglio in seguito), una se non la serie più rappresentativa di questo developer è senza dubbio Fire Emblem. Vede la luce nel 1990 per Famicom (ancora una volta, si tratterà di una serie destinata a rimanere in Giappone a lungo, prima di farsi conoscere anche in occidente) e si tratta di un'opera originale, che contiene un interessante mix fra elementi di gestione e di gioco di ruolo. Per la sua creazione, Nintendo ha affiancato a Intelligent Systems anche il suo





^ Famicom Wars era uno strategico che obbligava l'utente a valutare bene le proprie scelte.

gruppo D&R1 (Ricerca e Sviluppo).

Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Mitsurugi (Il drago dell'oscurità e la lama della luce) fu il primo capitolo di questa ormai conosciuta e apprezzata serie. Il titolo segue le vicende del protagonista, il principe Marth, in cerca della spada leggendaria Falchion e del misterioso manufatto Fire Emblem, per sconfiggere il malvagio stregone Gharnef, i cui malefici causano guerre e sofferenza nelle terre di Archanea.

Il gioco mette a disposizione una mappa esplorabile con l'evolversi della storia. È possibile per il giocatore, il cui alter ego è Marth, reclutare un gruppo di alleati che può comprendere fino a venticinque elementi; ogni personaggio appartiene ad una classe specifica che ne caratterizza abilità e punti deboli. Le classi sono ispirate a quelle "classiche" da gioco di ruolo, quindi troviamo gli spadaccini, gli arcieri, i maghi, i ladri. Elemento particolare, Fire Emblem contempla il permadeath degli alleati quando questi cadono in battaglia. Le battaglie si svolgono in un'ambientazione apposita, basata su una griglia in cui le parti in campo si distribuiscono e che definisce i movimenti di ciascun personaggio, in scontri a turni in tempo reale. Il game over scatta qualora Marth perisse. Vincere, invece, comporta il vantaggio di accumulare esperienza e migliorare le statistiche del gruppo. Anche l'esplorazione delle aree di gioco e delle botteghe può fruttare equipaggiamenti sempre migliori. Nonostante Intelligent Systems fosse riuscita nell'intento di creare un titolo che combinasse la strategia tipica di Famicom Wars con elementi squisitamente GdR, la critica non gradì particolarmente Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Mitsurugi, bollandolo come troppo macchinoso e con una grafica scarna. Eppure, il pubblico dell'utenza gradì. Dopo i primi mesi caratterizzati da vendite scarse, infatti, il titolo iniziò a vendere sempre meglio, supportato dalla forza del passaparola.

MARIO, MA DI CARTA

Nel 2000, Intelligent Systems lanciò sul mercato un gioco particolare legato all'icona più conosciuta di Nintendo, l'idraulico italiano Mario: si tratta del GdR conosciuto in Occidente come Paper Mario (il titolo in Giappone è Mario Story), per la console Nintendo64.

Come suggerisce il titolo scelto per l'occidente, Mario e

LOST IN TRANSLATION

Fire Emblem, saga ormai conosciutissima anche da noi, è arrivata nelle nostre case con mostruoso ritardo rispetto al lancio in Giappone. Si dovette infatti aspettare il 2003 perché il primo titolo, Fire Emblem: Rekka no Ken, fosse disponibile per i nostri Game Boy Advance. Nel frattempo, però, ci siamo persi per strada diversi capitoli, pubblicati solo sul mercato nipponico per Famicom, Super Famicom e Game Boy Advance. Nella fattispecie: Fire Emblem Gaiden del 1992, Fire Emblem: Monsho no Nazo del 1994, Fire Emblem: Seisen no Keifu del 1996, Fire Emblem: Thracia 776 del 1999 ed infine Fire Emblem: Fuin no Tsurugi del 2002.



suoi amici vennero resi attraverso una grafica molto simpatica che li rendeva ritagli di carta bidimensionali inseriti in un vario e colorato mondo 3D. Qui l'arcinemico di Mario, Re Bowser, trafuga uno scettro in grado di esaudire tutti i desideri con cui pianifica di liberarsi per sempre di Mario e rapire la principessa Peach. Spetta proprio al nostro connazionale baffuto il compito di recuperare lo scettro e sconfiggere Bowser, per riportare l'armonia nel Regno dei Funghi. Paper Mario, benché non fosse il primo gioco ambientato nell'universo narrativo di Mario a proporre meccaniche tipiche da gioco di ruolo (il primo a farlo fu Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, del 1996 per SNES, sviluppato dall'allora Squaresoft), era certamente quello che lo sfruttava più approfonditamente. Un esempio lampante erano le battaglie a turni, terminate le quali era possibile ottenere punti esperienza per far gradualmente salire Mario di livello. Oltre a questo titolo, che spicca in particolare per essere un GdR, Intelligent Systems si occupò, in misure diverse, anche dello sviluppo di numerosi altri titoli legati al buon Mario, come anche alla sua nemesi Wario.



^ Paper Mario è il secondo gioco ambientato nel Regno dei Funghi con meccaniche GdR.

UN TEAM PRODUTTIVO

Non c'è che dire, Intelligent Systems è un team prolifico. Non solo, infatti ha curato lo sviluppo delle serie ormai note succitate, ma ha lavorato anche allo sviluppo di diversi altri giochi per molteplici piattaforme. Eccone alcuni, divisi per categorie.

SPORT

Baseball, 1983, Famicom: il giocatore può scegliere fra un roster di sei squadre di fantasia e giocare contro la CPU oppure contro un amico.

Golf, 1984, NES: il primo gioco dedicato al golf in cui si poteva calibrare potenza e accuratezza del tiro. Sulla copertina, una versione 8-bit di Mario gioca a golf.

Tennis, 1984, NES: permette di giocare in singolo contro il computer oppure in doppio con un altro giocatore. Le partite sono arbitrate da Mario.

Soccer, 1984, NES: Un gioco di calcio fruibile in singolo oppure con un altro utente, venne accolto molto bene per la sua giocabilità.

SPARATUTTO

Wild Gunman, 1984 Famicom, 1985 NES: originariamente sviluppato come cabinato per sale gioco, Wild Gunman venne convertito per NES in versione compatibile con la pistola NES Zapper. La versione per Famicom vantava una special edition con una lightgun d'eccezione che raffigurava una Colt Single Action Army da Far West. Una versione arcade di WG apparve anche in una scena del film Ritorno al Futuro II.

Battle Clash, 1992, SNES: questo sparattutto ambientato in un universo narrativo in cui il controllo sul mondo si può ottenere solo vincendo battaglie fra mecha (nel gioco nominati Standing Tanks), venne lanciato prima sul mercato statunitense, e solo in seguito in Giappone con il titolo Space Bazooka.

PUZZLE

Devil World, 1984, NES: il drago Tamagon decide di conquistare il mondo degli inferi, rappresentati da labirinti. Tamagon deve trovare la via d'uscita raccogliendo croci e Bibbie che gli conferiscono forza e abilità quali la capacità di sputare fuoco; in cima al labirinto un diavolello istruisce i suoi seguaci affinché essi attivino delle trappole che potrebbero uccidere il drago. Il gioco venne commercializzato per il mercato nipponico ed europeo, tuttavia, per l'ampio uso di elementi spiccatamente religiosi, Nintendo preferì non pubblicare Devil World sul mercato nordamericano.

Yakuman, 1989, Game Boy: un gioco di Mahjong con difficoltà variabili. Venne distribuito esclusivamente sul mercato giapponese.

Galactic Pinball, 1995, Virtual Boy: un gioco di flipper ambientato nella Via Lattea. Grazie al sistema della console Virtual Boy, offriva una grafica tridimensionale.

Tetris Attack, 1995 SNES: un puzzle ambientato sull'isola di Yoshi, dove questi deve sconfiggere i suoi amici per guarirli da una maledizione, attraverso un gioco di abilità che consiste nell'impilare tre o più blocchi dello stesso colore su uno schermo di blocchi multicolore in continuo aumento. La versione giapponese del gioco, la prima ad essere lanciata sul mercato, si chiama Panel de Pon e resta sostanzialmente lo stesso, ma al posto di Yoshi e dei suoi amici troviamo un gruppo di fatine.

Pokémon Puzzle Challenge, 2000, Game Boy Color: un gioco che presenta una meccanica molto vicina a Tetris Challenge, ma con i personaggi tratti dalla serie Pokémon.

WarioWare Inc.: Mega Microgame\$, 2003, Game Boy Advance: il titolo contiene una serie di mini-giochi (creati da Wario e dal suo team al fine di far soldi) tutti diversi fra loro, che vanno dallo sparare ai bersagli al resistere senza danni fino alla fine del tempo assegnato, al rispondere ad alcune domande selezionando la risposta esatta eccetera.

RACING

Mario Kart: Super Circuit, 2001, Game Boy Advance: la prima versione di Mario Kart per console handheld. Ricevette ottime recensioni fin dal lancio.

ACTION

Metroid, 1986, Famicom Disc System: un action/adventure bidimensionale. Ai comandi della cacciatrice di taglie Samus Aran, l'utente esplora il pianeta di Zebes, per impedire che i pirati

» E pensare che all'inizio Fire Emblem venne ostacolato dalla critica!



spaziali riescano nel malvagio intento di clonare gli organismi Metroid, parassiti in grado di risucchiare l'energia vitale dai loro ospiti. Per riuscire nel suo intento, Samus Aran può contare su un arsenale e una serie di abilità che si vanno ampliando man mano si completa il gioco. Metroid fu anche uno dei primi giochi a scorrimento orizzontale a costringere il giocatore a tornare indietro, scorrendo quindi l'ambientazione sia verso destra che verso sinistra per completare il livello. Non solo, ma fu anche uno dei primi giochi ad offrire finali alternativi.

Cubivore: Survival of the Fittest, 2002, GameCube: si tratta di un bizzarro gioco action con elementi GdR, in cui l'utente controlla un cubivoro, una strana bestia fatta a cubo. L'obiettivo del gioco consiste nel far evolvere il cubivoro fino a farlo diventare abbastanza grande e forte da sconfiggere il cattivo Cubivoro Killer, che tyranneggia su tutti i cubivori.

STRATEGIA

Game Boy Wars, 1991, Game Boy: la versione portatile del glorioso Famicom Wars.

Dragonquest Wars, 2009, Nintendo DSi: uno strategico a turni in cui è possibile sfidarsi in battaglie fra gruppi di quattro mostri. Le battaglie avvengono su una griglia nella quale i personaggi vengono distribuiti e mossi attraverso l'uso dello stilo.

RPG

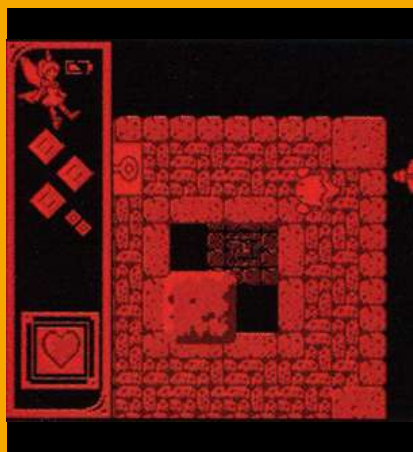
Kaeru no Tame ni Kane ha Naru, 1992, Game Boy: un gioco di ruolo con elementi action e platform, in cui i personaggi, due principi amici e rivali, vengono convocati per riscattare una principessa rapita e salvare il regno. Incorpora una visuale simile a quella utilizzata per la serie di Zelda durante le esplorazioni delle aree principali. Si passa alla visuale bidimensionale esplorando luoghi al chiuso. I nemici sono visibili sulla mappa, e urtandoli si dà il via ai combattimenti. Durante il gioco, i personaggi si trasformano in rane e poi anche in serpenti.

Trade&Battle: Card Hero, 2000, Game Boy Color: l'utente controlla un ragazzino con il sogno di diventare il migliore giocatore di Card Hero. Per fare ciò dovrà battere tutti i giocatori della sua città.

Il piccolo team di supporto nato dalla riorganizzazione dei gruppi di Ricerca e Sviluppo di Nintendo ha saputo crescere sapientemente nel tempo, diventando una realtà autonoma e tuttora attiva e produttiva, nota per le sue produzioni in costante aumento. Una melà che, possiamo dirlo, in questo caso con orgoglio non è rotolata lontano dall'albero. ■

MAI COMPLETATI

Intelligent Systems si occupò anche dello sviluppo di alcuni titoli che vennero abbandonati prima del loro completamento. Ad esempio, una versione di Fire Emblem per Nintendo64 DD, e Crashmo World, che avrebbe dovuto essere il seguito di Plushmo World del 2011, per Nintendo Wii U. Caduto nell'oblio anche Dragon Hopper, titolo del 1996 per Game Boy (la versione giapponese si sarebbe dovuta chiamare Jump Dragon), un gioco d'azione tridimensionale il cui protagonista, un draghetto di nome Dorin, finiva per errore in un mondo da cui doveva fuggire per far ritorno a casa e salvare la sua famiglia e la sua amata in pericolo. L'elemento di punta che dava il nome al gioco era la strabiliante capacità di Dorin di saltare altissimo per raggiungere i livelli più inaccessibili come anche di poter cadere da grandi altezze senza mai ferirsi. Dragon Hopper venne anche presentato all'E3 del 1996, ma da allora se ne sono perse le tracce.



DAVID CRANE L'UOMO CHE SFIDÒ ATARI

DIAMO IL BENVENUTO IN QUESTE PAGINE A DAVID CRANE, PADRE DI PITFALL!, FONDATORE DI ACTIVISION E UNA DELLE MENTI PIÙ FOLLI E GENIALI DEL SETTORE

di Fabio "SFB" D'Anna

LEI NON SA CHI SONO IO!

L'enorme successo dei giochi Atari, prima dell'avvento di Activision, è di fatto anonimo, poiché Ray Kassar non amava dare spazio ai singoli artisti, oscurando i loro nomi in ogni fase produttiva. Semplici operai del silicio, dunque, altro che artisti! Activision ribalta la situazione, mettendo in risalto le figure dei programmatori e dei game designer, al punto da inserire interviste, biografie e ritratti nei celebri manuali inclusi nelle confezioni dei giochi.

A quel punto, tutti, finalmente, hanno potuto scoprire volti e nomi dietro ai loro titoli preferiti. A partire proprio da David Crane, Alan Miller, Larry Kaplan e Bob Whitehead, le quattro menti creative a capo del progetto.

I cosiddetti "Activisionaries", che tanto hanno fatto per la storia del nostro medium preferito.

ACTIVISION®

In principio fu ATARI: una sorta di comunità hippie frequentata da folli artisti con un sogno comune, creare videogiochi per un settore che, di fatto, era stato appena inventato proprio dal fondatore della stessa casa, ovvero quel Nolan Bushnell talmente aperto di mente da ricevere i possibili investitori esterni, spesso magnati texani incravattati con cappello da cowboy, in una stanza con dentro una vasca idromassaggio. Talmente sicuro di quello che stava facendo da non avere regole interne e, semplicemente, lavorare duro ma divertirsi altrettanto nel farlo. Tra le tante menti geniali di fatto scoperte da Atari figura, nei primi anni, un certo David Crane.

Proveniente da Nappanee, una minuscola cittadina di soli seimila abitanti nell'Indiana, Stati Uniti d'America, David ha un sogno, creare giochi elettronici. E il suo sogno si realizza, lavorando fin dal 1977 per Atari, per la creazione di titoli per l'appena nato sistema casalingo Atari Video Computer System. Ma se tutto fosse andato bene, questo speciale si potrebbe chiudere qui, dopo soli milleottocento caratteri e la frase "e poi vissero tutti felici e contenti". Invece no! L'utopico eden concretizzato dal visionario Nolan Bushnell di fatto stava diventando una vera e propria azienda malvagia e senza cuore, sempre più attenta al profitto, per colpa della nuova gestione di Warner Corporation, avviata dal freddo burocrate videoludico Ray Kassar, che, al pari di uno zar sovietico, trattava i geniali artisti di casa Atari come meri artigiani del software, imbianchini incaricati di colorare un muro, anziché artisti intenti a imprimere sulla tela le loro emozioni migliori, indelebili in un istante eterno. E come se non bastasse, il tutto senza alcun riconoscimento individuale, anonimi autori di opere spesso spinte in modo forzoso verso il consumismo estremo e la ricerca del guadagno, piuttosto che dell'arte. Quell'arte digitale che, solo a un certo punto, diventerà più importante di tutto il resto. Dopo aver realizzato alcuni pur ottimi titoli sotto marchio Atari, David Crane decide che è giunto il momento di far conoscere quelle facce un po' strane degli anonimi artisti Atari al mondo intero e, con un coraggioso gesto di sfida, lascia Atari, per creare qualcosa di completamente nuovo. Il tutto, casualmente, durante una partita di tennis con il collega Alan Miller, altro artista "schiavizzato" da Warner che si sentiva frustrato e poco apprezzato nel suo lavoro. Dal tennis era nato tutto: Tennis For Two sull'oscilloscopio, poi PONG sul mercato arcade e casalingo e ora, durante una partita, la nascita concettuale di Activision.

La fondazione di activision

David Crane raccoglie attorno a sé un manipolo di eroi "senza volto", e decide di farli conoscere al grande pubblico. Nel 1979, assieme al già

citato Alan Miller, troviamo il programmatore Bob Whitehead, e il genio dell'informatica californiano appassionato di surf Larry Kaplan, in realtà ultimo a entrare nel team. Del gruppo iniziale fanno parte anche due personalità atipiche, all'epoca, per un gruppo di sviluppo, ovvero il discografico Jim Levy, esperto di marketing, e l'imprenditore Richard Muchmore, con un fondamentale apporto monetario. Ecco che, finalmente, nasce Activision. Warner non considera i "ludici" che lavorano in Atari all'altezza degli artisti della musica e non vuole trattarli nello stesso modo? E allora i suddetti artisti se ne vanno e creano una realtà nuova. Quattro programmatori e due outsider, dunque, si uniscono per fondare una nuova realtà. Di cosa si tratta? Di fatto, Activision è una vera e propria software house, ovvero una casa che produce giochi per tutti i sistemi da gioco sul mercato. Al momento della fondazione, l'unica console presente è ormai proprio l'Atari VCS, dopo che Fairchild ha abbandonato il settore col suo pur innovativo Channel F, primo sistema a cartucce ROM intercambiabili. Activision va quindi a fare concorrenza diretta ad Atari stessa, e questo genera, ovviamente, una vera e propria battaglia legale. L'arrivo a breve sul mercato di altri due sistemi, ovvero Intellivision e in seguito ColecoVision, rendono le cose più semplici, poiché i titoli ideati da Activision, primo tra tutti il leggendario Pitfall, creato dallo stesso David Crane, e primo rappresentante ideologico del platform moderno, rappresentano qualcosa di nuovo nel settore. Accanto alle sempre interessanti conversioni da titoli arcade, ecco arrivare una marea di idee completamente nuove sviluppate »



**“ Adesso, il
game design di
videogiochi sembra
una cosa naturale,
ma quando ero
piccolo non
esisteva affatto. ”**

RETROGAME HEROES



LA GUERRA DELL'ALFABETO

Il geniale gioco del nome di Activision, creato per essere i primi sul mercato, almeno alfabeticamente sui cataloghi si ripete quando due dei fondatori di Activision, Alan Miller e Bob Whitehead, lasciano la società per mettersi in proprio, fondando una nuova azienda di nome Accolade. Le due C permettono loro di arrivare prima di Activision nei cataloghi software. L'anno successivo, nel 1986, anche il fondatore storico della prima software house del settore decide di mettersi, ancora una volta, in proprio. Ed ecco che nasce un nuovo marchio, Absolute, che batte anche Accolade, per essere "assolutamente" primi!



PRESENTS:

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS

© 1992 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

AMAZING TENNIS IS A TRADEMARK
OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

LICENSED BY
SEGA ENTERPRISES LTD.

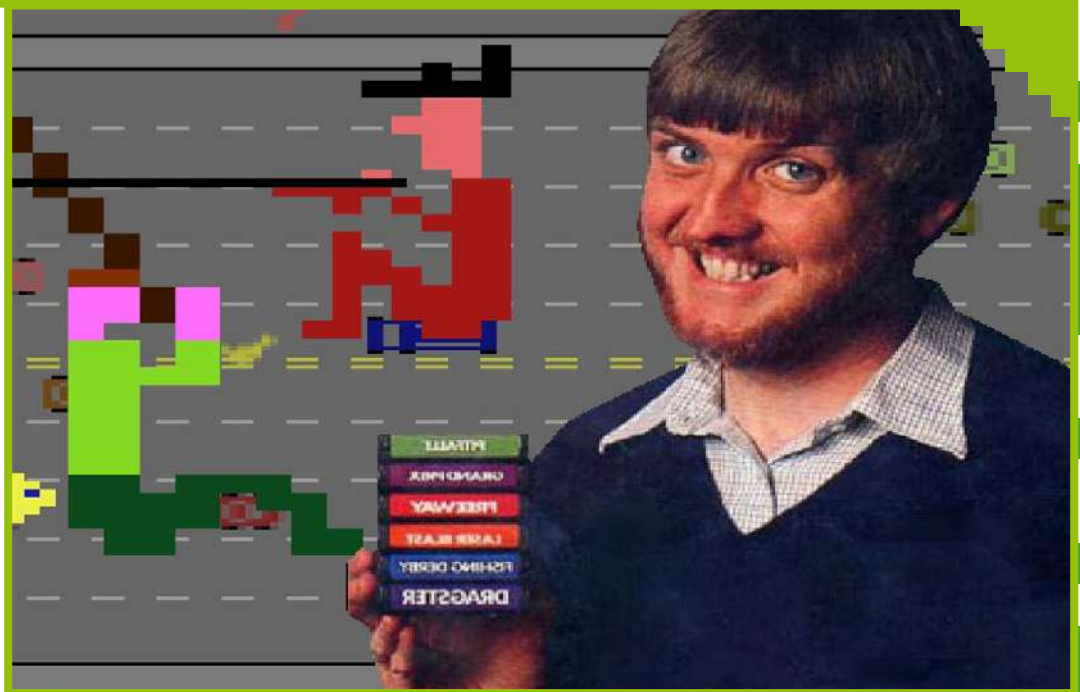
per i sistemi casalinghi. Molti dei concept ideati e realizzati da David Crane e dalla sua allegra brigata di visionari sono oggi diventati veri e propri simboli indelebili del settore stesso, assieme all'iconico arcobaleno colorato del logo stesso della società, che serve, visivamente, per ricordare il continuo movimento dell'arte. A proposito, una nota curiosa: sapete perché è stato scelto il nome Activision per la software house? Semplicemente perché, alfabeticamente, questa viene prima di Atari, e quindi il nome compariva prima nei cataloghi dei giochi statunitensi. Un escamotage geniale che, come vedremo in seguito, era destinato a ripetersi.

La produzione ludica di crane

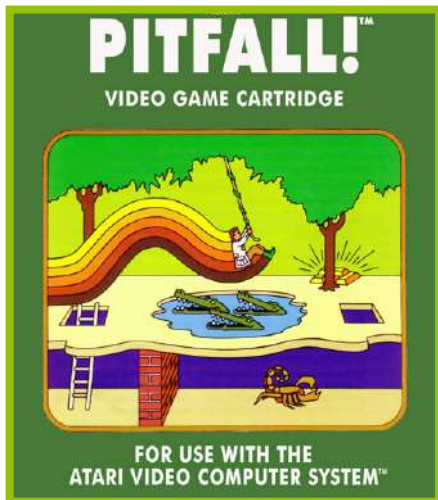
Le opere di David Crane si dividono in diversi periodi, i cui, più importanti sono da ricollegare al primo periodo in Atari e alla successiva permanenza in Activision, ludicamente più incisiva della sua produzione artistica. Scopriamo insieme quali opere sono state ideate dall'artista statunitense. Sotto marchio Atari abbiamo un primo titolo realizzato già nel 1978 a tema western, l'affascinante e ancora oggi iconico Outlaw, in cui due pistolieri si danno battaglia nel West. Il successivo Canyon Bomber arriva nel 1979 ed è la conversione casalinga di un arcade firmato Atari di scarso successo dell'anno precedente. Per entrambi i titoli, Crane ricopre il ruolo di programmatore. La produzione diventa più prolifica dalla nascita di Activision, ed ecco che già nel 1980 arrivano

Dragster, un bizzarro gioco di corse ispirato al precedente Drag Race pubblicato da Atari sotto marchio di falsa concorrenza Kee Games, e il gioco di pesca Fishing Derby. Nel 1981 arriva l'appassionante sparattutto a schermata fissa Laser Blast, seguito dal bizzarro Freeway, il cui iconico pennuto in corsa è rimasto nella storia. Più tradizionale risulta Grand Prix, un gioco di corse adrenalinico, sempre per VCS. Crane successivamente, dopo aver ricoperto il ruolo di game designer nei precedenti titoli Activision, si occuperà della sola grafica dell'esplosivo Kaboom, ideato dal collega Larry Kaplan. Nel 1982 arriva però il più grande successo dell'artista, il leggendario Pitfall!, gioco di piattaforme ormai di culto. Nel 1983 è il turno dello sportivo Activision Dechatlon, che porta per la prima volta il nome della casa nel titolo, e, l'anno successivo ecco arrivare la conversione di Pitfall per il nuovo Atari 5200 e anche il suo seguito ufficiale. Con la grande crisi del settore videoludico, David Crane si sposta alla realizzazione di giochi per computer, tra i quali ricordiamo Little Computer People, geniale titolo gestionale per Commodore, e un più anonimo gioco dedicato al franchise dei Transformers. Chiude il capitolo Activision il gioco del 1987 Skate Boardin', ultimo pubblicato col marchio della casa e firmato David Crane. Successivamente, e con una nuova etichetta, arriva uno dei più grandi successi dell'artista, A boy and his Blob, per NES, del 1989, eccezionale avventura che, nel 1990, vedrà

anche un seguito in esclusiva per Game Boy. Nel 1991, David Crane si appassiona alla saga dei Simpson e sviluppa ben tre titoli ad essa legati. Nel 1992, per la prima volta, ecco che appare il suo nome sul titolo di un gioco, con lo sportivo David Crane's Amazing Tennis. Nei due anni successivi, l'artista cura il tie-in del film Toys e di una oscura serie televisiva mai giunta da noi. Entrambi i giochi, assieme alla bizzarra conversione del film interattivo Night Trap, giungono su Super Nintendo. Nel 1996 arriva poi un titolo di strategia dedicato al mondo degli antichi romani, con SPQR: The Empire's Darkest Hour per Windows, realizzato però sotto etichetta GT. Oggi David Crane è ancora attivo nel settore, come fiero sviluppatore di casual games per telefonia mobile. ■



♣ Ecco David Crane in persona ai tempi della fondazione di Activision, con il suo inconfondibile sguardo folle e geniale!



♣ La cover di Pitfall, vista in tante diverse versioni, è oggi un'icona del mondo del retrogaming.



♣ Una foto di gruppo degli "Activisionaries", ovvero il team completo di Activision.



SPECIALE

L' EPOCA (E LE SCATOLE) D'ORO DEI QDR

Come una formula magica, il motore grafico che ha costituito il telaio di SSI in ambito ruolistico ha stregato il cuore di migliaia di giocatori, diventando un sinonimo del genere nonostante il suo brevissimo ciclo vitale

di Daniele "Junpei" Di Clemente

IL "CASO" NEVERWINTER NIGHTS

Prima della scadenza del contratto quinquennale con la Tactical Studies Rules, SSI lanciò sul mercato lo spin-off Neverwinter Nights, da non confondersi con il gioco del 2002 sviluppato da BioWare. Esso rappresentò il prototipo dei MMORPG che in seguito avrebbero acquisito un'enorme popolarità: sviluppato in collaborazione con America Online, il provider che stava iniziando ad affacciarsi proprio in quel periodo sul mercato dei servizi Internet, il gioco permetteva di creare un singolo personaggio e addentrarsi in una successione di avventure assieme ad altri abbonati in tempo reale, condividendo la tradizionale amalgama di esplorazione in prima persona e battaglie strategiche degli altri titoli SSI. Il successo di Neverwinter Nights fu tale da consentirgli di sopravvivere fino al 1997, anno in cui i server furono spenti a causa della scadenza dei diritti, e il manto di gioco di ruolo multigiocatore online per eccellenza venne raccolto da Ultima Online, ma il suo ricordo resta la testimonianza più vivida di quanto il pensiero di Joel Billing, per quanto nostalgicamente ancorato al passato, fosse il miglior trampolino di lancio verso il futuro.

Un brutale combattimento nell'arena di Hillsfar su Amiga. Benché slegato dalla trama di Pool of Radiance, questo spin-off consente di importare i propri personaggi per racimolare soldi e punti esperienza in più e prepararli meglio alle prossime avventure.



A Joel Billings, Dungeons & Dragons non andava proprio a genio. In qualità di avido consumatore di wargame da tavolo, nonché di padre della Strategic Simulations, Inc. con la quale portava avanti la lodevole missione di trasporre su personal computer i suoi adorati simulatori bellici, osservava con malcelato nervosismo la rapida ascesa dei giochi di ruolo a cavallo tra gli anni '70 e il decennio successivo. L'inquietudine divenne poi genuino rancore quando la Tactical Studies Rules (o TSR), società fondata da Gary Gygax e produttrice del succitato Dungeons & Dragons, procedette all'acquisizione della Simulations Publications, Inc., uno dei più importanti editori di giochi di strategia e di riviste legate al medesimo hobby, in particolar modo la popolarissima Strategy & Tactics, per poi stroncarla con una serie di manovre a metà fra l'incoscienza e lo scellerato e infliggere un duro colpo all'intera sottocultura dei wargame. Billings rimase saldo nella volontà di lavorare soltanto sui titoli con cui amava svagarsi in prima persona, e i GdR non rientravano in questa categoria.

LE COSE CAMBIANO...

Tuttavia, qualcosa iniziò a muoversi nel 1983 con Questron, nato da un'idea dei fratelli Charles e John Dougherty e ispirato pesantemente alla saga di Ultima pensata da Richard Garriott, tanto da spingere quest'ultimo, dopo essere stato contattato per un'eventuale distribuzione tramite la sua Origins Systems, a minacciare azioni legali qualora i due si fossero azzardati a metterlo in commercio. SSI scelse invece di cogliere l'opportunità al volo e così, dopo aver placato le ire di Lord British con un doveroso tributo artistico e monetario, iniziò a muovere i primi passi in questo territorio (per lei) ancora inesplorato. Il mercato diede ragione all'azzardo compiuto da Billings e soci, e in breve i loro excursus nell'universo fantasy superarono in termini di vendite persino gli strategici più acclamati, combinando il fascino di decine di mondi immaginari con la meticolosità della struttura e delle regole impostate per esplorarli, lascito della grande esperienza maturata con le simulazioni di guerra. Correva l'anno 1986, e una delle più prolifiche società del settore cartaceo decise di tentare la strada dell'intrattenimento elettronico, e di cedere la licenza del suo marchio di maggior successo alla casa di software che le avrebbe proposto la soluzione migliore per adattarlo sul piccolo schermo casalingo: ironia della sorte, tale società era proprio la TSR, la stessa che aveva contribuito a ridimensionare e svalutare il passatempo preferito del CEO di SSI, il quale adesso era combattuto fra il disprezzo per la stessa e l'occasione di realizzare un gigantesco salto di qualità. Le due compagnie si incontrarono nell'aprile del 1987, e Joel Billings propose al comitato direttivo della TSR un progetto a lungo termine: una famiglia di prodotti costruiti su un nucleo centrale contenente regole e ambientazione di base al quale affiancare poi diversi



Un drappello di aspiranti guerrieri goblin si prepara a fronteggiare i nostri esploratori in Pool of Radiance per Commodore 64. I lunghissimi caricamenti di questa versione purtroppo portano via una buona parte di ogni sessione di gioco.

FRUA: AVVENTURE FAI-DA-TE

Forgotten Realms Unlimited Adventures, o FRUA, è un editor che consente di realizzare un'avventura identica in tutto e per tutto ai Gold Box ufficiali, per quanto la versione rilasciata inizialmente nel '91 soffrì di qualche imperfezione di troppo: nel corso degli anni, però, una vasta gamma di patch, ufficiali e non, ha contribuito a migliorare esponenzialmente il software, che vanta ancora oggi ricche comunità di sostenitori dedite a mantenere vivo lo spirito digitale di Advanced Dungeons & Dragons.

OPERE D'AUTORE

In linea con lo spirito delle pubblicazioni cartacee, tutte le copertine dei vari Gold Box riprendevano le illustrazioni utilizzate da TSR per il materiale supplementare di Advanced Dungeons & Dragons e firmate da artisti celebri come Keith Parkinson, Larry Elmore e Clyde Caldwell: nel caso del qui presente *Curse of the Azure Bonds*, ad esempio, la medesima immagine venne utilizzata anche per il romanzo scritto da Kate Novak e Jeff Grubb, il cui titolo era semplicemente *Azure Bonds*, e per l'omonimo modulo utilizzabile con il gioco da tavolo. Tutti e tre condividevano a grandi linee la stessa trama, accrescendo il senso di familiarità dei giocatori nei confronti di ambientazione e personaggi.



moduli di espansione legati fra loro, in maniera non dissimile a quanto già realizzato con i manuali di gioco. In realtà, l'inefficacia di un simile approccio era stata già tristemente comprovata dai primi *Wizardry* della Sir-Tech, per i quali l'obbligo di acquisto degli episodi precedenti per poter giocare i successivi era riuscito soltanto ad assottigliare il bacino di utenza, ma la visione olistica del papà di Computer Bismarck riuscì a imporsi sulle proposte della concorrenza, che annoverava colossi quali la summenzionata Origins Systems o la Electronic Arts, e così gli antichi dissapori vennero messi da parte per dare il via a una collaborazione destinata a lasciare un'impronta indelebile nell'universo dei giochi di ruolo per computer.

ARRIVA LA GOLD BOX

I titoli della cosiddetta serie Gold Box prendono il loro appellativo dalla sfumatura dorata delle scatole in cui venivano confezionati, e tale pseudonimo viene esteso anche al motore grafico utilizzato nell'abbondante dozzina di capitoli rilasciati tra il 1988 e il 1993. La giocabilità segue (quasi) sempre uno schema ben definito: dopo aver selezionato e personalizzato un gruppo di sei personaggi, possiamo spostarli fra città, montagne e foreste attraverso una mappa a volo d'uccello sulla quale vengono rappresentati da un semplicissimo cursore. Tuttavia, il fulcro dell'esplorazione è rappresentato da una visuale in prima persona che si attiva quando entriamo in un insediamento abitato o in un luogo (prevalentemente un sotterraneo) gremito di creature ostili: quando ci imbattiamo in uno o più avversari, la prospettiva cambia di nuovo per mostrarci una griglia sulla quale sono posizionati i contendenti, vero cuore pulsante di ogni avventura. I combattimenti spaziano da veloci zuffe risolvibili in pochi turni

a grandi battaglie campali che arrivano a richiedere anche un'ora di tempo, poiché l'integrazione letterale delle regole di Advanced Dungeons & Dragons relative ai combattimenti implica uno studio consapevole dello spazio e dei movimenti di ciascuna unità, alla stregua di una complessa partita a scacchi.

LA TRAMA?

La narrazione e lo sviluppo caratteriale dei protagonisti non sono certo fra i punti di forza dei primi Gold Box: le storie non presentano mai scelte significative da compiere e progrediscono lungo binari prefissati dall'inizio alla fine, mentre gli eroi non interagiscono fra di loro ma solo con i personaggi non giocanti, di solito giusto per farsi assegnare la prossima missione. I piccoli "diari" inclusi nelle confezioni forniscono qualche ragguaglio circa la trama in corso, con il gioco che di tanto in tanto invita a leggere un paragrafo specifico per completare le descrizioni a schermo (ve n'erano molti "fasulli", o comunque privi di informazioni rilevanti, onde evitare che i giocatori venissero a conoscenza di troppi passaggi fondamentali prima ancora di avviare il software) senza impiegare conversazioni o dialoghi articolati, ma gli sviluppatori si resero ben presto conto che era difficile non sviluppare un certo attaccamento per quei piccoli mucchietti di pixel che potevamo far evolvere da un gioco all'altro. Fu così che iniziarono a correggere il tiro conferendo loro una limitata personalità, evidenziata soprattutto nella saga di *Dragonlance* grazie alla presenza di numerosi comprimari tratti dai romanzi e dalle avventure da tavolo, e ulteriormente approfondita in quella di *Savage Frontier* dove i nostri campioni scambiano battute e risultano in generale più loquaci, caratteristica ripresa in futuro da *Baldur's Gate* e da tutti gli altri suoi eredi che aiuta ad integrarli

≈ Un drago rosso, uno verde e un altro blu possono sembrare avversari temibili, ma le lance leggendarie brandite dagli eroi daranno loro del filo da torcere. L'episodio conclusivo della trilogia di *Dragonlance* è stato criticato per il numero eccessivo di combattimenti e per la scarsa varietà di situazioni al suo interno.



≈ Nemmeno le fogne di una città fantasy come Neverwinter sono esenti dal proverbiale coccodrillo! La possibilità di giocare online con altri avventurieri in un mondo persistente era davvero rivoluzionaria, nel 1991.



≈ Il comparto grafico inizia a far sentire il peso dei propri anni in Treasures of the Savage Frontier, primo capitolo sviluppato da Stormfront Studios, ma alcuni accorgimenti, come un sistema dinamico di gestione del tempo atmosferico, continuano a mantenere alta l'attenzione degli appassionati.



meglio nel mondo fantastico di cui fanno parte. A tal proposito, in Treasures of the Savage Frontier era persino possibile intrecciare una relazione con uno dei personaggi non giocanti, altro elemento che oggi rappresenta praticamente la norma nei giochi di ruolo firmati BioWare.

NON È TUTTO ORO QUEL CHE LUCCHICA...

Le critiche maggiori che vennero rivolte alla SSI riguardavano una scomoda legnosità nei controlli, un quantitativo esorbitante di menu da padroneggiare e, più in generale, un'estetica non proprio all'ultimo grido, tutti tratti in un certo senso distintivi di qualsiasi produzione della casa californiana che aveva scelto da sempre di dedicare molta più attenzione alla consistenza delle meccaniche piuttosto che all'impatto visivo. Inoltre, il rilascio di ben 11 titoli nel corso di appena 5 anni avevano provocato una saturazione del mercato e concesso ampia voce alle malelingue, che tacciavano Billings e i suoi di essersi coricati su allori fin troppo comodi. Nondimeno, in retrospettiva, è impossibile non riconoscere ai Gold Box il merito di aver introdotto un gran numero di pratiche ancora oggi in voga non solo per quanto concerne i giochi di ruolo, ma riguardo l'industria videoludica in generale: dallo sfruttamento oculato e competente dei prodotti su licenza, le cui trasposizioni elettroniche venivano spesso viste come un mezzo rapido per fare cassa accostando a titoli mediocri un nome di successo, all'ottimizzazione dei tempi di sviluppo grazie ad un motore unificato, fino alla concezione della sottocategoria dei giochi di ruolo strategici che, sebbene definiti in maniera più concreta ed esplicita da autentici capolavori come X-COM di Microprose e Final Fantasy Tactics di Squaresoft, hanno visto nei cerebrali scontri tattici di questa saga la loro primordiale genesi. ■

FAVORITISMI RAZZIALI

Poiché le regole dei giochi sono basate sulla prima edizione di Advanced Dungeons & Dragons, le razze non umane soffrono di diversi handicap in virtù dei loro marginali vantaggi genetici, come la capacità di vedere al buio o di trovare oggetti nascosti con maggiore facilità: nani, gnomi e halfling possono interpretare soltanto ladri o guerrieri, mentre agli elfi è concesso diventare incantatori, e i mezzelfi, grazie al loro sangue umano, hanno la facoltà di scegliere anche le altre classi, a eccezione del paladino. Il livello massimo è inoltre per loro severamente limitato, differenza che li rende quasi inutilizzabili nelle fasi avanzate delle campagne dove gli umani possono raggiungere senza problemi il 40°. Se non altro, Dragonlance e Buck Rogers non soffrono dei medesimi problemi, essendo ambientati in mondi con regole molto meno restrittive.



≈ Dopo essere salita al vertice della TSR, Lorraine Dille Williams sfruttò i diritti del noto serial fantascientifico Buck Rogers, ereditati dal nonno John F. Dille, per realizzare una folta schiera di prodotti legati al personaggio, fra i quali un paio di RPG mossi dal medesimo motore dei Gold Box.

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

INFORMAZIONI

Anno: 1985
 Genere:
 Avventura
 dinamica

Un'avventura tra musica dance-pop e situazioni surreali



di Ruggero "Leon" Genisio

FROM MUSIC TO VIDEO GAME

La parola "BANG" che compare al riempimento dei quattro diagrammi della personalità è un chiaro riferimento alla filosofia alla base del gruppo di cui il gioco porta il nome. Filosofia che si riassume nel seguente modo: "Sesso, Paura, Amore, Fede, Frankie = BANG". E questo è solo uno dei tanti easter egg a cui vi ritroverete davanti durante la vostra avventura nel quartiere di Mundanesville.



Siamo nel 1985, e la game industry dell'epoca era da poco uscita dalla crisi più grande che avesse mai conosciuto. Crisi dovuta a un mix di fattori, tra cui l'alto numero di console arrivate sul mercato contemporaneamente e la rischiosa scommessa fatta da Atari con la pubblicazione del videogioco *E.T. the Extra-Terrestrial*, che finì per decretare il collasso definitivo dell'industria del videogioco dell'epoca. A ogni modo, in quell'anno la Ocean Software Ltd., capitanata da David Ward, sviluppa insieme a Denton Design quello che ad oggi viene considerato come un classico assoluto delle avventure dinamiche: *Frankie Goes To Hollywood*. Il gioco, ispirato fra le altre cose, all'omonima band musicale realmente esistita, era composto da una serie di "attività" e mini giochi, e inoltre affrontava alcune delle tematiche presenti nei pezzi del gruppo, alcuni dei quali facevano parte della colonna sonora del titolo. Una scelta azzardata, direte voi? E invece funzionò molto bene, visto che la musica dance e quella pop, in

quegli anni, stavano conoscendo il loro periodo di massima espansione. Sempre a proposito del comparto sonoro, in alcuni livelli ci si trova in compagnia di brani dalle sonorità che richiamano alla mente la miglior cinematografia sci-fi dell'epoca, con alcune musiche, in particolare, che ricordano e non poco il film *Blade Runner*. Il protagonista del gioco è un uomo qualunque, il cui obiettivo è quello di diventare una persona matura potenziando quattro aspetti della sua personalità: piacere, guerra, amore e fede. Compiendo particolari azioni, il protagonista può uscire dal mondo ordinario, per poi ritrovarsi in situazioni davvero surreali, come ad esempio entrare nella scena di un quadro o di un televisore. Scopo del gioco sarà quello di trovare un modo per accedere a un edificio chiamato "Pleasure Dome" (il nome si riferisce a un album dei Frankie Goes To Hollywood dal titolo "Welcome to the Pleasuredome"). Tale luogo, ovviamente, si potrà raggiungere solo una volta completata la personalità del protagonista. Nel gioco ci sono oltre sessanta

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

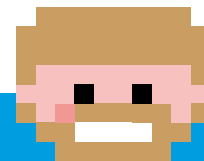
Il parametri della personalità che il giocatore doveva riempire per accedere alla Pleasure Dome erano indicati con delle specifiche icone.



attività da svolgere, che spaziano dai puzzle agli indovinelli; fra queste, tuttavia, una delle più importanti risiede nel risolvere un caso di omicidio, cercando degli indizi, mostrati al giocatore sotto forma di informazioni testuali, necessari per identificare l'assassino. Ma non finisce qui: nell'opera di Ocean Software trovano spazio anche ben dieci mini-giochi (Sea of Holes, The Terminal Room, Cybernetic Breakout, Cupid's Arrow, Raid Over Merseyside, Talking Heads, Shooting Gallery, War Room, Flower Power, ZTT Room) raggiungibili grazie ai Corridors of Power, ossia un labirinto di stanze con visuale 3D che permette al giocatore di muoversi all'interno del Pleasure Dome. Graficamente parlando, il gioco è in 2D ciò significa che il vostro personaggio potrà muoversi solo orizzontalmente, potrete inoltre frugare nei mobili o comunque interagire con molti degli oggetti che vi ritroverete davanti. A proposito di questi ultimi, va detto che potrete anche trasportarne fino a un massimo di otto per volta, che poi verranno sistemati in un inventario a icone. Sarà di vitale importanza,

inoltre, utilizzarli al momento giusto, altrimenti rischierete di far diminuire drasticamente uno dei valori della personalità. Per ogni attività portata a termine con successo, Frankie vi assegnerà dei "punti pleasure" che andranno ad aumentare i vostri quattro parametri. La percentuale di Amore, Piacere, Paura della guerra e Fede viene indicata da quattro diagrammi. Una volta riempiti tutti, comparirà la scritta "BANG". Frankie Goes To Hollywood in conclusione, è un titolo che richiede molta pazienza e molto spirito di osservazione per essere portato a termine, visto e considerato che basterà veramente poco per mandare all'aria tutti i progressi fatti. Nel titolo sono inoltre presenti anche delle bellissime sessioni tipiche degli shooter arcade come Space Invaders, a dimostrazione di come l'esperienza di gioco sia stata costruita in modo da essere il più varia possibile, per mantenere alto l'interesse del giocatore. La software house capitanata da David Ward ha confezionato un'avventura molto particolare e per certi versi unica. Per giocarla oggi, è il caso di ritirare fuori un Commodore 64 o uno ZX Spectrum. ■

Il protagonista era un uomo qualunque senza particolari connotati. I mini-giochi all'interno dell'avventura principale erano molto vari e numerosi, e servivano a formare la personalità del nostro alter-ego.



IL PARERE DI METALMARK

Controverso esattamente come la genesi del nome del gruppo musicale a cui si ispira, Frankie Goes To Hollywood è un'avventura dinamica come poche ce ne furono all'epoca, molto varia e impegnativa, un titolo che chiunque sia ancora oggi in possesso di un Commodore dovrebbe giocare.



UNA CASSETTA PER DUE



La versione su cassetta del gioco conteneva anche una seconda cassetta con una registrazione live del brano Relax. Insomma, una vera e propria chicca per tutti gli amanti di questo famoso gruppo, che, proprio come i Beatles, era nato a Liverpool.



La copertina del gioco mostrava chiaramente lo psichedelico gruppo di Liverpool al completo.

OCEAN SOFTWARE, LE ORIGINI

La Ocean Software LTD nasce a Liverpool nel 1982, dalla mente di un ex imprenditore di boutique etniche di nome David Ward. Fra i titoli che la Ocean ha pubblicato e co-pubblicato vi sono opere come il celebre Arkanoid, inizialmente sviluppato da Taito e poi portato su computer e console anche da Image Software, una sussidiaria di Ocean. Prima della sua chiusura definitiva, la software house inglese fu acquisita dalla celebre Infogrames, cosa che portò anche a un cambio di nome in "Infogrames UK". L'ultimo gioco che venne pubblicato dalla Ocean prima di questo passaggio fu GT-64 Championship Edition per Nintendo 64.





TALES OF PHANTASIA

La celebre saga GdR targata Namco comincia qui...

- > TITOLO ORIGINALE: Teiruzu obu Fantajia
- > SVILUPPATORE: Wolf Studio, Namco Tales Studio
- > GENERE: RPG



di Daniele Di Clemente



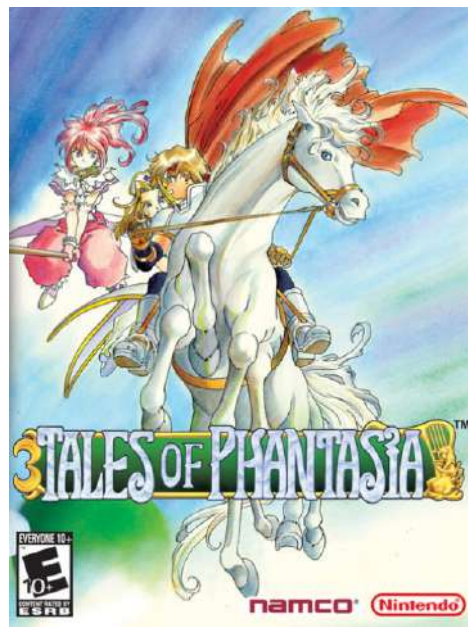
DOPO L'ENNESIMA RISTRUTTURAZIONE AZIENDALE, I POCHI MEMBRI RIMASTI DEL RINOMATO WOLFTEAM, PARTE DI QUELLA TELENET JAPAN CHE DIEDE VITA AI TITOLI DELLA SERIE VALIS, CONCEPIRONO UN RACCONTO FANTASY CHE AVREBBE DOVUTO TRADURSI IN UN'AVVENTURA INTERATTIVA PER IL 16-BIT DI CASA NINTENDO, IL CUI CANOVACCIO VENNE REALIZZATO DALL'ALLORA GIOVANISSIMO CAPO PROGRAMMATTORE YOSHIHARU GOTANDA E ACCOMPAGNATO DALLE ILLUSTRAZIONI DI YOSHIAKI INAGAKI. Enix fu la prima casa

di software a venire contattata, ma respinse la proposta di collaborazione perché restia ad affiancare un altro gioco di ruolo al loro Dragon Quest, giunto ormai al quinto, acclamatissimo capitolo. Di parere inverso si mostrò invece Namco, più che propensa ad accogliere nella propria scuderia un possibile rivale dei capisaldi ruolistici di Enix o Squaresoft, tuttavia la sceneggiatura elaborata da Gotanda con l'appellativo Tale Phantasia non incontrò del tutto il gusto degli editori. Questi ne alterarono numerosi aspetti in fase di sviluppo, causando diversi attriti con il team originale i cui membri, al culmine della tensione, abbandonarono il progetto al suo destino per fondare in seguito la tri-Ace, casa di software indipendente che, ironia della sorte, sarebbe divenuta una delle più prolifiche collaboratrici di Enix. Nondimeno, seppur con un ritardo di circa un anno sulla tabella di marcia, Tales of Phantasia debuttò su Super Famicom nel 1995 a bordo di una cartuccia da ben 48MB, un autentico record per l'epoca che sarebbe stato eguagliato soltanto da Star Ocean qualche mese più tardi, guarda caso confezionato proprio da tri-Ace. L'esigenza di uno spazio di archiviazione così elevato diviene comprensibile dopo aver avviato il gioco: il capostipite dei Tales of resta infatti uno dei migliori spettacoli audiovisivi della quarta generazione, e tanti degli effetti grafici che oggi diamo quasi per scontati come specchi e superfici riflettenti, increspature dell'acqua, trasparenze, eventi atmosferici e molto altro erano davvero rivoluzionari per l'epoca. Inoltre, il tema d'apertura (Yume Wa Owaranai, Il Sogno non Avrà Mai Fine) si avvaleva della splendida voce campionata di

Yukari Yoshida e tanto gli attacchi speciali quanto gli incantesimi dei personaggi venivano scanditi dai rispettivi doppiatori, pratica che sarebbe divenuta la norma soltanto qualche tempo dopo l'avvento del CD-ROM e che in questo caso, grazie agli stupefacenti algoritmi di compressione elaborati da Hatsuya Hiroshiba, costituiva una miracolosa eccezione in grado di rendere doverosa giustizia anche agli arrangiamenti delle canzoni composte da Motoi Sakuraba.

Il male del mondo giace nel cuore degli uomini

La storia si apre con due amici d'infanzia, Cress Albane e Chester Burkligh, di ritorno al loro villaggio dopo una battuta di caccia, solo per trovarsi davanti una rovinosa devastazione: qualcuno ha infatti raso al suolo l'insediamento, uccidendo peraltro le famiglie di entrambi i ragazzi, allo scopo di trafugare un cimelio appartenente alla dinastia degli Albane che rappresenta la chiave per il risveglio del leggendario Re Demone Dhaos. Cress e Chester giurano vendetta e si gettano all'inseguimento dei criminali, accompagnati da una giovane



≈ Famoso lo strafalcione della conversione per GBA in cui, dall'originale giapponese di Guerra del Ragnarok, si passò al ridicolo Kangaroo!



≈ La versione PlayStation sfoggia un'ottima grafica tridimensionale nelle sequenze di volo, di gran lunga superiore al pur elaboratissimo Mode 7 impiegato su Super Famicom.



≈ Gli attacchi speciali, in particolar modo le Mystic Arte, sono uno dei cardini della serie: queste hanno esordito con il remake di Tales of Phantasia per PlayStation, nel quale Cress è in grado di scagliare un poderoso fendente verticale quando i suoi HP scendono a livelli critici.



UN SEQUEL TRAVESTITO DA SPIN-OFF

UNO DEI POCHI SEGUITI DIRETTI REALIZZATI ALL'INTERNO DELLA SAGA È PROPRIO QUESTO TALES OF PHANTASIA: NARIKIRI DUNGEON, dove

con il termine narikiri si fa riferimento alla capacità speciale dei due protagonisti, Mel e Dio, di alterare le proprie fattezze assumendo quelle di altri personaggi dell'episodio originale, incluso qualche cameo proveniente da altri titoli di Bandai Namco Entertainment. La storia vede i gemelli costretti da una donna misteriosa ad affrontare i dodici Spiriti di Aselia, e per fare ciò dovranno visitare luoghi e incontrare volti già noti, approfondendo quanto accaduto durante il finale di Tales of Phantasia. Il successo di questo capitolo parallelo ha generato due seguiti, nei quali compaiono un gran numero di protagonisti dei Tales of successivi.



≈ Il gioco si apre con un drammatico scontro fra un gruppo di eroi sconosciuti e Dhaos, che verrà costretto alla fuga, salvo poi venire imprigionato da un altro manipolo di coraggiosi. Ma la sua reclusione è destinata a durare molto meno del previsto...



≈ Gli indimenticabili personaggi di Tales of Phantasia, ognuno con le sue speciali abilità.



sacerdotessa, Mint Adnade, e da Trinius D. Morrison, discendente di uno degli eroi che molti anni addietro affrontarono il terribile condottiero delle tenebre. Sfortunatamente, l'unico punto debole di quest'ultimo sembra essere la magia, ma il grande Albero del Mondo che governava le energie occulte è morto da oltre un secolo, e così Trinius scaraventa Cress e Mint nel passato con la speranza che riescano a trovare un modo per impedirne la scomparsa. La coppia si ritrova quindi nel bel mezzo della guerra tra il regno di Midgards e le forze di Dhaos e, con l'aiuto della strega dal sangue elfico Arche e dell'evocatore Claus, dovrà lottare contro il tempo per ripristinare l'equilibrio nel mondo di Aselia. Molti degli elementi che caratterizzeranno i futuri episodi della saga sono già presenti in Tales of Phantasia, incluso il sistema di combattimento dinamico in tempo reale denominato Linear Motion Battle System o LMBS, che assumerà declinazioni eterogenee in ciascuno dei capitoli seguenti, oppure la presenza di intermezzi prevalentemente umoristici da richiamare durante le fasi di

esplorazione che approfondiscono i rapporti fra i compagni di viaggio, o ancora la tendenza ad esplorare tematiche come la discriminazione e la paura del diverso nei confronti delle varie razze che popolano i mondi di gioco (dei mezzelfi, nel caso di Phantasia), oppure quella di delineare gli antagonisti principali come una sorta di estremisti armati di buone intenzioni, che tuttavia si sono spinti troppo oltre per raggiungere i propri scopi. Come se non bastasse, i colpi speciali di Cress e i nomi degli incantesimi utilizzati sono diventati uno dei cardini della serie, tanto da venire riutilizzati in quasi tutti gli episodi. Tales of Phantasia non ha mai visto la luce oltre i confini nipponici nella sua versione per Super Famicom o nei remake per PlayStation e PlayStation Portable, se escludiamo le varie traduzioni amatoriali operate dai fan: bisognerà attendere il 2006 per mettere le mani sul primo e unico adattamento occidentale, ovvero il porting del titolo su GameBoy Advance curato da Nintendo, che tuttavia ricevette numerose critiche a causa di una resa dei testi non proprio ottimale. ■

FIRE PROWRESTLING: COMBINATION TAG

Quando in sala giochi impazzavano i coin-op di wrestling senza alcuna profondità, Human Entertainment ribaltò le carte in tavola

> **TITOLO ORIGINALE:** Faiyā PuroResuringu Konbinēshon Taggu
 > **SVILUPPATORE:** Human Entertainment
 > **GENERE:** Picchiaduro

di Daniele "Junpei" Di Clemente

DUE ANNI DOPO IL LANCIO DEL PICCOLO GIGANTE A 8-BIT DI NEC E HUDSON SOFT IN GIAPPONE, IL PC ENGINE, LA HUMAN ENTERTAINMENT DECISE DI APPROFITTA-RE DEL SUO BACINO DI UTENZA PER SPERIMENTARE L'APPETIBILITÀ DI UN PARTICOLARE GIOCO DI WRESTLING,

un adattamento elettronico della disciplina che enfatizzava il tempismo nell'esecuzione delle mosse piuttosto che la pressione sfrenata dei tasti a disposizione, oltre che evidenziare la passione del team di sviluppo per gli appellativi molto lunghi. Fire ProWrestling: Combination Tag (gli adattamenti occidentali dei titoli successivi avrebbero separato le parole pro e wrestling) si impose subito all'attenzione del pubblico grazie alla sua peculiare inquadratura isometrica in vece di quella canonica a bordo ring, all'incredibile rosa di ben 16 lottatori tra cui scegliere, al gran numero di mosse a disposizione di ciascuno e, come già detto, al sistema di controllo che richiedeva al giocatore di immettere il comando giusto una volta afferrato l'avversario e adocchiata la classica flessione delle ginocchia

dei due contendenti, segnale visivo inconfondibile che sarebbe diventata un'altra caratteristica essenziale del franchise. L'assortimento di manovre offensive è suddiviso in colpi leggeri e pesanti, distinzione valida sia per gli attacchi di base come calci o pugni che per le varie prese e sottomissioni, tutte animate piuttosto bene per l'epoca al netto di qualche frame mancante: la strategia più efficace, valida anche per tutte le future iterazioni, è quella di indebolire il rivale con qualche tecnica debole ma veloce per poi atterrarlo con una proiezione più pesante, una leva articolare o uno strangolamento, che diversamente potrebbero essere contrastate mettendoci in una posizione di svantaggio. Le modalità di gioco presenti sono tre: giocatore singolo, in coppia e a eliminazione. Nelle prime due, bisogna eliminare tutti i wrestler non selezionati all'inizio una prima volta, dopodiché si riceve una password che consente di ricominciare il giro, espediente molto comune all'epoca per allungare la longevità dei giochi, per poi affrontare due boss segreti ricalcati sulle fattezze di Aloysius Martin "Lou" Thesz e Karl Gotch. Sebbene infatti i personaggi siano repliche pixellose di alcuni fra i campioni più celebri di allora, presi perlopiù dalle federazioni giapponesi New Japan, All Japan, e UWF, nessuno di essi

porta il ring name effettivo perché il gioco non vanta alcuna licenza ufficiale. In definitiva, Fire ProWrestling: Combination Tag oggi risente un po' del peso degli anni, ma resta una storica pietra miliare del genere il cui successo ha garantito al suo artefice, il compianto Masato Masuda purtroppo scomparso all'età di 48 anni, un posto di diritto nell'olimpo degli sviluppatori più influenti di tutti i tempi. ■



▲ I wrestler selezionabili sono accoppiati con un compagno fisso, come le loro controparti in carne ed ossa, così durante i tag match ci scontreremo sempre con le medesime squadre.

» Se un avversario a terra ci concede il tempo di afferrarlo di nuovo prima che possa rialzarsi, è segno che la sua resistenza sta arrivando al limite... forse sarebbe il caso di tentare uno schienamento definitivo!

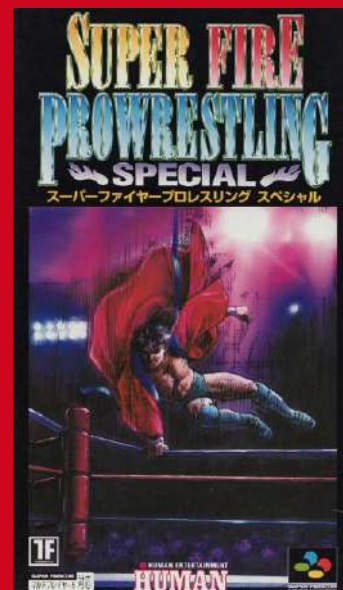


» Tutti i lottatori possiedono un totale di tre colpi base, cinque prese frontali e tre alle spalle, una varietà davvero considerevole per allora.



UN FINALE PROBLEMatico

Il leggendario Goichi Suda iniziò a far parlare di sé con Super Fire Pro Wrestling Special per Super Famicom, secondo episodio della serie sul quale ebbe modo di lavorare dopo Super Fire Pro Wrestling III: Final Bout, a causa della storia che, ad oggi, resta una delle più tragiche mai scritte per un videogioco: il protagonista, infatti, dopo aver affrontato una drammatica serie di situazioni lungo la strada per il titolo mondiale, compresa la morte accidentale del suo migliore amico sul ring, viene lasciato dalla fidanzata alla vigilia dell'ultimo match ed è costretto ad assistere al massacro del proprio compagno di squadra per mano del campione in carica, che gli confessa di aver anche orchestrato l'omicidio del suo vecchio coach. Una volta conquistato il titolo, e compreso di non aver più nulla per cui valga la pena combattere, cade preda della depressione e si suicida sparandosi un colpo in testa. Un epilogo davvero controverso, che scatenò feroci polemiche ai tempi, ma perfettamente in linea con lo stile di Suda51.



POOYAN

Una maialina che cerca di salvare la sua prole in un divertentissimo sparatutto!

> **TITOLO ORIGINALE:** Pooyan
> **SVILUPPATORE:** Konami
> **GENERE:** Sparatutto a schermata fissa

di Daniele "Junpei" Di Clemente



TOKURO FUJIWARA. NELLA MENTE DEGLI APPASSIONATI DI STORIA DELL'INTRATTENIMENTO VIDEOLUDICO, QUESTO NOME EVOCA LE IMMAGINI DI ALCUNI FRA I PIÙ GRANDI CLASSICI DA SALA FIRMATI CAPCOM COME GHOSTS 'N GOBLINS, THE SPEED RUMBLER, VULGUS E TIGER ROAD, NONCHÉ DI SWEET HOME, AUTENTICO PROGENITORE DI RESIDENT EVIL PER IL QUALE VENNE COMUNQUE CHIAMATO A RICOPRIRE IL RUOLO DI PRODUTTORE.

Ma, prima di affermarsi come eminenza grigia del settore, agli esordi della sua carriera, il Professor F (uno dei nomignoli con cui amava firmarsi nei titoli di coda) ha collaborato per un breve periodo con Konami, realizzando titoli quali Roc'n Rope, il cui protagonista che scala le piattaforme con l'ausilio di un arpione diverrà la base per il suo Bionic Commando (di cui parliamo proprio in questo numero a pag. 32), e, per l'appunto, questo Pooyan, uno sparatutto che fa della semplicità e dell'immediatezza i suoi punti di forza. Scopo del gioco è quello di controllare l'ascensore sul quale risiede la mamma dei titolari pooyan, manovrato da due fratelli più grandicelli chiamati buuyan, e fare fuoco con il suo arco contro i palloni che trasportano i lupi affamati di carne suina. È possibile sparare un massimo di due frecce contemporaneamente, che devono completare la loro parabola discendente oppure colpire con successo i mezzi di trasporto dei nemici prima di poterle scagliare altre. Di contro, questi ultimi tentano di vanificare gli sforzi della coraggiosa genitrice proteggendosi con uno scudo in grado di respingere i dardi e tirandole contro frutta e pietre. Occasionalmente, è possibile raccogliere un succulento cosciotto di carne che, per qualche strano motivo, una volta lanciato elimina tutto ciò che incontra lungo la sua traiettoria. I tipi di livello che affronteremo

sono due: nel primo i lupi si calano dall'alto per raggiungere una scala alle spalle della protagonista, morderla durante il suo andirivieni e bloccare infine l'ascensore, mentre nel secondo dovremo arrestare la loro ascesa verso un corpulento ramo dov'è stato adagiato un masso, che tenderanno a poco a poco di spingere sulla testa della povera scrofetta. Ogni due livelli, si accede ad un quadro bonus nel quale lo scopo è quello di racimolare punti abbattendo un piccolo drappello di cagnacci con il minor numero di cosciotti possibile, oppure centrare tutte e 20 le mele che ci piovono contro in sequenza. Le meccaniche di Pooyan sono tutte qui: grafica accattivante (per il 1982, s'intende), storiella minimale, gameplay immediato e un numero interminabile di stage la cui velocità aumenta gradualmente, rendendoci le cose più difficili. Era un titolo perfetto per una partitella veloce al bar sotto casa, e l'ottimo successo riscontrato sia in patria che oltreoceano non può che testimoniare la bontà della struttura concepita da Fujiwara, il primo mattone del suo brillante futuro. ■



^ I livelli bonus sono un ottimo modo per moltiplicare il proprio punteggio. Il record mondiale di Pooyan è stato fissato a 1.609.250 punti da David Hanzman di Rochester, New York, nel 1983.



Dalla sala al salotto

La popolarità di Pooyan spinse molte case di software a richiedere la licenza necessaria per convertire il gioco su una vasta gamma di home computer e console da salotto. La stessa Konami si occupò di realizzare la cartuccia per Atari 2600 che, per quanto assai limitata dal punto di vista grafico, si lasciava piacevolmente giocare. Datasoft prese in carico i porting su Apple II, Commodore 64 e Atari 400/800/XL/XE, mentre Hudson Soft fu l'autrice delle versioni MSX e NES, quest'ultima la più accurata in assoluto. Menzione d'onore per l'arrangiamento su TRS-80 Color Computer della Tandy Corporation, la cui terza variante impostava di default lo schema di colori sulla modalità per ipovedenti, avvolgendo sprite e fondali in un bel... fucsia acceso!

✧ **Comparsa sugli schermi dei cabinati di tutto il mondo nel 1982, l'adorabile Mama Pig può vantarsi di essere stata uno dei primi protagonisti di sesso femminile dell'universo videoludico!**



✧ **L'introduzione vede la marmaglia lupesca approfittare della distrazione di Mama per sottrarle i suoi pooyan sulle note di "The Other Day I Met a Bear", molto conosciuta in Giappone con il titolo "Mori no Kuma-san" (L'Orso della Foresta).**



マ
リ
オ
ハ
ン
ス
カ
ン
!!

マ
リ
オ
ハ
ン
ス
カ
ン
!!

CAPTAIN RAINBOW

Un supereroe sul viale del tramonto, un'isola che esaudisce ogni desiderio e una strampalata accozzaglia di personaggi dimenticati...



- > **TITOLO ORIGINALE:** Kyaputen Reinbō
- > **SVILUPPATORE:** skip Ltd
- > **GENERE:** Avventura dinamica

di Daniele "Junpei" Di Clemente

LA POPOLARITÀ SA ESSERE UN'AMANTE CRUDELE, PRONTA A INVESTIRTI DI EFFIMERI CONSENSI UN GIORNO PER POI RELEGARTI NEL BAULE DEI RICORDI QUELLO SUCCESSIVO.

Questo è quanto accade al titolare Captain Rainbow, anacronistico supereroe armato di yo-yo nonché protagonista dell'omonimo gioco per Nintendo Wii pubblicato nel 2008, il cui successo è stato oscurato da un collega più moderno e accattivante. Nella speranza di recuperare la fama perduta, il suo alter ego Nick salpa alla volta di Mimin Island, un'oasi nella quale risiedono un certo numero di (relative) celebrità cadute in disgrazia e desiderose di tornare sotto le luci della ribalta: durante il corso dell'avventura avremo infatti modo di chiacchierare con Little Mac da Punch-Out!!, alle prese con grossi problemi di linea, Takamaru da Nazo no Murasamejo (Il Misterioso Castello Murasame), che non riesce a relazionarsi con il gentil sesso, e Tracy da The Legend of Zelda: Link's Awakening, alla ricerca dell'anima gemella, più molti altri

comprimari che, da indomiti campioni della giustizia, dovremo soccorrere antepoendo i loro piccoli inconvenienti ai nostri sogni di gloria. L'azione si svolge in terza persona e vede il maldestro Nick impegnato a stringere amicizia con gli abitanti dell'isola risolvendo per loro alcuni compiti, come ad esempio disputare un incontro amichevole di boxe o affinare le proprie doti di pallavolista. Come tradizione dei titoli realizzati da skip Ltd. (Chibi-Robo!, Giftpia), grande enfasi viene posta sugli enigmi ambientali e sul ritmo circadiano: alcuni puzzle, ad esempio, sono risolvibili soltanto visitando determinate zone in un preciso momento della giornata. Una volta raccolto un numero sufficiente di kirarin, piccole stelle luminose nascoste un po' ovunque, faremo piovere una grande cometa dal cielo che andrà trasportata all'interno di un tempio e difesa dagli assalti di misteriose creature d'ombra, il cui unico scopo è quella di trafugare il prezioso emblema. Per fortuna, oltre alle capacità atletiche di Captain Rainbow che sono comunque limitate nel tempo, avremo anche il supporto di

uno dei nostri compagni il quale, al termine del viaggio, potrà realizzare finalmente la sua aspirazione e lasciare per sempre l'isola. Qualora volessimo, è anche possibile sfruttare il potere dell'astro per noi senza aver prima completato tutte le missioni, ma il finale migliore lo otterremo soltanto mettendo da parte l'egoismo. Come farebbe un vero eroe, insomma. Captain Rainbow è un'esperienza godibile e senza pretese, condita da un umorismo a volte piuttosto crudo che ha inciso non poco sul giudizio della critica. A causa di un comparto tecnico non proprio all'avanguardia e di un'uscita sul finire del ciclo vitale di Nintendo Wii, non è riuscito a imporsi nemmeno all'attenzione del pubblico, e così una sua distribuzione al di fuori dei confini nipponici non è stata mai nemmeno considerata. Un vero peccato, dato che le innumerevoli citazioni ai titoli meno conosciuti del passato della casa di Kyoto valgono da sole il prezzo del biglietto. ■

» Prima di Mario, di Jumpman e persino di Mr. Video c'era Ossan, termine che in giapponese indica una persona di mezz'età. Identificato da Captain Rainbow come il protagonista dello storico Golf per NES, qui Ossan veste i panni maleodoranti di un atleta piuttosto arrugginito.



» Hikari, del quale il nostro Nick si innamora perdutamente, è in origine la deuteragonista di Shin Onigashima, gioco sviluppato per Famicom Disk System e basato su una serie di leggende popolari.



UN ARCANO RIVELATO (?)

La diatriba riguardante il vero sesso di Birdo (Catherine in originale) ha da sempre caratterizzato tutte le apparizioni del buffo mostriciattolo sputa-uova, a partire dal suo esordio in Yume Kōjō: Doki Doki Panic che in occidente verrà ribrandizzato come Super Mario Bros. 2. Captain Rainbow sembra rispondere al quesito in maniera risolutiva, poiché Nick viene incaricato di recuperare un oggetto in apparenza fondamentale per determinare il suo genere biologico, che di fatto si rivela un sex toy (per quanto non venga mai mostrato)... peccato però che tale utensile sia adoperabile ambo sessi, e che la voce di Birdo nel gioco abbia un tono distintamente maschile. Il mistero permane!



» La trasformazione in Captain Rainbow ha una durata fissa prima che la cintura di Nick debba ricaricarsi.

VIB-RIBBON

Il passato da strumentista di Masaya Matsuura l'ha aiutato a entrare nei giochi musicali, e questo Vib-Ribbon è l'apice della sua sperimentaltà

> **TITOLO ORIGINALE:** Bibu Ribon

> **SVILUPPATORE:** NanaOn-Sha

> **GENERE:** Rhythm game

di Daniele "Junpei" Di Clemente



IN AMBITO VIDEOLUDICO, L'AVVENTO DELLA PRIMA PLAYSTATION E, AL CONTEMPO, DEL PASSAGGIO COMPLETO ALLA TERZA DIMENSIONE È STATO SEGUITO DA UNA VASTA GAMMA DI TITOLI PIÙ O MENO RIUSCITI CHE SAGGIAVANO QUESTO NUOVO UNIVERSO DI POSSIBILITÀ MECCANICHE E CREATIVE,

tentando di capire come sfruttare al meglio la potenza della quinta generazione di console senza fare soltanto leva sul comparto audiovisivo. Vib-Ribbon rappresenta proprio la quintessenza di questo approccio pionieristico, un esperimento che si sarebbe rivelato uno dei precursori del genere endless runner confezionato in grafica vettoriale stilizzata, reminiscenze del tratto della storica Linea di Osvaldo Cavandoli, la cui colonna sonora costituisce sia il suo accompagnamento che il fulcro vero e proprio del gameplay.

Il protagonista del gioco, un coniglietto antropomorfo di nome Vibri, si sposta in automatico lungo un percorso orizzontale irto di ostacoli di vario tipo, e nostro compito sarà quello di fargli eseguire l'acrobazia corretta per oltrepassarli al momento giusto: ad ognuno di essi corrisponde un tasto che innesca un funambolismo specifico, ma a complicare le cose si aggiungono anche combinazioni di due impedimenti, per valicare i quali è necessario premere i due pulsanti collegati. Sebbene i comandi siano davvero basilari, la concentrazione richiesta è assoluta perché spesso decifrare la forma della barriera che ci sta venendo incontro a gran velocità non è affatto intuitivo. Concatenare una serie di manovre sbagliate fa regredire Vibri prima in un ranocchio e poi in un vermicciattolo, che precede di un altro paio di errori la nefasta schermata di game over. Non c'è nessuna storia o connessione logica che unisce i livelli disponibili, ma la semplice volontà di racimolare quanti più punti possibili



(anche se, purtroppo, la classifica viene resettata a ogni riavvio) e, in caso, di assistere alle simpatiche scenette di chiusura con il filiforme roditore che si congratula con noi.

L'impatto estetico di Vib-Ribbon, relativamente essenziale ma condito da qualche piccolo effetto speciale che spezza la costante monocromia, è in realtà voluto sia per una questione artistica che per una specifica funzionalità: il gioco viene infatti caricato nella ridotta partizione di RAM della console all'avvio, ed è possibile estrarre il disco in qualsiasi momento per inserire il proprio CD audio preferito e lasciare che l'algoritmo procedurale generi nuovi percorsi legati alle tracce presenti sullo stesso, calibrando il numero e la velocità degli ostacoli sul livello di difficoltà selezionato. I brani presenti sono tutti inconfondibili, realizzati dal gruppo Laugh and Peace con il contributo vocale di Yoko Fujita, offrono un buon grado di sfida e si sposano alla perfezione con il linguaggio artistico scelto da Matsuura, benché la CPU non sempre riesca a generare una sfida umanamente accettabile con altre canzoni. Vib-Ribbon resta una piccola perla di creatività meritevole di attenzione ancora oggi, magari grazie al porting realizzato per PlayStation 3 e PlayStation Vita pochi anni fa, testimonianza concreta di un'epoca in cui i giochi trasudavano estro e inventiva senza guardare troppo

ai possibili rientri economici. ■



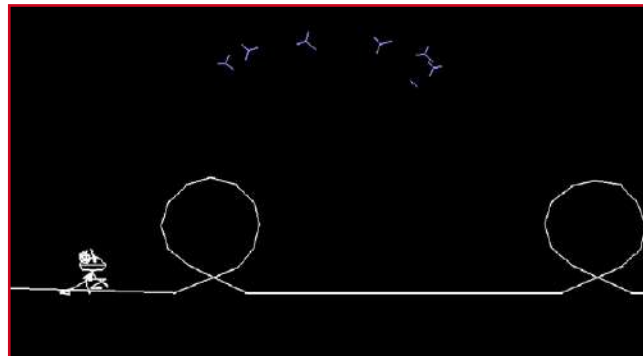
^ **Le prime battute sono semplici da affrontare, ma in men che non si dica la corsa di Vibri può trasformarsi in un autentico incubo...**



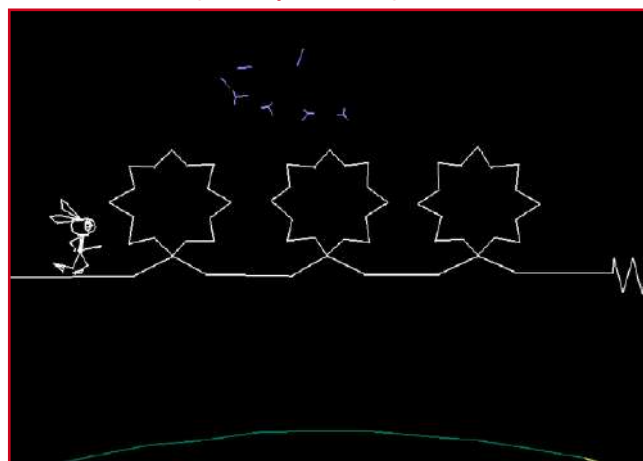
Musica, foto e grafia

Soddisfatto dell'accoglienza riservata al suo Vib-Ribbon, Matsuura ha realizzato anche uno spin-off e un seguito vero e proprio dello stesso, sulla falsariga di quanto fatto con PaRappa The Rapper. Il primo, Mojib-Ribbon, possiede uno stile ispirato alla pittura a inchiostro e acqua (reso celebre da Okami di Capcom) e richiede al giocatore di comporre testi rap muovendo un pennello magico a tempo, mentre il secondo, Vib-Ripple, vede il ritorno di Vibri impegnato stavolta a rintracciare un certo numero di oggetti all'interno di un gran numero di immagini. Entrambi permettono l'inserimento di contenuti personalizzati e sono usciti su PlayStation 2, ma nessuno di essi si è mai affacciato al di fuori delle coste giapponesi.

∨ **Le trasformazioni del coniglietto in seguito agli urti con gli ostacoli sono sottolineate da un effetto che fa vibrare lo scenario, rendendo ancora più difficile il riconoscimento dei successivi intoppi.**



∨ **Riflessi e capacità mnemoniche sono la chiave del successo per i passaggi più complessi. Forse è meglio tenere a portata di mano uno schema con i tasti giusti da premere in ogni circostanza!**







SUA MAESTÀ IL

GAME BOY®

Una console da tasca che ha aperto le porte del gaming portatile al mondo intero

di Fabio D'Anna

La storia del Game Boy, il cui nome, paradossalmente, lo ghetizzava mentalmente a prodotto per bambini o teenager, è una delle più affascinanti dell'intero settore dei videogiochi.

Una macchina a 8 bit portatile, robusta, spartana, letteralmente indistruttibile.

Pronta a ogni battaglia, pur di farci giocare in qualunque condizione atmosferica e di viaggio. Non importa se lo utilizzassimo in spiaggia, in campeggio o semplicemente nascosti in bagno durante le lezioni scolastiche. Il Game Boy è il simbolo stesso della partita veloce, ovunque. Nel momento in cui ci prendeva la voglia, bastava accenderlo, ed ecco che ci si apriva davanti un mondo intero. Fatto di classici del settore, vecchie glorie, versioni custom di successi visti altrove, o titoli inediti, creati apposta per il sistema. Poco importava che mancasse il colore e che i competitor lanciassero sistemi ben più performanti, di continuo. Il Game Boy è diventato in poco tempo il sistema di riferimento, restando per oltre venti anni sul mercato. E, nella sua evoluzione, di fatto è diventato uno dei simboli più riconosciuti del videogioco.

LA SITUAZIONE PORTATILE ALLA FINE DEGLI ANNI '80

Console portatili: un concetto già visto molto prima del Game Boy, ma che di fatto stenta a decollare, con un mercato frazionato, eccessivamente, in tanti sistemi diversi prodotti da nomi importanti dell'elettronica e poche idee veramente innovative. Facciamo un salto indietro nel tempo, col nostro T.A.R.D.I.S., e torniamo nel 1979, esattamente dieci anni prima del debutto dell'8 bit portatile Nintendo sul mercato. Un eroico produttore statunitense, MB, che in seguito saprà entrare nell'olimpo dei videogiochi grazie al suo Vectrex, lancia sul mercato un oggetto quasi misterioso, il MicroVision, un sistema dotato di cartucce intercambiabili con cui poter eseguire diversi titoli sullo stesso hardware. La trovata, geniale, è inedita nel mondo portatile, e si ispira vagamente a quanto offerto nel mondo home entertainment da sistemi quali Farchild Channel F o Atari Video Computer System. L'astrusa complessità di un'architettura basata sugli overlay modulari e la mancanza di titoli realmente di richiamo, però (ricordiamo, tuttavia, il primissimo titolo dedicato a Star Trek), affossano il sistema, a cui il grande pubblico preferisce portatili stand-alone con un solo titolo basati su tecnologia LCD, come quelli prodotti da Mattel, Bambino, Coleco e, soprattutto Nintendo. I Game & Watch, ideati da Gunpei Yokoi, infatti, offrono di fatto titoli intriganti e realmente divertenti, pur nella loro semplicità e immediatezza, con l'unico limite di un solo gioco per console. Per tutti gli anni '80, questi handheld diventano quindi lo standard, e solo in vista del nuovo decennio si decide di creare qualcosa di completamente nuovo. Il successo del Nintendo Entertainment System nelle case, che da solo riesce a superare la grande crisi del 1983 e a cancellare l'onta del nefasto E.T. The Extra-Terrestrial, indica la via. Serve un portatile con titoli di qualità ispirati a quelli del NES, sempre diversi e con nomi di richiamo e, soprattutto, serve un eroe in grado di crearlo. E allora, chi meglio di colui che, di fatto, aveva massificato il mercato portatile con i suoi Game & Watch? »

LE CARATTERISTICHE HARDWARE DELLA FAMIGLIA

GAME BOY CLASSIC (1989-2003)

Processore: Sharp LR35902 a 8 bit (versione custom Zilog Z80) - 4,19 MHz

ROM: cartucce da 256 KB ad 8 MB

RAM: 8 KB

Processore Video: integrato Sharp

Risoluzione: 160 x 144 pixel

Display: LCD monocromatico

Sonoro: 4 canali stereo (cuffia) monofonico

Batterie: 4 batterie stilo AA (36 ore)



GAME BOY COLOR (1998-2003)

Processore: Sharp LR35902 a 8 bit 8,33 MHz

ROM: cartucce da 256 KB ad 8 MB

RAM: 32 KB

Processore Video: integrato Sharp

Risoluzione: 160 x 144 pixel

Display: Reflective STN LCD a colori

Sonoro: 4 canali stereo (cuffia) monofonico

Batterie: 2 batterie stilo AA (18 ore)



GAME BOY POCKET (1996-2003)

Processore: Sharp LR35902 a 8 bit 4,19 MHz

ROM: cartucce da 256 KB ad 8 MB

RAM: 8 KB

Processore Video: integrato Sharp

Risoluzione: 160 x 144 pixel

Display: Reflective STN LCD a toni di grigio

Sonoro: 4 canali stereo (cuffia) monofonico

Batterie: 2 batterie mini stilo AA (10 ore)



GAME BOY ADVANCE (2001-2010)

Processore: RISC ARM7TDMI 32 bit 16,78 MHz

Coprocessore Zilog Z80 4,19 MHz 8 bit

ROM: cartucce max 32 MB, retrocompatibile GB

RAM: 288 KB

Risoluzione: 240 x 160 pixel

Display: Reflective STN LCD

Sonoro: 6 canali stereo (cuffia) monofonico

Batterie: 2 batterie stilo AA (15 ore) (Litio nella versione SP)



IL SOGNO VISIONARIO DI GUNPEI YOKOI

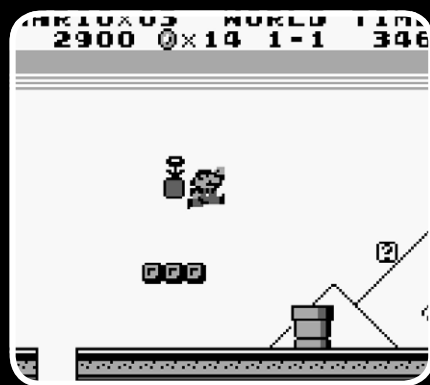
Il 21 aprile del 1989 debutta sul mercato giapponese un sistema compatto, dotato di quattro batterie stilo, robusto, monofonico e monocromatico. Non che la tecnologia, all'epoca, non permettesse di meglio, sia ben chiaro, ma Yokoi-San, su precise direttive di Nintendo stessa, inventa un portatile basato, prima che sulla potenza bruta o sull'ultima innovazione tecnologica, sull'economia di fondo e sulla robustezza. Il massimo ottenibile con precise caratteristiche votate al risparmio. Un risparmio non certo sui materiali costruttivi, sia chiaro, ma sulle caratteristiche oggettive del sistema, destinato, secondo il marketing dell'epoca, ai ragazzini, magari ai fratelli minori dei giocatori consumati che posseggono il Famicom / Nintendo Entertainment System a casa e vogliono un'alternativa economica, ma di qualità, per giocare in giro. E, difatti, ci si ispira al NES in tutto e per tutto, a partire dallo

chassis con colori simili fino alle piccole cartucce grigie, praticamente le stesse della console casalinga in versione ridotta. Come il fratello maggiore, saggiamente, il Game Boy punta tutto sulla qualità dei titoli, cosa che, unita alla semplicità di utilizzo, ne fa da subito un successo enorme in patria. Successo ripetuto anche nel debutto statunitense, fissato per l'estate successiva, in un caldissimo 31 luglio. In Europa, il sistema arriverà oltre un anno dopo, in pieno 1990.

LE CARATTERISTICHE HARDWARE DEL GAME BOY

Non è facile la scelta di Nintendo, che nel 1989 vede il mercato delle CPU portatili letteralmente pieno di novità parecchio performanti. Eppure la nobile casa di Kyoto decide di puntare sul sicuro, con un'architettura disegnata attorno a un processore Sharp LR35902 a 8 bit custom, che altro non è che una versione speciale dell'inoscidabile Zilog Z80, una vera leggenda del settore videoludico, presente in diversi cabinati e sistemi casalinghi, tra cui il concorrente Sega Master System. Il clock, pur migliorabile, viene fissato a 4,19 Mhz. Il processore viene integrato con una apposita scheda per la generazione di suoni composti a uscita stereo a ben quattro canali, fruibile purtroppo solo in cuffia, vista la scelta, oggettivamente poco felice, ma economica, di implementare un solo speaker audio sullo chassis. La cuffietta bicolore rossa e blu, del

« Un Super Mario diverso, nato sotto la supervisione di Gunpei Yokoi stesso, con Daisy da salvare... ebbene sì, un breve e fugace flirt estivo di Mario, oggi tornato fedele a Peach, suo grande amore!



↳ Eccezionale il seguito di Metroid creato in esclusiva per la console portatile, vera killer-application.





Un altro titolo fondamentale che è un vero simbolo del Game Boy è il primo Castlevania portatile, The Castlevania Adventure. Gli amanti della iconica bullwhip transilvana trovano pane per i loro denti.

resto, diventerà ben presto iconica per l'intera storia dei videogiochi. Il display del sistema è un classico LCD con risoluzione 160x144 pixel, con la possibilità di generare quattro toni di grigio. Ebbene sì, il grande assente è il colore, ma Nintendo decide di puntare sull'economia, come abbiamo detto, piuttosto che sulla spettacolarizzazione. SEGA, il grande competitor diretto, farà di questo limite un vanto, al momento di pubblicizzare il più grande concorrente del sistema, ovvero il suo Game Gear, a colori. Il sistema monta infine 8 kB di S-RAM interna e una Video RAM da 8 kB dedicata. Incredibilmente alta l'autonomia del sistema, capace di regalare un minimo di trentasei ore consecutive di gioco con quattro batterie stilo tipo AA che alimentano la console. Un record, di fatto, mai più ripetuto dai sistemi portatili contemporanei e che ancora è superiore a diversi sistemi ben più moderni.

IL PARCO GIOCHI DEL GAME BOY: UN CLASSICO SENZA TEMPO

E i titoli presenti sulla macchina? Ecco arrivare versioni alternative dei grandi successi casalinghi. Capace di leggere cartucce ROM intercambiabili con capienza variabile, da un minimo di 256 kB fino ad un massimo di ben 8 MB, il sistema offre anche un supporto al multiplayer, grazie ad apposito cavo link, ideato da Gunpei Yokoi, di ben quattro sistemi contemporanei in rete locale. Sul sistema girano versioni strane dei titoli già famosi in casa, a volte simili, altre meno, con decisa voglia di sperimentare. Ecco arrivare Super Mario Land, geniale reinterpretazione yokoiana del grande classico firmato Shigeru Miyamoto, con tanto di notevole sezione sparattutto, capace di omaggiare il genere preferito del maestro. E che dire del seguito del gioco di Samus Aran? Metroid II esce in esclusiva sul portatile, diventando da subito un titolo di culto, con un'opera esplorativa e iconica resa ancora più affascinante proprio dal bianco e nero della console. Il gioco, oggi, è stato oggetto di un remake in uscita proprio in questi giorni su New Nintendo 3DS.

The Castlevania Adventure porta le adorato fruste bullwhip, le croci, i paletti di frassino e i pipistrelli nelle tasche di tutti, con un episodio diverso e, per certi versi, ancora più affascinante della saga casalinga. Ma il successo più grande lo ottiene un titolo su tutti, saggiamente incluso in bundle con la macchina fin da subito. Una versione eccezionalmente intrigante di TETRIS, il capolavoro immortale del matematico sovietico Alexey Pathinov, che diventa da subito leggendario, e ancora oggi è considerato la miglior conversione di sempre, seppur con tutte le differenze del caso. Un gioco che, letteralmente, tormenterà i sogni di una generazione, con quei dannati mattoncini pronti a scalfire i nostri neuroni e a ritornare nei nostri sogni ogni sera, al pari delle scene più belle vissute in una vita intera, indelebili, come la prima volta in cui abbiamo visto una puntata del nostro telefilm preferito



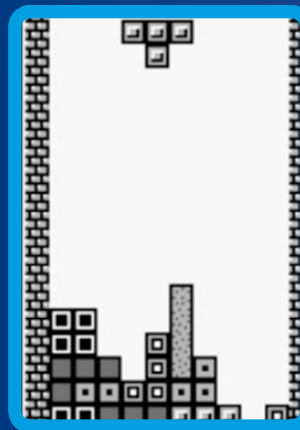
prima di sapere che lo sarebbe diventato. Perché certe emozioni, si sa, durano per sempre.

GLI EREDI DEL GAME BOY

Il Game Boy vende, nella sua lunga carriera, circa 120 milioni di pezzi, piazzandosi quarto in assoluto nella classifica di vendita dell'hardware e secondo tra i portatili, superato solo dal suo successore, il Nintendo DS. E attenzione, perché stiamo parlando della sola versione base, oggi detta Classic, incluso il Color, non di tutta la famiglia Game Boy, contando la quale il sistema sarebbe invece il più venduto di sempre, con oltre 250 milioni di pezzi! Il Game Boy diventa presto il sistema che non vuole morire, restando, tra le varie versioni, in commercio ben ventuno anni, dal 1989 al 2010. In realtà la console, similmente a una forma di vita autonoma, si evolve, acquisendo nuove caratteristiche sempre più performanti. Nel 1995 ecco la prima variazione estetica, "Play It Loud!", con chassis colorati e uno speaker potenziato. Nel 1996 arrivano Game Boy Pocket, edizione ridotta nelle forme e Game Boy Light, retroilluminato, per il solo Giappone. Nel 1998, dopo quasi dieci anni di predominio indisturbato del mercato, Nintendo introduce... il colore! Questo per farvi capire quanto la concorrenza, di fatto, fosse inconsistente. Poco dopo ecco il debutto del nuovo Game Boy Advance, nel 2001, con un processore a 32 bit, seguito a breve dalla versione SP richiudibile a conchiglia e con, finalmente, la retroilluminazione. Esce infine nel 2005 una edizione miniaturizzata, denominata Game Boy Micro, basata su hardware Advance, ma con chassis ben più tradizionale. Tranne quest'ultima, tutte le macchine sono retrocompatibili con i vecchi giochi, veri e propri classici senza tempo. Un sistema da possedere a tutti i costi, quindi, che copre idealmente oltre 20 anni fondamentali nella storia dei videogiochi. Quello che verrebbe da chiamare, in modo nostalgico, il ventennio yokoiano, in onore al grande maestro scomparso. ■



La nemesi di Mario, vista come boss altrove, assume in Wario Land il ruolo di protagonista, in un gioco malvagio e fiero di esserlo! Wario cerca di accumulare più soldi possibili per pura avidità!



Ideato da Alexey Pathinov nel 1984 per l'accademia delle scienze russe, TETRIS è IL gioco!



Kirby, il leggendario eroe rosa capace di ingurgitare tutto, nasce proprio qui, sul portatile Game Boy, con Kirby's Dream Land.

PETER MOLYNEUX

IL DIO CADUTO

IL TORTUOSO DESTINO DI UN GRANDE AUTORE DI VIDEOGIOCHI ETICHETTATO COME BUGIARDO PATOLOGICO. NEL MEZZO, UN IMMENSO SOGNATORE

di Michele Iurlaro

VITA DA MOLYNEUX

Prima che il destino gli si ritorcesse contro, Peter Molyneux era una vera e propria star di quell'industria che lui stesso aveva contribuito a creare. Avvezzo alle interviste, super presente a fiere ed eventi di settore, sull'istrionico Peter girano, da tempo, diverse leggende metropolitane, spesso alimentate da lui stesso. Peter è, infatti, un grande appassionato di auto sportive, pur essendo particolarmente prudente alla guida. Una passione, per altro, da condividere: è sempre la leggenda che vuole Peter travestirsi da Babbo Natale e regalare una Porsche a testa ad alcuni suoi dipendenti particolarmente meritevoli. Di Peter si dice anche che ami particolarmente i misteri e i passaggi segreti. Una passione riversata anche all'interno della sua abitazione, dove si narra che, appunto, ci siano diversi segreti fatti costruire, in pure stile inglese, su indicazioni del carismatico creativo.



Chissà, tra qualche anno, quale sarà il giudizio dei posteri sulla figura di Peter Molyneux, considerato il padre dei simulatori di divinità ai tempi di *Populous* e, in epoca recente, assurti alle cronache per via di qualche passo falso di troppo. Eppure, travolto dalle sue stesse promesse e dal suo stesso carisma, il nome del controverso game designer britannico resta, ancora oggi, legato a doppio filo a grandi capolavori, giochi capaci non solo di rivoluzionare l'industria del videogioco, ma pure di settare nuovi standard creativi all'interno di quello stesso sottogenere da lui creato e poi, per certi versi, sempre da lui distrutto. Una storia affascinante, perché quando è un grande a cadere, la risonanza di quella caduta è molto più forte.

Dai fagioli all'olimpio

Prima dei Beatles, prima dei Rolling Stones. Peter Douglas Molyneux nasce il 5 maggio del 1959 a Guilford, nel sud-est dell'Inghilterra. Una cittadina del Surrey non molto distante da Londra, famosa per aver dato i natali al grande attore Boris Karloff, meno, invece, per tutto il resto. Figuriamoci i videogiochi. La verità è che il giovane Peter, tutt'altro che brillante negli studi scolastici, da ragazzino non sembrava interessato proprio a nulla, figuriamoci alla programmazione. D'altro canto, il videogioco non era solo un medium ancora acerbo, ma praticamente sconosciuto. Almeno fino a Pong. Proprio l'incontro con un cabinato all'interno di un pub fece scoccare la prima scintilla, con dinamiche simili a quelle registrate nelle teste di tanti programmatori fai da te degli anni '70. Pong era un gioco semplice, basato su concetti elementari e supportato da un aspetto visivo ancor più basilare. Però era anche un capolavoro di divertimento e, soprattutto, creatività. Furono proprio le possibilità di creare infiniti mondi nascoste dietro a quella manciata di pixel a svegliare dal torpore il giovane Molyneux che, armato di inedita intraprendenza, racimolò qualche sterlina per acquistare una Pong Console, passarci su del tempo e, da lì, immaginare il suo futuro. L'obiettivo ultimo era fare soldi, ma il tramite erano proprio i videogiochi. E pazienza se la strada per il successo, mai come in questo caso, fu irta di insidie e intoppi. Torniamo per un attimo all'incontro con Pong. L'epifania fu tanto concreta da convincere Molyneux, studente mediocre al liceo, a lanciarsi negli studi universitari per imparare la programmazione. Eppure, l'ingresso nell'industria avvenne in tutt'altro modo, ovvero con la nascita di una piccola azienda di vendita di supporti informatici, come cassette e floppy. Insomma, Molyneux era innanzitutto un imprenditore, col pallino per i "giochini" e abbastanza talento per sfornare (siamo agli inizi degli anni '80), il suo primo videogioco. *The Entrepreneur* fu un fallimento commerciale su tutta la linea perché, vuole la leggenda, vendette solo

due copie. Una, secondo i sospetti del suo stesso creatore, acquistata da sua madre. Eppure, nonostante ad oggi sia praticamente impossibile mettere le mani su quell'ignorato codice, è invece possibile, scavando tra stralci di articoli e interviste pubblicate sulle riviste degli anni '80, intravedere le prime caratteristiche del gestionale "made in Molyneux". L'idea alla base del titolo era quella, infatti, di ricreare gioie e dolori della vita dell'imprenditore, nella fattispecie impegnato nella gestione di una attività impegnata nella vendita di floppy. Vi ricorda qualcosa? Già. L'opera prima di Peter era una sorta di autobiografia tradotta in codice e poi traslata su delle cassette, formato scelto per la distribuzione e vendita del gioco. Molyneux era convinto che gli acquirenti non sarebbero mancati e, anzi, dopo aver pubblicato un annuncio su una rivista di videogiochi, aprì una casella postale per poi, ottimista, attendere le migliaia di ordinazioni preventivate. Purtroppo per il nostro, le cose andarono diversamente. Nonostante l'interessante lavoro di design, il titolo fu ignorato dal pubblico e l'ottimismo di Peter dovette scontrarsi con vendite quasi nulle. Una bella batosta che, per un po', costrinse l'acerbo sviluppatore ad accantonare i suoi sogni di gloria e a dedicarsi a tutt'altro. In quel periodo, Molyneux incontra Led Edgar, un altro giovane imprenditore, e insieme a lui fonda la Taurus Impact System, un'azienda dedicata alla creazione di database. Sempre in quel periodo, l'imprenditore Peter si anche nell'importazione di fagioli in salsa. E no, Puyo Puyo non c'entra nulla. Questo per dire che, dopo il primo fallimento, il rapporto tra Molyneux e i videogiochi era praticamente finito. E, probabilmente, i due »

theme P A R K™



**“ Fagioli?
Non ne ho più
mangiati in vita mia!
”**

21 OCT

RETROGAME HEROES



IL DIO DELLE FORMICHE

Come detto, pur non essendo stato propriamente il primo sviluppatore a realizzare un God Game, Peter Molyneux è stato sicuramente il personaggio che, al particolare sottogenere, ha dato lustro e credibilità. L'idea di vestire al giocatore i panni della divinità è frutto di un ricordo dell'infanzia quando Peter cominciò a sviluppare interesse per una colonia di formiche nel giardino di casa. Il bimbo, secondo la leggenda, cominciò a interagire con gli insetti, distruggendo il formicaio o lasciando intorno pezzetti di cibo. Insomma, per certi versi, quel bambino era diventato, per le formiche del suo giardino, una sorta di divinità. Alle volte crudele. Altre volte, affettuosa e foriera di attenzioni.



mondi non si sarebbero più incontrati se un giorno la Taurus non avesse ricevuto, per sbaglio, una curiosa telefonata da Commodore International. Si trattò davvero di un errore o, per i più romantici, di uno strano scherzo del destino. Alla Commodore, in realtà, cercavano la Torus, una società specializzata nella creazione di software di rete. L'assonanza tra i nomi di Torus e Taurus portò, quindi, a fissare un appuntamento tra le due compagnie. In una uggiosa mattina di metà anni '80, Molyneux, accompagnato su una lussuosa limousine, raggiunse il quartier generale di Commodore Europe e ricevette un'incredibile offerta. Davanti a lui, c'erano 8 computer Amiga, il nuovo prodotto della multinazionale, bisognosi di essere messi appunto "in rete" tramite la creazione di un software dedicato. Secondo Commodore, Torus era l'azienda giusta per farlo. Ma Molyneux era della Taurus, più impegnata nella distribuzione di fagioli in scatola che altro. Ancor prima di poter spiegare chiarire l'equivoco, Peter strinse la mano di uno sconosciuto manager e tornò in azienda con le macchine, pronto a dare inizio, dopo la sua prima grande bugia, allo sviluppo di un software. Era la classica grande occasione che il nostro eroe non si fece certo sfuggire. E pazienza per i fagioli.

Il tuo popolo è in cammino

Ora, una bugia fine a se stessa resta una bugia. Ma anche le bugie, evidentemente, possono alle volte trasformarsi in realtà. Dimostrando un'incredibile tenacia, Molyneux creò davvero

quel software e, tornato da Commodore, riuscì anche a vendere il programma. A quel punto, svelato l'inghippo sullo scambio di nome e compagnia, era ormai troppo tardi per tornare indietro. Con un corposo assegno tra le mani, Peter lasciò perdere per sempre i fagioli e, insieme al socio di Taurus Led Edgar, fondò Bullfrog Production, società specializzata nello sviluppo di software video ludico capace, negli anni a seguire, di dare vita a quei citati capolavori capaci di creare la leggenda Molyneux, l'uomo capace di trasformare il giocatore in un dio con una manciata di pixel. In realtà, il primo gioco targato Bullfrog a raggiungere gli scaffali sotto l'egida di un produttore come Electronic Arts, che all'epoca cominciava la scalata verso il successo, è Fusion (1987), un titolo d'azione per Amiga e Atari ST lontano, concettualmente, dai prodotti che avrebbero reso famosa la casa della rana toro. Il gioco si presentava come uno sparattutto classico con visuale dall'alto ed ottenne un successo solo discreto. I guadagni, quelli veri, arrivarono qualche anno dopo, nel 1989, quando Bullfrog Productions, ancora una volta in partnership con Electronic Art, diede alle stampe Populous.

Come dio, meglio di dio

Populous non è sicuramente il primo "simulatore di divinità" della storia, ma è probabilmente il gioco che, più di tutti, ha contribuito a sdoganare questo particolare sottogenere. Già qualche anno prima, nel 1982, la Mattel aveva pubblicato su

Intellivision il pionieristico Utopia, uno strategico che mette il giocatore nei difficili panni del governatore di un'isola. Populous, però, era tutta un'altra storia. Nell'opera di Molyneux, che presenta una visuale isometrica dall'alto, il giocatore assume il ruolo di una divinità (si può scegliere tra una buona e una cattiva), guidando il suo popolo contro la fazione opposta allo scopo di sterminarla. Al netto degli aspetti sociali del gioco, arrivato sul mercato a ridosso della cauta del muro di Berlino e quindi per certi versi emblema della guerra fredda tra Stati Uniti ed Unione Sovietica, Populous è un capolavoro di game e level design. Il modo in cui i popolani vengono controllati dalla divinità e il modo in cui gli stessi, poi, interagiscono con il mondo di gioco e con la fazione avversa avviene tramite numerose abilità e, quindi, attraverso l'utilizzo di un'interfaccia estremamente complessa e, per i tempi, altrettanto funzionale. Populous, all'epoca, fu un successo straordinario, pubblicato praticamente per tutti i sistemi dell'epoca. Ed è con Populous, sempre, che il God Game esce fuori dagli scantinati per diventare, prima ancora che un blockbuster, una fonte di ispirazione per gli sviluppatori del tempo. E Molyneux? Beh, Peter ha cominciato a godersi il successo tanto anelato. Per lui, evidentemente, non si è mai trattato di soldi, quanto piuttosto di sogni, da condividere con il giornalista di turno o con la platea di qualche fiera di settore dove, appunto, raccontava spesso di progetti futuri, di giochi rivoluzionari con contenuti inimmaginabili. Purtroppo, alle volte, anche irrealizzabili. La popolarità ottenuta da Bullfrog si è sicuramente tradotta in altri grandi giochi (su tutti il seguito di Populous, i titoli della

serie "Theme", l'incredibile Dungeon Keeper e l'iconico Magic Carpet), ma lo sforzo richiesto ai team di sviluppo per cercare di avvicinarsi alle visioni di Molyneux è sempre stato notevole, probabilmente logorante. "Non ho mai capito", dirà un suo collaboratore, "se Peter faceva quegli annunci sapendo di mentire o se fosse un modo per spronarci a realizzare quanto promesso". Purtroppo, dire una bugia non sempre rende vera la menzogna. Chiusa l'esperienza con Bullfrog e creata la nuova etichetta Lionhead, negli anni consolidatasi come studio collegato a Microsoft, la parabola discendente del Molyneux sviluppatore, dopo il buon successo di Black & White, è stata lenta, ma costante. In tal senso, appare emblematica la serie Fable, killer application per la prima Xbox e simbolo, per i detrattori, di quello che proprio non andava nella particolare strategia comunicativa approntata da Peter. La "Favola" di Lionhead, ancor più di Black & White, si è scontrata per davvero con la dura realtà dei fatti. Tutt'altro che un cattivo gioco, Fable, ma lontano anni luce da quella promessa rivoluzione ludica messa nero su bianco in lunghi e articolati diari di sviluppo, poi traditi dal codice arrivato sugli scaffali. Per Molyneux, nel tempo, è andata sempre peggio. Dai progetti cancellati alla fuoriuscita da Microsoft, fino all'inquietante caso Godus. Ma questo, per l'appunto, non è argomento adatto ai ricordi del passato. Di quando, cioè, dalla periferia inglese emerse il giovane Peter, l'uomo dei sogni o, se si preferisce, l'ultimo degli dei caduti. Il rumore, tutto intorno, non deve stupire. Perché è quando cade un dio che il frastuono diventa sempre più forte, quasi insopportabile. ■

» Prima di fondare Bullfrog, Molyneux importava dei particolari fagioli stufati in salsa agrodolce per cui gli inglesi vanno pazzi.



⚡ Dopo l'acquisizione di Bullfrog da parte di Electronic Art, Molyneux ricoprì, per qualche tempo, anche il ruolo di vicepresidente del colosso statunitense.

I GRANDI E PICCOLI GIOCHI FIRMATI DA MOLYNEUX

THE ENTREPRENEUR (1984)

Il primo gioco non si scorda mai. Beh, quasi. Di The Entrepreneur si sono perse le tracce, ma una cassetta potrebbe averla la madre di Molyneux.

FUSION (1987)

Sviluppato sotto il nome di Bullfrog, ottenne recensioni discrete per essere sostanzialmente ignorato dal pubblico dell'epoca.

POPULOUS (1989)

Il primo, grande successo di Molyneux. Un gioco eccezionale per i tempi, dotato di un concept vincente e di un'interfaccia estremamente curata.

SYNDACATE (1993)

Un altro titolo che, dopo Populous, otterrà un incredibile successo. Syndacate è un gioco di strategia che, all'epoca, vantava un'intelligenza artificiale straordinaria. Ma anche un contesto futuristico affascinante.

THEME PARK (1994)

Chi non vorrebbe gestire un intero parco giochi, scegliendo giostre, attrazioni e cibarie? Primo titolo della serie "Theme", Park è uno strategico seminale, dotato di una grafica in pixel art simpatica e ben animata.

MAGIC CARPET (1994)

Visuale in prima persona, grafica 3D stupefacente e un mondo di gioco fantasioso e affascinante. Un gioco amato dalla critica, meno dal pubblico.

DUNGEON KEEPER (1997)

Ultimo titolo sviluppato da Molyneux per Bullfrog, Dungeon Keeper è uno strategico in tempo reale in cui si impersona il ruolo del cattivo. Level e character design di livello ne hanno decretato il meritato successo.

BLACK & WHITE (2001)

God Games 2.0 con grafica poligonale e soluzioni innovative. Non quanto, però, le promesse fatte durante lo sviluppo. Un buon gioco, il primo creato per Lionhead, ma meno rivoluzionario di quanto fosse lecito aspettarsi.

FABLE (2004)

Presunta killer application per Xbox che, nelle intenzioni, avrebbe goduto di un complesso sistema di scelte morali. Beh, alla fine non proprio complesso. Resta, comunque, un GdR d'azione interessante, per quanto poco lungo.



⚡ Sarà lo sguardo da sognatore, ma, quando parla, Molyneux sembra davvero credere a tutto quello che dice.



Scramble

SPAZI (POCO) PROFONDI
E IDEE INNOVATIVE

di Marco "Deckard" Piccirilli



UNA GALASSIA DI CLONI

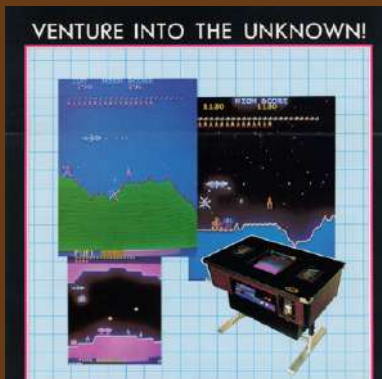


Come molti altri videogiochi pubblicati negli anni '80, nel corso del tempo Scramble fu imitato in tantissimi modi, diventando una vera e propria icona nel suo genere ed ispirando persino la creazione di giochi, giocattoli e giochi da tavolo che avevano poco o nulla che fare con i videogiochi. I "cloni" più famosi in ambito videoludico, spesso pubblicati alterando il titolo in "Skramble" o varianti simili per aggirare il copyright, sono Penetrator (che portò il concept di Scramble su Commodore 64, includendo anche un editor di livelli) e 3-D Skramble, variante con prospettiva isometrica. Data East, invece, produsse un'altra versione per cabinati arcade, denominata Explorer e caratterizzata da una difficoltà molto più elevata e sensibili modifiche al posizionamento dei nemici.

più giovincelli probabilmente conosceranno Konami per l'ormai leggendaria diatriba, consumatasi negli ultimi anni, fra i piani alti dell'azienda e il fu vicepresidente Hideo Kojima, vantandosi di aver giocato ai primi PES o "addirittura" a Silent Hill. In realtà, come ben saprete voi che state leggendo queste righe, la compagnia giapponese sviluppava videogiochi per cabinati arcade da quando lo stesso Kojima andava ancora al liceo, riscuotendo peraltro un notevole successo e riuscendo spessissimo a confrontarsi alla pari con colossi come Atari, Namco o Taito. Uno fra i primi titoli a firma Konami usciti sul mercato fu Scramble, sparattutto a scorrimento laterale di stampo fantascientifico pubblicato nel 1981, in un periodo in cui Star Wars regnava quasi incontrastato nei cinema, influenzando pesantemente i videogiochi di quegli anni. L'idea alla base di Scramble era semplice e intuitiva: alla guida di un'astronave, il giocatore doveva superare sei diversi livelli uno dopo l'altro, senza soluzione di continuità,

SUCCESSO MERITATO

Scramble fu un vero e proprio fenomeno commerciale all'epoca: riscosse un enorme successo di pubblico e venne acclamato a gran voce da gran parte della critica. Anche il porting per Vectrex fu lodato per la sua estrema fedeltà all'originale per cabinati arcade, configurandosi da subito come uno dei migliori videogiochi disponibili per la console di seconda generazione. Negli Stati Uniti, Konami riuscì a vendere ben 27.473 cabinati arcade di Scramble e del suo sequel Super Cobra, pubblicato dopo pochi mesi. Si trattava di un dato impressionante per l'epoca, equamente diviso tra i due titoli: furono vendute 15.136 unità di Scramble in cinque mesi, mentre Super Cobra si fermò a 12.337 in quattro mesi.



affrontando astronavi ostili e schivando missili. Il mezzo era in grado di sparare davanti a sé e lanciare bombe (in quantità limitata) verso il basso, in modo da eliminare i pericoli sul terreno sottostante: a differenza di diversi concorrenti, infatti, la battaglia non si svolgeva solamente nello spazio profondo, ma permetteva spesso di avvicinarsi a terra, costringendo a tenere un occhio costantemente fisso verso il basso. L'astronave poteva anche accelerare o decelerare, spostandosi in direzioni prestabilite, ma non poteva alterare la naturale velocità di scorrimento dello schermo, che restava sempre identica e, a differenza di Defender (e primo caso in assoluto nel genere) era forzata: forse involontariamente, il titolo di Konami aveva creato dal nulla un nuovo sottogenere, stabilendo delle convenzioni per molti videogiochi successivi. La barra FUEL, posizionata in basso rispetto all'azione, era

legata a un'interessante meccanica di gioco, che conferiva profondità al gameplay: per riempirla, bisognava ricordarsi di colpire le taniche di benzina che comparivano di tanto in tanto fra un nemico e l'altro. Se la barra FUEL si svuotava completamente l'astronave precipitava, vanificando i propri progressi. I livelli che componevano l'avventura erano piuttosto vari per l'epoca: si passava da zone montuose a vallate, a caverne, a zone urbane con diversi nemici e ristretti spazi in cui muoversi, passando per spazi aperti e lunghi corridoi al chiuso. Lo scenario conclusivo includeva un vero e proprio boss finale, ancorato al suolo e incapace di muoversi, ma piuttosto difficile da raggiungere e colpire. Ciliegina sulla torta, lo "shmup" di Konami era mosso da un impianto tecnico notevole per l'epoca, essendo uno dei primi videogiochi a potersi fregiare di un'elaborazione grafica dual-core. ■



Il titolo è stato oggetto di un "revival" negli ultimi anni, che lo ha portato ad essere pubblicato su Xbox Live Arcade nel 2006, su Windows Mobile nel 2007 e su PS4 nel 2015.



Per l'epoca, il titolo era un vero e proprio gioiello tecnico: alla componente visiva, gestita dalla piattaforma Namco Galaxian (già utilizzata per l'omonimo videogioco del 1979) si affiancavano due chip audio AY-3-8910, adibiti alla sola gestione dei suoni.



Scramble fu oggetto di un intensissimo battage pubblicitario negli Stati Uniti, territorio nel quale Konami aveva cominciato solamente da pochi mesi ad investire cifre importanti per la promozione dei suoi videogiochi.



Scramble prevedeva anche una forma di multiplayer, anche se asincrono: i due giocatori dovevano alternarsi ai comandi, per sfidarsi fino alla conclusione del gioco e/o al raggiungimento del miglior punteggio.

Le abbiamo **SFOGLIATE**. Le abbiamo **CONSUMATE**.
E se siamo qui, **LO DOBBIAMO** IN PARTE A LORO.
Le **RIVISTE** CHE HANNO FATTO LA **STORIA** DEI VIDEOGIOCHI

RETRO
EDICOLA



Sotto il manto di goliardia si nasconde una rivista solida e professionale, che ha plasmato con le sue recensioni una generazione di videogiocatori

di **MAURO CORBETTA**



Molto spesso, parlando di riviste di videogiochi degli anni Novanta, sento spesso dire come fossero eccessivamente "leggere" e troppo poco serie nel modo di scrivere recensioni: ma è un'osservazione che non tiene conto del periodo storico in cui sono vissute queste pubblicazioni.

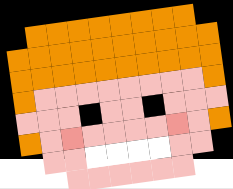
In quegli anni, le riviste videoludiche impazzivano nelle edicole, con copertine che al tempo potevano essere eccessive, nei colori e nelle foto, ma che oggi hanno assunto uno status di icone pop tra i videogiocatori.

Tra le molte proposte cartacee dedicate al mondo dei videogiochi su console, Game Power sveltava sicura e virile, e, pur seguendo il trend del periodo con un taglio giovane e goliardico, che arrivava a contaminare persino il colophon (la zona "sacra" riportante le note di produzione rilevanti per l'edizione), proponeva recensioni molto complete e approfondite. Questo ovviamente la metteva in diretta competizione con l'ammiraglia dell'editore Xenia, Consolemania, che aveva stesso target e stesso taglio umoristico, ma, a mio personale parere, molto meno bilanciato, con una tendenza a divagare molto marcata.

Quanto a Game Power, è stata una rivista di settore dedicata ai videogiochi per console. Creata ed editata dallo Studio Vit, costituiva una sorta di completamento editoriale della sua sorella maggiore, K (realizzata dalla stessa redazione), che iniziò a occuparsi di videogiochi per soli computer in contemporanea con l'uscita di quest'ultima. Vede i natali da due speciali di "K - GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO", i ricercati e rari "K Speciale Console", il primo uscito un anno prima, mentre il secondo pochi mesi prima del lancio di Game Power, creati appositamente per testare il mercato degli allora fruitori di videogiochi per console. Un legame forte, tanto che il numero 1 fa spesso riferimento a questi speciali, che vengono considerati come parte integrante della testata. La fortuna della rivista si nasconde in due piccoli segreti. Dopo l'uscita da K, lo Studio Vit si vide quasi costretto a dare tutta la propria attenzione a Game Power: questo burst di energia ha dato vita a una rivista molto completa, in particolare nella struttura e nella forma scritta di ogni sua parte: una rivista per videogiocatori doc con pochissimi fronzoli, tonnellate di recensioni, una spruzzata di news, gli immancabili trucchi... e basta. Potrebbe sembrare limitata, soprattutto se paragonata alle concorrenti del tempo, ma se l'esigenza era solo sapere quali videogiochi erano presenti sul mercato e cosa comprare, Game Power era semplicemente perfetta.

L'altro aspetto che ne ha decretato il successo sono le penne che hanno vergato queste pagine: sotto i loro nickname strampalati e altisonanti, ma che oggi i videogiocatori di lungo corso pronunciano con venerabile rispetto, si nasconde la nuova generazione

* Il numero 1, mai una cover è diventata così iconica...



GAME POWER VENIVA AFFETTUOSAMENTE CHIAMATA ANCHE GHEIM PAUA O GIPPI DAI LETTORI E DAI SUOI STESSI REDATTORI.



HELP!

Degna di nota, all'interno di Game Power, era anche la sezione "Help", relativa a guide, trucchi e segreti. Un grande lavoro venne effettuato con le mappe relative alle soluzioni di molti giochi, davvero ultradettagliate e ricche di informazioni: ogni gioco veniva smembrato in ogni sua parte, e ogni area minuziosamente svelata alla ricerca di eventuali bonus, power-up e vite nascoste. La sezione "Help" ebbe un così grande successo da parte dei lettori che in alcuni numeri venne redatta come inserto staccabile di 32 pagine al centro della rivista.



▪ Grafica pulita puntellata di pixel art, gioia per gli occhi!

di redattori, che proprio da lì hanno iniziato la loro lunga carriera. Spesso accompagnati dai veterani del settore, in ogni numero macinavano anche più di venti recensioni, tutte amabilmente in bilico tra divertimento e professionalità, che, grazie anche ai videogiochi di spessore che rendevano magici quegli anni, rendono ancora oggi ogni numero una piccola perla nella storia editoriale videoludica italiana. La struttura su cui è creata la rivista rispecchia tutti i canoni standard imposti dalle riviste di settore di quel periodo, struttura ereditata dalle produzioni anglosassoni dello stesso genere, e che è rimasta pressoché invariata per tutta la vita editoriale di Game Power. Si parte dal sommario, poiché, per decisione della redazione, l'editoriale comparve solo nel primo numero, costituito da una veloce presentazione del progetto Game Power, e poche righe per ricordare quanto fossero noiosi, in generale, gli editoriali sulle altre riviste. Altra sezione importante era la posta ("L'Apposta"), dove si discuteva in modo goliardico di giochi e sistemi, il tutto condito dai disegni in stile fumetto inviati dai lettori stessi. Subito dopo c'erano le novità e le presentazioni di giochi ancora in sviluppo ("News" e "Anteprime"). "Grand Prix", ovvero "Le Classifiche di Game Power", era una pagina dedicata alle classifiche di gradimento di vari videogiochi, divisi per sistema, stilata in base ai dati di vendita degli allora distributori di giochi per console. Ma il cuore della rivista era ovviamente composto dalle

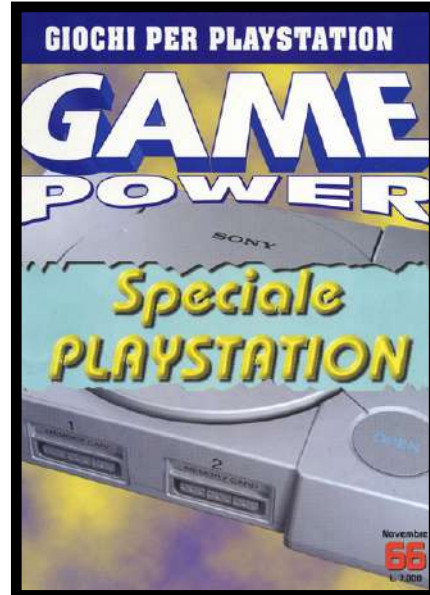
recensioni dei giochi (le "Prove"), per i vari sistemi a console di quel periodo, coprendo un'arco temporale che andò dalla fine del 1991 quasi sino alla fine del 1997. Nello specifico, le recensioni subirono delle piccole variazioni nel corso delle varie uscite, ma la struttura di base rimase sempre composta da una descrizione del gioco, dalle classiche foto, dai box accompagnati dalle didascalie dei vari redattori (che comparivano sempre in versione avatar, dando pareri positivi o negativi), e da una colonna posta a fine recensione con varie info. Nei primi numeri appariva un box con un commento e il voto (espresso in percentuale), un secondo box riportava la scheda tecnica con le info relative al genere, la casa, il numero dei giocatori, il tipo di distribuzione, i livelli di difficoltà, se era possibile continuare e altre info più generiche. Un terzo box (denominato "Sotto Controllo") riportava l'immagine di un pad del sistema preso in esame, per illustrarne i principali comandi di gioco. In ogni recensione compariva sempre un piccolo logo riportante il nome del sistema sul quale il gioco veniva esaminato. A partire dal secondo numero, ogni gioco che superava il 90% veniva fregiato con l'appellativo di "Power Game", una sorta di tagliando raffigurante un pugno chiuso. L'impostazione grafica della colonna informativa subì vari cambiamenti durante le uscite della testata; vennero aggiunte in seguito anche le voci grafica, sonoro, giocabilità e sfida con i relativi valori numeri da 1 a 10 e la barra "Agire & Pensare", che faceva capire quanta capacità di ragionamento richiedeva un gioco rispetto a un altro.

Di Game Power ho sempre ammirato lo spirito allegro ma non esageratamente infantile dei suoi articoli, l'impostazione grafica, bella, chiara e colorata, la volontà di apportare continui miglioramenti e la puntualità delle recensioni, scorrevoli ma raramente allungate con particolari inutili. Mi piacevano in particolar modo lo stile politicamente scorretto di Tiziano "Apecar" Toniutti, le considerazioni colte di Matteo "MBF" Bittanti e il profumo, inconfondibile, delle pagine. Mese dopo mese, l'uscita di Gippi avrebbe scandito il passare del tempo mentre le console si succedevano bit dopo bit, e la foliazione si faceva sempre più ridotta, fino alla scomparsa definitiva del magazine. Game Power andò avanti per 66 onorevoli numeri, dal finire del 1991 alla fine del 1997, anche se gli ultimi arrancavano vistosamente. Come abbiamo avuto modo di considerare più volte, tutto ciò è stato in parte dovuto all'arrivo di Sony e della sua PlayStation: fino a poco prima, il mercato era dominato dal binomio Nintendo/Sega (con il fanalino di coda Atari), ma con l'arrivo del

terzo incomodo, non solo la vecchia guardia fu spazzata via, ma cambiò, come sappiamo, il modo di vedere e intendere i videogiochi. Simbolicamente, in questo frangente, il misterioso ultimo numero di Game Power, che moltissimi ignorano: in pratica, sopravvisse solo il logo, il resto era un generico "speciale PlayStation", al netto di un misero catalogo dei primi giochi usciti per la console Sony. Una fine ingloriosa per una rivista fatta e scritta con il cuore, che avrebbe meritato molto di più. ■



▪ Ecco "K speciale console 1", il prototipo da cui nacque Game Power.



▪ Il rarissimo ultimo numero lascia l'amaro in bocca.

INDIMENTICABILE GAME OVER

L'ultima pagina della rivista era dedicata alla rubrica "Game Over", un contenitore di battute e aneddoti completamente inventati dove personaggi assurdi e improbabili (uno dei più famosi è la "Zia Marisa") si incontrano raccontando la loro storia più o meno demenziale.



SUCCEDEVA NEL
1996

FEBBRAIO

La Blizzard Entertainment acquisisce la piccola Condor Software, ribattezzandola Blizzard North. Nel corso dello stesso anno, dalle fucine di quest'ultima emergerà la serie di Diablo.

FEBBRAIO



Il settore Coin-Op è scosso dall'arrivo della super-scheda SEGA Model 3 che, in virtù di straordinarie risorse tecniche, si confermerà la piattaforma Arcade più potente mai lanciata sul mercato fino ad allora.

APRILE



Midway Games avvia il processo finanziario che porterà, entro pochi mesi, all'acquisizione di Atari Games.

GIUGNO



Jeff Briggs, Brian Reynolds e Sid Meyer fondano la Firaxis Games. La compagnia cavalcherà il successo mondiale con brand del calibro di Civilization e Sid Meyer's Pirates, per poi rilevare il franchise di X-Com.

I PIÙ VENDUTI

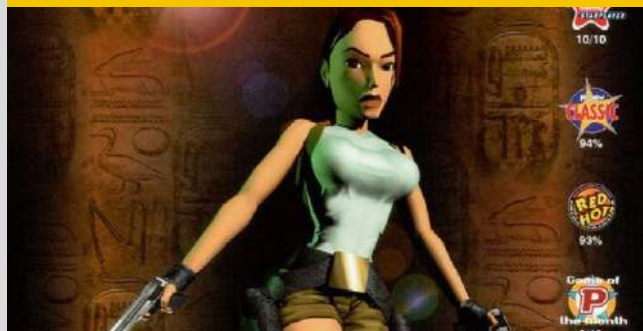
1. TOMB RAIDER	CORE DESIGN / EIDOS
2. RESIDENT EVIL	CAPCOM
3. CRASH BANDICOOT	NAUGHTY DOG
4. SUPER MARIO 64	NINTENDO EAD
5. WIPEOUT 2097	PSYGNOSIS
6. QUAKE	ID SOFTWARE
7. TEKKEN 2	NAMCO
8. DIABLO	BLIZZARD ENTERTAINMENT NORTH
9. FIFA '97	ELECTRONIC ARTS
10. DUKE NUKEM 3D	3D REALMS



IL PARERE DI
MOSSGARDEN

Il 1996 viene spesso ricordato come uno degli anni chiave dell'industria videoludica moderna e, a ben vedere, non potrebbe essere altrimenti: poche altre volte nella storia si è d'altronde potuto assistere a una tale concentrazione di lanci destinati a rivoluzionare gli equilibri del business. Ci riferiamo, in particolare, all'arrivo di saghe imperiture come Resident Evil, Diablo,

Quake e Tomb Raider, ma anche a eventi straordinari come l'inatteso successo di Crash Bandicoot, il boom registrato da Duke Nukem 3D e Legacy of Kain; oppure al debutto nipponico di quell'immortale capolavoro che è Super Mario 64. Fuori dalla top 10 dei più venduti va peraltro rilevata la distribuzione di svariati titoli di pregio comunque assoluto, come Civilization II di Sid Meyer, The Elder Scrolls II: Daggerfall di Bethesda e l'indimenticabile NIGHTS Into Dreams con cui Sega impreziosì il catalogo dello sfortunato Saturn.



I PIÙ GIOCATI IN SALA

1. TIME CRISIS	NAMCO
2. VIRTUA FIGHTER 3	SEGA AM2
3. METAL SLUG	SNK
4. THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA
5. STREET FIGHTER ALPHA 2	CAPCOM
6. VIRTUA COP 2	SEGA AM2
7. D&D: SHADOW OVER MYSTARA	CAPCOM
8. THE KING OF FIGHTERS '96	SNK
9. CRUIS'N WORLD	MIDWAY GAMES
10. SAMURAI SHODOWN IV	SNK



IL PARERE DI
GU

Alimentato dal successo di hit come Virtua Cop 2, Time Crisis e The House of the Dead, il trend degli sparatutto con pistola ottica prolunga la scia positiva inaugurata un biennio prima, dimostrando di adattarsi più che bene alle clamorose prestazioni della nuova scheda Model 3 della Sega.

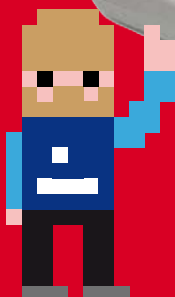
Questo vero e proprio prodigio della tecnica offrirà in ogni caso il meglio di sé in ambito picchiaduro: Virtua Fighter 3 è difatti un vero spettacolo per gli occhi e vincerà a mani basse il confronto diretto col pur valido Killer Instinct 2 della Rare. Mentre Capcom batte cassa con l'ottimo Street Fighter Alpha 2 e il mai troppo lodato hack 'n slash D&D: Shadow of Mystara, l'eterna rivale SNK fa la voce grossa sguinzagliando invece sul mercato il terzo episodio della serie di King of Fighters, lo spettacoloso Samurai Shodown IV e quel Metal Slug destinato di lì a poco a diventare il re di tutti gli sparatutto a scorrimento orizzontale a gettoni.



1996

I SISTEMI PIÙ DIFFUSI

1. GAME BOY
2. PLAYSTATION
3. PC
4. SNES
5. AMIGA 500
6. MEGA DRIVE
7. GAME GEAR
8. NINTENDO 64
9. SEGA SATURN
10. NEO GEO CD



IL PARERE DI METALMARK

Eccezione fatta per un Game Boy che, dal giorno della sua uscita, ha sempre corso una gara a sé, la classifica dei sistemi più venduti del 1996 ci restituisce uno scenario videoludico pressoché stravolto, dove l'Amiga 500 ha ormai ceduto lo scettro della scena home computer al PC, e la PlayStation si è agilmente accaparrata la

leadership nel campo delle console casalinghe, ai danni di Sega e Nintendo. Se la debacle registrata dal Saturn ha idealmente inaugurato l'inesorabile declino della casa di Sonic, la grande Nintendo nutre ancora speranze di rivalsa tanto solide da minimizzare gli estremi della rivoluzione innescata da Sony. Per quanto il debutto nipponico dell'N64 sia stato incoraggiante, tuttavia, persino i più romantici cominciano a ritenere quasi incolmabile il vantaggio accumulato dalla prima nata di casa Sony.



FATTURATO ANNUALE PUBLISHER

1. SONY
2. NINTENDO
3. CAPCOM
4. EIDOS
5. MIDWAY
6. SEGA
7. NAMCO
8. KONAMI
9. SNK
10. PSYGNOSIS

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT



IL PARERE DI REVOLVER

Contro ogni iniziale aspettativa, Sony completa il suo miracolo videoludico sorpassando nel giro di solo un anno e mezzo una Nintendo rimasta ai vertici economici del settore per circa un decennio.

L'incontenibile successo della PlayStation è favorito anche dallo straordinario supporto di Eidos e Capcom che, avendo scelto la 32-bit di Tokyo come piattaforma di riferimento per la pubblicazione di due franchise killer come Tomb Raider e Resident Evil, contribuiranno in modo sostanziale alla sua affermazione. Dopo la scorpacciata di gettoni favorita dal trionfo di Mortal Kombat, Midway continua nel frattempo a stazionare nella parte alta della classifica, mentre Sega comincia a pagare dazio ad investimenti infruttuosi come Game Gear e Saturn. Chiude la top ten una SNK galvanizzata dal successo di Metal Slug, seguita dalla "nuova" Psygnosis di WipeOut e Destruction Derby e, non in classifica, dalla Rare di Killer Instinct 2.

EIDOS
INTERACTIVE

GIUGNO



Il Giappone saluta il debutto del Nintendo 64, attesissimo successore del mitico SNES e prima effettiva console domestica a 64-Bit. Nel mese di settembre la console sarebbe approdata anche negli States, mentre gli europei avrebbero dovuto attendere il 1° marzo del '97.

AGOSTO

Gabe Newell e Mike Harrington fondano la Valve Corporation. La sede dell'azienda viene stabilita a Kirkland (Washington DC)

OTTOBRE



In seguito ad una inarrestabile crisi finanziaria, la Technos Japan responsabile della creazione di brand storici come Double Dragon e Renegade dichiara la bancarotta e viene rilevata da Atlus per una cifra complessiva irrisoria.

OTTOBRE

Trip Hawkins alza bandiera bianca: il 3DO viene ufficialmente ritirato dal mercato. Lo seguono nell'oblio il mesto Atari Jaguar e lo sconcertante Virtual Boy Nintendo.

NOVEMBRE

La Bandai lancia sul mercato la prima, storica versione del Tamagotchi, scatenando una mania destinata ben presto a contaminare ogni angolo del globo.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

L'irriverente coniglio grigio si è perso nel tempo e dovrà riuscire a tornare a casa passando attraverso varie epoche storiche in un viaggio ricco di sorprese

INFORMAZIONI

Anno: 1999
Genere: Platform.
 Sviluppato da Behaviour Interactive e pubblicato da Infogrames. Bugs Bunny: Lost in Time ci porta in magiche atmosfere a spasso nel tempo.



di Alessia "Paddy" Padula

« Il level design dei livelli è strutturato in modo che ogni ambiente sia ben caratterizzato e differente dagli altri.



Bugs Bunny, si sa bene, non è un tipico facile con il quale avere a che fare. Irriverente e curioso, è sempre una calamita per disavventure e nemici di tutte le specie che vogliono fargli la pelle! Sempre in giro per il mondo, può facilmente capitare di perdere la strada di casa. Era il 1999 e Infogrames, già celebre per la serie di *Alone in the Dark*, portava su PlayStation e PC tutta la strampalata banda dei Looney Tunes, con questo gioco che non ha impiegato molto per farsi amare dai videogiocatori, tanto da avere subito un seguito nel 2000: *Bugs Bunny e Taz in viaggio nel tempo*.

Sony aveva innovato il mondo del Videogioco già da qualche anno introducendo i cd e quindi la possibilità di avere cut-scene e filmati all'interno del gioco. Nulla di più immediato, dunque, di usare questa tecnologia con personaggi celebri dal mondo dell'animazione. Il gioco, infatti, prende molto dai cortometraggi visti in tv, con citazioni e personaggi.

Anche il comparto audio è particolarmente

rilevante e degno di nota, a partire dal tema principale e includendo anche gli effetti sonori, arricchiti dalle divertenti espressioni di Bugs Bunny durante le sue azioni o mosse speciali. Chi non ricorda, infatti, la frase "holly holly hula hoop", pronunciata dal coniglio usando l'abilità del super-salto.

Sappiamo che Bugs ama viaggiare, ma la sua propensione alle disavventure lo porterà a sbagliare strada al celebre bivio di Albuquerque (citato anche dal celebre Saul Goodman nell'omonima serie tv) nel suo viaggio a Prismo Beach. Si ritroverà così ad utilizzare una macchina del tempo dalle sembianze di uno strano distributore di succo di carota. All'inizio l'unico posto dove ci si può recare è "da nessuna parte", dove Bugs incontra Mago Merlino, che in inglese è invece chiamato Merlin Munroe, e che il nostro sfacciato coniglio ama appellare anche "ciccino". La vena umoristica che caratterizza i personaggi Looney Tunes ci accompagnerà in tutto il gioco e rappresenta un elemento imprescindibile del gameplay

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Il gioco è ricco di citazioni dei cortometraggi Warner della serie Looney Tunes e Merrie Melodies che tutti ricordiamo.



stesso. Ricordate il celebre saluto di Bugs: "Sì, ci vediamo Merlo"?, che lo porta direttamente nel tutorial del gioco.

Qui scopriamo le mosse e i comandi base da utilizzare, che si faranno man mano più complessi avanzando nei livelli, dove scopriremo nuove abilità per proseguire nelle diverse epoche storiche. Raccogliendo le 10 carote d'oro presenti in ognuno di essi, infatti, andremo a collezionare una sveglia che ci permetterà, insieme alle altre, di accedere agli altri livelli.

Siamo pronti allora, dopo "essere stati da nessuna parte" e aver superato il tutorial, a scoprire le diverse epoche storiche, ognuna ben delineata a livello grafico e di personaggi e con vari sottolivelli sbloccabili raccogliendo sveglie e carote d'oro. Il fatto che collezionando abbastanza oggetti si potessero sbloccare i livelli nelle varie epoche e passare dall'una all'altra ha sicuramente

contribuito all'ottimo gameplay e al successo del titolo. Come dimenticare, infatti, la soddisfazione di vedersi aprire un nuovo portale in un'altra epoca storica mentre siamo in un altro livello. Ma vediamo nel dettaglio: si parte ovviamente dall'Età della pietra, dove Bugs Bunny incontra il celebre nemico, il cacciatore Taddeo Fudd e i suoi piccoli compagni cacciatori, un fastidioso stormo di pterodattili e la sua vittima preferita, il povero Daffy Duck.

Nel Medioevo, livello ambientato in un castello, invece, il coniglio grigio avrà a che fare con l'antipatica strega Hazel e un simpatico Daffy Duck travestito prima da Robin Hood e poi da sciatore. L'ambientazione cambia completamente nel Tempo dei pirati. Ci troviamo in quella che si caratterizza come una classica isola del tesoro, agendo anche sulle navi e con un nemico d'eccezione: il pirata Yosemite Sam, forse il più accanito nei confronti del nostro amato coniglio. Ma l'epoca più degna di nota è sicuramente quella degli Anni '30, ambientata in una facilmente riconoscibile metropoli americana dell'epoca, con i celebri gangster Rocky e Mugsy e le azioni che si svolgono nelle strade e nei palazzi del luogo.

Con un salto interstellare, si passa direttamente nel futuro, ovvero nella non ben definita Dimensione X. Ci troviamo su una stazione spaziale comandata dal piccolo Marvin il marziano, circondati da altri alieni e fastidiosi guardiani e macchinari robot. Dopo aver completato i livelli delle 5 epoche storiche, ossia dopo aver raccolto almeno 120 dei 124 orologi presenti nel gioco, si potrà accedere al tanto agognato Presente, dove verremo ripagati delle nostre fatiche in giro per le epoche storiche con un filmato finale e i titoli di coda. ■



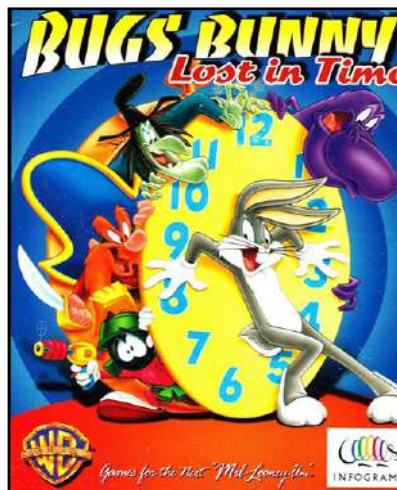
«Ogni nemico viene sconfitto e ridicolizzato da Bugs in modo diverso, come avviene anche nella serie animata.»



GAMEPLAY DINAMICO



Bugs Bunny: Lost in Time non si presenta come un semplice platform. Quello che lo caratterizza e lo rende un classico degno di nota è la sua dinamicità. La suddivisione in epoche e la differenziazione dei personaggi, si tramutano in un gameplay sempre diverso, con la presenza di mini-giochi all'interno dei livelli che, pur richiedendo un certo impegno (spesso alcune sequenze complesse andavano ripetute più volte), coinvolgevano il giocatore alimentando il normale ritmo del gioco.



IL PARERE DI METALMARK

Bugs Bunny: Lost in Time ci riporta all'epoca del 3D di PlayStation, con una spiccata dinamicità di gameplay e tutta la follia e il nonsense divertente che ci si potrebbe aspettare da una simile produzione. Gli appassionati, specialmente passata una certa età, vi avrebbero ritrovato citazioni storiche e battute che ancora oggi sono decisamente apprezzabili.

SAMURAI SHODOWN

di Gianpaolo "Mossgarten" Iglio

SAMURAI SHODOWN



ANNO DI PRODUZIONE

1993

VERSIONE NATIVA

ARCADE / NEO GEO

SVILUPPO

SNK

AUTORE COPERTINA

TOSHIAKI "SHINKIRO" MORI



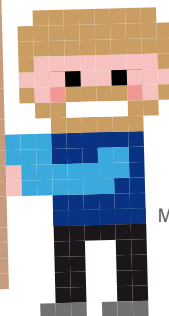
» Re indiscusso dei picchiaduro all'arma bianca, Samurai Shodown approdò in sala giochi nel 1993 guadagnandosi ben presto una pletera di conversioni destinate al mercato home, cui fecero eco numerosi sequel di elevato spessore.

Plastico, possente e patinato, il tratto di Shinkiro rappresenta un marchio di fabbrica inconfondibile per ogni cultore della mitica SNK. Per tutta la durata degli Anni '90, il talentuoso illustratore nipponico ha infatti prestato le sue matite alla major di Osaka, curando il pittoresco character design dei rispettivi eroi, nonché gli artwork finiti sulle cover di hit legate a serie pluridecorate come Fatal Fury, Art of Fighting, Metal Slug e The King of Fighters. Tra i tanti lavori che avremmo potuto scegliere per celebrare il talento di questo indiscusso maestro, abbiamo infine optato per il dipinto utilizzato in occasione del debutto casalingo della saga di Samurai Shodown, e non soltanto in virtù della sua evocativa spettacolarità. Lungo i marcati contorni della statuaria sagoma di Haohmaru è difatti possibile individuare tutte le distintive peculiarità di uno stile tanto unico da potersi riconoscere al primo sguardo, tra migliaia e migliaia di illustrazioni analoghe. ■

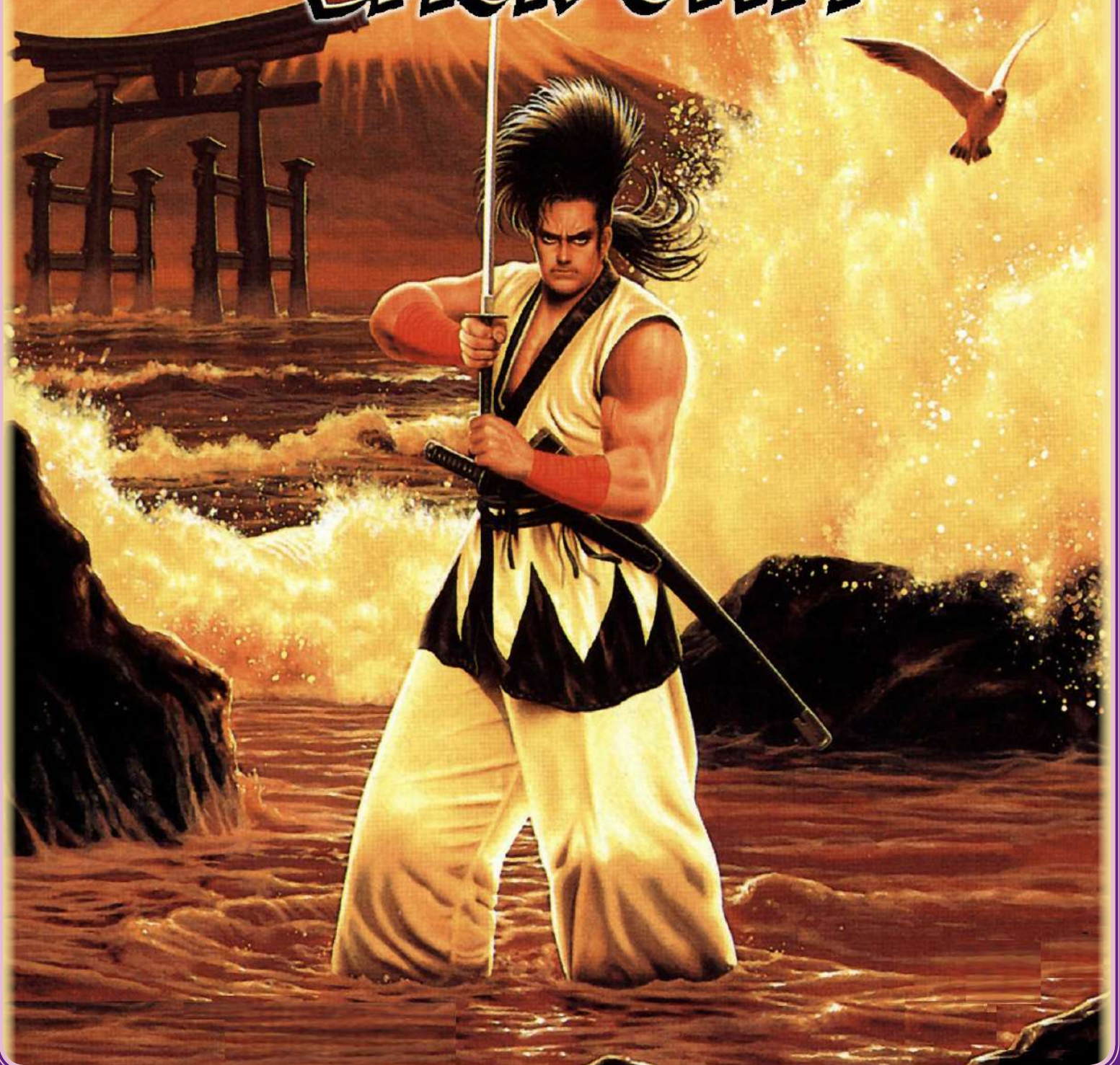


» Il soggetto principale dell'illustrazione apparsa sulla cover delle versioni casalinghe di Samurai Shodown è il letale Haohmaru, uomo di punta di un cast di combattenti alquanto pittoreschi e palese omaggio al leggendario guerriero Miyamoto Musashi (1584-1645).

In Giappone,
la serie
è nota come
Samurai Spirits!



SAMURAI SHODOWN





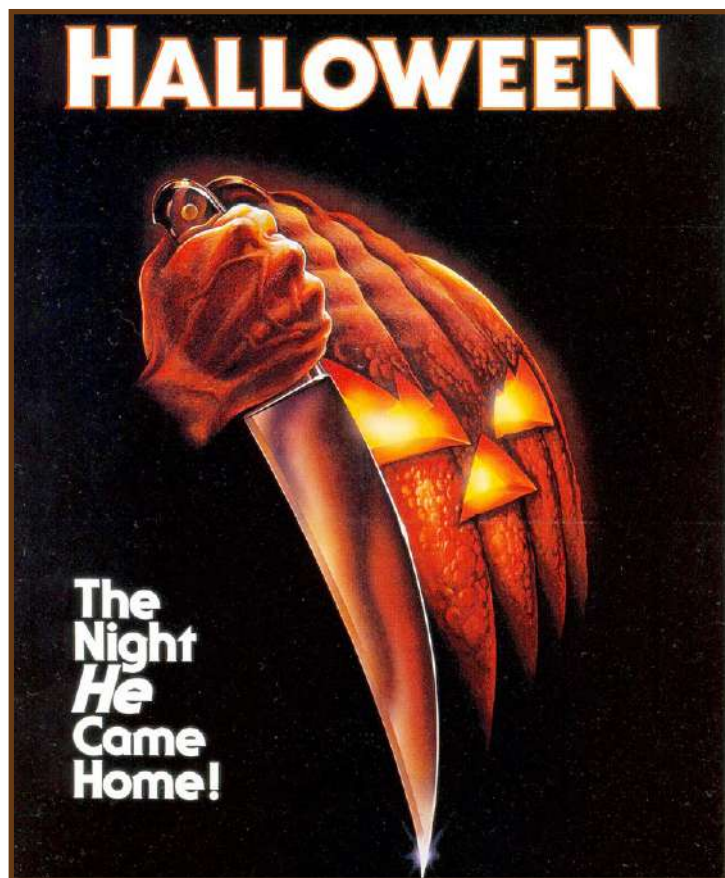
IL BOSS

MICHAEL MYERS



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

Uscito nel 1978, Halloween venne distribuito in Italia con il sottotitolo “La Notte delle Streghe”. A fronte di un budget irrisorio, il film incassò oltre 70 milioni di dollari in tutto il mondo, diventando il capostipite del genere “Slasher”.



Originariamente, la maschera indossata da Michael Myers era una riproduzione di gomma del volto del mitico Capitano Kirk di Star Trek interpretato da William Shatner. Poco prima di girare, la maschera venne modificata per renderla più spaventosa.

IDENTIKIT

NOME **Michael Myers**

PROFESSIONE **Serial Killer**

HABITAT **Cittadina di Haddonfield**

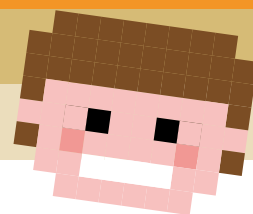
SEGNI PARTICOLARI **Tuta da meccanico, maschera e stivali neri**

VIDEOGAME **Halloween – 1983 Atari 2600 – Wizard Videogames / VSS Inc.**

Siamo soliti riconoscere a Resident Evil il merito di aver battezzato il format di survival horror, ma ciò non significa necessariamente che, prima del suo debutto, il mondo dei videogiochi non avesse mai proposto nulla che potesse valere questa definizione. Tra i primi, riusciti esperimenti a tema, andrebbe ad esempio citato il vecchio Halloween, prodotto dalla Wizard Videogames, che, in qualità di tie-in diretto dell'omonimo cult movie di John Carpenter, consegnò agli annali del gaming una terrificante versione in pixel del temutissimo Michael Myers. Pur ricordando più un mattoncino Lego che il colossale assassino seriale visto sul grande schermo, quello sprite avrebbe comunque terrorizzato un'intera generazione di videogiocatori, seminando sangue e morte in un contesto che, almeno fino ad allora, non aveva ancora fatto i conti col concetto di splatter. A vederlo in azione al giorno d'oggi si potrebbe erroneamente ritenere eccessivo annoverare Halloween tra i titoli appartenenti a un filone tanto cruento... Eppure, una volta visto Myers staccare di netto la testa alla sua giovane protagonista, dopo aver magari fatto fuori uno dei pargoli cui questa faceva da babysitter, anche il più efferato gamer moderno potrebbe sentirsi un po' a disagio!



L'improvvisa entrata in scena di Myers veniva puntualmente accompagnata dall'inquietante musica originale del film.



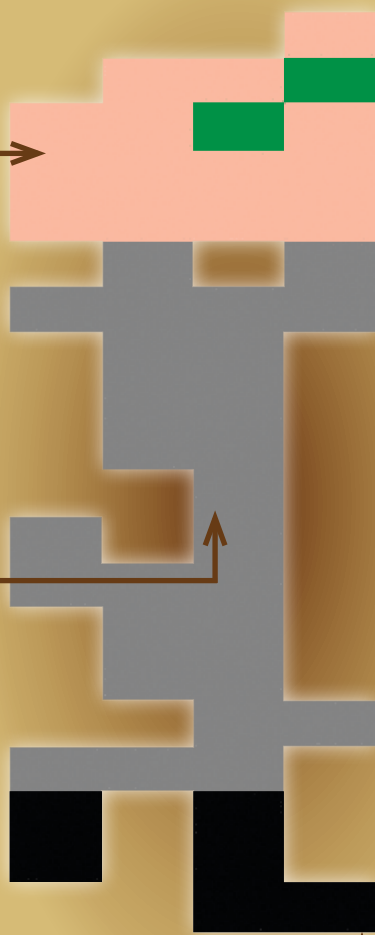
Sul piano puramente fisico, il confronto tra Michael Myers e la giovane Laurie sarebbe stato ovviamente impari. Va da sé che, per sopravvivere ai suoi agguati, lei avrebbe dovuto giocare d'astuzia e correre a più non posso, preoccupandosi di salvare quanti più bimbi possibile dalla sua furia omicida.



Prima di tentare una qualsiasi sortita offensiva, avremmo dovuto sopravvivere agli improvvisi assalti di Michael: la strategia migliore? Una dignitosa fuga volta a mantenere una certa distanza tra Laurie e il coltello dell'assassino!



In giro per casa avremmo potuto rinvenire alcuni coltelli da utilizzare contro il nostro aguzzino: colpendolo due volte ci saremmo guadagnati l'accesso al livello successivo... In questo caso, la salvezza di Laurie sarebbe dipesa dal raggiungere il coltello al piano sottostante prima che fosse troppo tardi!



I corridoi della casa finivano spesso per condurvi a dei vicoli ciechi, rendendovi così facile preda di Michael. Chiaramente, se questi si fosse avvicinato troppo, Laurie non avrebbe avuto alcuna speranza e la sua fine sarebbe stata davvero cruenta...



Qualora non fossimo riusciti a colpire Myers, avremmo potuto sempre sconfiggerlo seguendo una tattica alternativa: salvando 5 bambini prima che lui riuscisse ad assassarli (!), il killer sarebbe stato momentaneamente sconfitto.

SHOCKING GAMES

Un viaggio oscuro attraverso le perversioni digitali. Venti immagini scioccanti tratte dai titoli più proibiti di sempre ci raccontano la follia umana

di Fabio "Sfb" D'Anna



L'evoluzione videoludica ha portato nel tempo i titoli di qualunque genere a diventare sempre più narrativi, con l'introduzione di colpi di scena o particolari avvenimenti che portano il giocatore verso un piccolo shock visivo piuttosto che fargli vedere una trama semplice e rassicurante. L'emozione, si sa, è quella ricercata da chi gioca: emozioni forti, sempre più forti, per spingersi ai confini e superare, forse, i propri limiti. Un climax sempre più teso che parte dalle avventure testuali, in cui sono descritte scene emozionanti, con le sole parole, per arrivare oggi alla realtà virtuale, che permette, ad esempio, di vivere in prima persona una simulazione di montagne russe, decisamente adrenaliniche, oppure scenari horror sempre più spaventosi, con l'escamotage della visuale tipica del VR, in cui i nostri stessi occhi sono calati all'interno dei mondi virtuali. Raccontiamo allora quello che non può essere raccontato, attraverso venti momenti scioccanti della storia videoludica.

DEATH RACE (EXIDY INC 1976) ARCADE

SHOCKING

Pedoni umanoidi investiti

Nel lontano 1976, un vero shock arriva per tutti i fruitori delle sale giochi: all'epoca il settore è agli inizi, e non si era mai visto prima nulla di simile. La presenza di esseri antropomorfi sulla pista, che si dovevano investire con la propria automobile è un concetto troppo forte, che scandalizza gli utenti. Poca differenza fa il fatto che poi le vittime abbiano in realtà la fattezze di scheletri più che di persone vive. La polemica per dei contenuti così scioccanti arriva persino sui media, tra cui la CBS, che si scagliano contro Exidy, il produttore statunitense dell'inquietante titolo da sala.

19

METROID (NINTENDO 1986) NES

Una donna come eroe

SHOCKING

Nel 1986, la scena finale di un gioco di esplorazione e avventura ci mostra qualcosa di veramente inedito, o perlomeno inaspettato. L'eroe senza macchia e senza paura protagonista di Metroid, un titolo ideato da Gunpei Yokoi per il Nintendo Entertainment System, non è quello che ci aspettavamo. Sotto la dura e rigida corazza metallica di quello che crediamo un eroe maschio alfa si nasconde una leggiadra fanciulla bionda dalle forme sinuose. Uno shock certo blando, ma all'epoca la presenza di una donna come protagonista di una simile avventura ha sconvolto decisamente tutti.

20

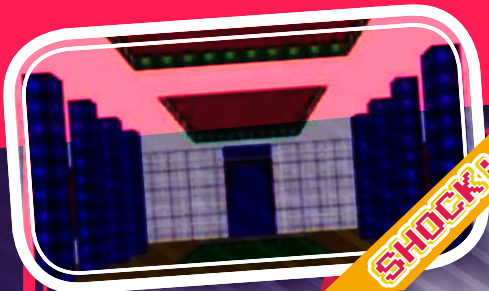


HALL OF TORTURED SOULS (MICROSOFT 1995) EXCEL EASTER EGG, PC

L'apparizione delle anime torturate

Nel 1995, esce una nuova edizione del celebre programma per il calcolo Microsoft Excel. Seguendo alcune procedure è possibile sbloccare un gioco nascosto all'interno di esso. Il titolo si chiama Hall of Tortured Souls, ed è un dungeon crawler in prima persona composto da sole tre stanze esplorabili ma in cui non si può fare nulla. In una delle location, però, è contenuta una inquietante foto digitalizzata del team Microsoft che ha realizzato Excel. I programmatori, dunque, si auto-considerano delle anime torturate... La rivelazione di questo strano contenuto nascosto ha di fatto scioccato l'intera utenza pcista per anni!

18



SHOCKE



PHANTASMAGORIA (SIERRA 1995) PC



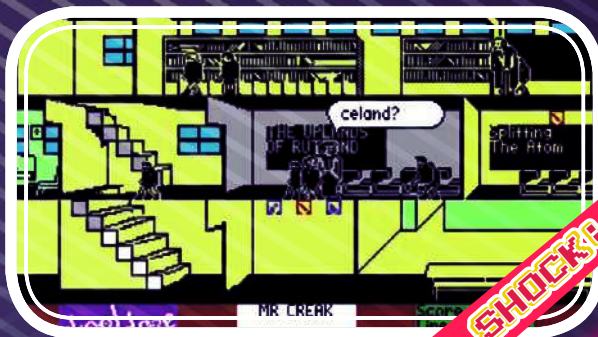
SHOCKE

Una scena di stupro con veri attori

Nel 1995 Sierra rilascia una nuova avventura per PC intitolata Phantasmagoria. Il plot narrativo del titolo, ideato e scritto da Roberta Williams, prevede però un momento molto crudo di stupro. La presenza di veri attori ha reso la scena molto realistica, rendendola un vero scandalo. Questo contenuto ha fatto sì che il titolo risultasse scioccante per il pubblico e, soprattutto, gli ha fatto guadagnare un rating di prodotto per soli adulti.

17

SKOOL DAZE (MICROSPHERE 1984) SPECTRUM



SHOCKE

Il messaggio diseducativo per i ragazzi

Disegnato da Keith Warrington e David S. Reidy per Spectrum, con una successiva conversione per C64, Skool Daze è un vero e proprio simulatore di vita scolastica, con tanto di classi, professori, alunni, lezioni e lavagne su cui scrivere. Perché tanto scandalo, allora? Il gioco permette di fare tante azioni poco eleganti, tra cui picchiare i compagni, tirare i cancellini ai professori, scrivere parolacce sulla lavagna e, in generale, comportarsi da teppisti sfrenati. Il titolo risulta quindi diseducativo, specie considerando che vengono dati punti per ogni azione di disturbo delle lezioni in corso.

16





SHOCKE

PORNTRIS - XTET (GAG BOY 1997) PC

L'accoppiamento dei tetramini umanizzati

Un titolo letteralmente di culto, PornTris, riprende l'omonimo gioco per DOS del 1993, che semplicemente univa delle immagini erotiche al classico gioco dei tetramini, TETRIS. Il nuovo PornTris, poi ribattezzato XTET per motivi legali, si spinge oltre, sostituendo i blocchi quadrati con piccoli uomini e donne nudi che si accoppiano durante la caduta al contatto con gli altri pezzi. Oltretutto, durante l'accoppiamento i pezzi emettono gemiti e iniziano un'animazione molto esplicita che mima l'amplesso degli stessi. Uno scandalo senza precedenti, per un gioco, oltretutto, distribuito gratuitamente sul web!

15

CANIS CANEM EDIT (ROCKSTAR VANCOUVER 2006) PLAYSTATION 2



SHOCKE

Un adolescente senza valori morali

Ventidue anni dopo l'enorme successo di Skool Daze, ecco arrivare il simulatore di teppista definitivo, ovvero un titolo prodotto da RockStar Vancouver, studio di sviluppo canadese appartenente a un gruppo da sempre esperto in scandali e contenuti scandalosi (qualcuno ha detto GTA?). Di cosa si tratta, in particolare? Canis Canem Edit vi mette nei panni di un bullo che agisce indisturbato all'interno di una scuola inglese. Il titolo originale, infatti, Bully, non lascia alcun dubbio sui contenuti.

14

SELEN SEX FILES (GAME OVER ITALIA 1999) PC



SHOCKE

L'eroina Selen in un mondo deviato e scurrile

La pornostar italiana Luce Caponegro, in arte Selen, è protagonista di una avventura grafica indimenticabile, prodotta completamente in Italia, basata su una trama semplice ed immediata, con tanto di divertente location romana, con luoghi come Osteria Da Nando, dove diversi personaggi compiranno azioni a tema erotico. Il doppiaggio in romanesco, unito a musiche da stornello dei Castelli, è di culto. Il gioco è disegnato in bitmap con scene interpretate in live action dalla stessa Selen e temi che spaziano dal semplice rimorchio di ragazze per strada, tra cui Gina la benzinara, all'appuntamento con prostitute locali fino a temi bdsm, trattati con molto umorismo di fondo. Un titolo decisamente scioccante... ma anche divertente, ammettiamolo!

13





SHOCKE

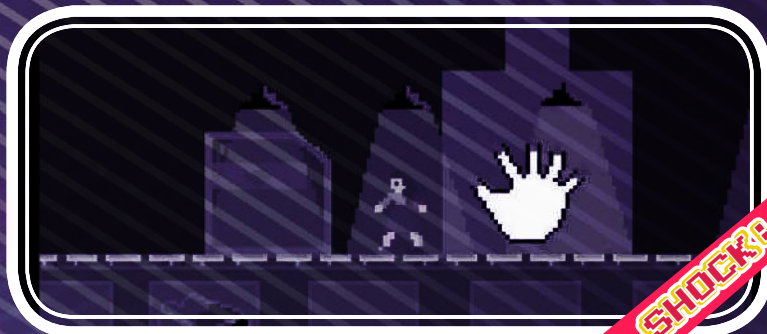
LULA 3D (GAME OVER ITALIA 1999) PC

Una donna a capo di un impero erotico

Lula è una famosa produttrice di film hard internazionali di alta qualità che, al momento di girare la nuova opera inedita, si ritrova con il misterioso rapimento di tre attrici hard contemporaneamente. Location patinate, set cinematografici bollenti e un motore completamente tridimensionale per un nuovo episodio della saga, già di culto, Lula The Sexy Empire, vista qualche anno prima.

12

KILLSWITCH (KARVINA CORPORATION 1989) PC



SHOCKE

Immagini capaci di far impazzire i giocatori

I due personaggi sono costretti a peregrinare in una letale miniera di carbone per sconfiggere le forze del male. Quella che, all'apparenza, può sembrare una semplice avventura grafica a tema survival horror è una delle opere più disturbanti di sempre, capace di far letteralmente impazzire dal terrore chi osa giocarci una partita...

10

MASS EFFECT (BIOWARE 2007) PLAYSTATION 3



SHOCKE

Le relazioni omosessuali

Nel corso della storia, è possibile far intraprendere una relazione omosessuale al personaggio protagonista, quale che sia il sesso scelto da noi all'inizio del gioco, con relative scene di baci appassionati ed effusioni a letto. Mente aperta dunque, più che scandalo, eppure in molti, nel pubblico, non la pensano esattamente così.

11

SWEDISH EROTICA: BEAT 'EM & EAT 'EM (MYSTIQUE 1982) ATARI VCS

Masturbazione e tiro a segno, un rapporto controverso

Un simpatico uomo nudo superdotato e biondo si trova sul tetto di un palazzo e trastulla il suo organo sessuale fino alla fuoriuscita del liquido seminale. Questo deve essere raccolto con la bocca da alcune ragazze nude

che si trovano sulla strada sotto il palazzo. Per completare il livello ogni goccia di sperma deve essere ingoiata correttamente. Ogni parola, decisamente, è superflua.

9



SHOCKE

SEVEN SINS (MONTE CRISTO 2003) PLAYSTATION 2



SHOCKER

Un sottile gioco di dominazione
 Il gioco è diviso in sette precisi capitoli in cui si vede tutto ciò che è legato alle perversioni umane. Tra queste resta impresso un episodio dedicato al mondo bdsm, in cui una sensuale dominatrice vestita in latex si diverte a sottomettere uno slave legato a una struttura girevole a colpi di frustino. Uno shock in pelle nera indimenticabile.

7

PLAYBOY THE MANSION (CYBERLORE STUDIOS 2005) PC



SHOCKER

La vita delle conigliette è messa a nudo

L'impero erotico creato da Hugh Hefner con la sua rivista patinata Playboy diventa nel 2005 un

interessante gestionale in cui creare la famosa mansion in cui viene realizzato il più celebre giornale a tema erotico di sempre. Un viaggio tra le conigliette sempre più sexy da cui ricavare servizi, speciali e interviste per usarle poi come contenuti per la rivista patinata. Portarsi a letto una starlette o vederle amoreggiare tra loro è lo scandalo dell'anno.

8

MANHUNT (ROCKSTAR NORTH 2003) PLAYSTATION 2



SHOCKER

Violenza gratuita senza fine!

Dopo aver generato controversie molto pesanti per la serie Grand Theft Auto, che, comunque, aveva sempre un umorismo di fondo a stemperare il tutto, perlomeno nei primi capitoli, Rockstar decide di pubblicare un titolo basato sulla violenza gratuita a tutti i costi, intitolato Manhunt. James Earl Cash è un carcerato condannato a morte che si ritrova, dopo una finta iniezione letale, a dover girare uno snuff movie, in cui violenza ed esagerazioni si mostrano in immagini davvero scioccanti e disturbanti.

6

CUSTER'S REVENGE (MYSTIQUE 1982) ATARI VCS

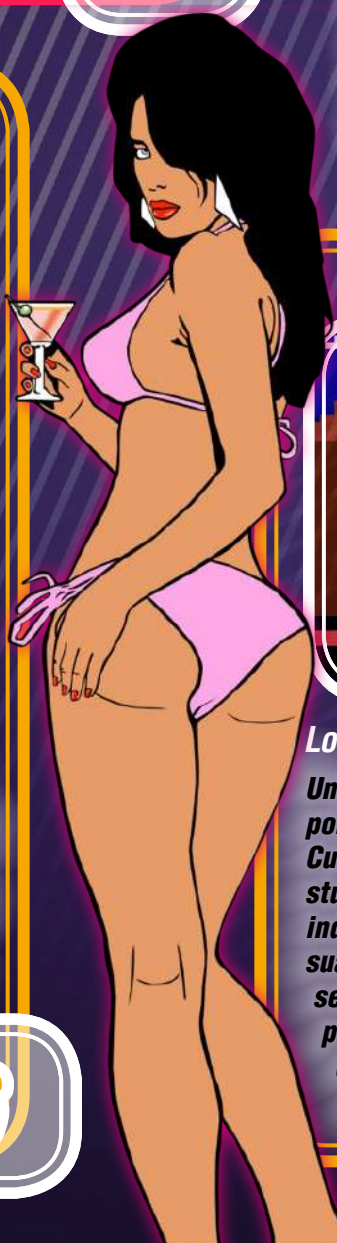


SHOCKER

Lo stupro di un'indiana legata ad un palo

Una vera e propria reinterpretazione pornografica della storia del Generale Custer, qui visto nei panni di un maniaco stupratore che approfitta di una ragazza indiana legata a un palo. Il gioco, alla sua uscita, ha generato uno scandalo senza precedenti, anche perché va a toccare temi delicati come quelli delle minoranze etniche.

5



CHILLER (EXIDY 1986) ARCADE

Persone torturate e uccise in modo atroce

La famigerata Exidy, già nota per il suo *Death Race*, torna sul mercato con un titolo ancora più estremo, dove si porta a termine la tortura e l'uccisione di persone inermi legate e pronte a essere massacrate nel modo più sanguinoso possibile. Il titolo, basato su pistola ottica, oltretutto, viene distribuito in sala giochi, cosa che potenzialmente lo mette a disposizione di un pubblico di ogni tipo, compresi teenager e bambini.

4

MISFORTUNE (MISFORTUNE TEAM 1989) GAME BOY



Un demone che maledice il giocatore per sempre

Nel 1989 viene sviluppato, ma mai rilasciato, il gioco più inquietante di sempre, il misterioso *Misfortune*. La colonna sonora del titolo è composta da suoni cupi e acuti, associati a una

melodia asincrona che, a detta di alcuni medici che hanno analizzato alcune rarissime copie del gioco realizzando degli encefalogrammi durante le partite, sono capaci di danneggiare realmente le onde cerebrali. Si dice che una copia del titolo sia nascosta all'interno del codice di titoli molto famosi come *Pokémon* e *The Legend of Zelda: Link's Awakening*.

3

RESIDENT EVIL (CAPCOM 1996) PLAYSTATION



L'apparizione del primo zombie nella villa

Il primo *Resident Evil* è ricco di momenti spaventosi e inquietanti. Quello più scioccante? L'apparizione del primo mostruoso zombi, intento a mangiare quel che resta di un cadavere. Una scena ancora oggi impressionante.

2

RAPELAY (ILLUSION 2006) PC

Un intero simulatore di molestatore seriale

Uno dei giochi più immorali di sempre, sviluppato

dalla giapponese *Illusion*, dove il giocatore impersona *Kimura Masaya* un giovane stupratore seriale che perseguita e molesta una donna e le sue due figlie, con un setting simbolico ambientato tra treni e rotaie. La molestia, inizialmente blanda, si trasforma in un vero e proprio stupro durante il gioco, con fin troppo morbose ricchezze di particolari. Un'opera talmente oscura e drammatica da aver scosso per sempre il mondo dei videogiochi.

1



EXPLICIT CONTENT

L'ULTRAVIOLENZA (CHE NON T'ASPETTI) ALL'EPOCA DEL PIXEL

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

Tra i tanti luoghi comuni relativi al nostro settore c'è senz'altro quello secondo cui, col passare del tempo, i videogame siano diventati sempre più violenti. Sorta intorno all'inizio degli anni Novanta col progressivo aumento del coefficiente di realismo favorito da sistemi più performanti, detta teoria circola ormai a mulinello sulle bocche di esperti, ben pensanti e opinionisti della domenica, tanto da aver convinto persino alcuni gamer che, in passato, le cose stessero diversamente. Si è giunti in tal senso a ritenere che ai tempi di Frogger i giochi fossero tutti rose, fiorellini o animaletti paciosi e che la situazione sia improvvisamente precipitata solo in seguito arrivo di Doom, Mortal Kombat, Carmageddon. Ma le cose stavano davvero così? Ovviamente no. A giudicare da alcuni prodotti usciti sul mercato in tempi non sospetti, verrebbe anzi da sostenere quasi il contrario! Prima che il gaming diventasse un fenomeno mediatico globale; prima che l'industria riconoscesse ufficialmente nei più giovani il rispettivo

» La cruda efferatezza di Jack The Ripper (1987, St.Bride's School) non emergeva unicamente dalle scioccanti immagini statiche a supporto del testo a video ma anche dalla morbosità di quest'ultimo.



"I want you," said Lady Maybank. "to walk right through me." I was taken aBack.
 "They have placed me here as a Barrier between the planes of darkness and the physical world. Pass through me and you shall begin your journey into the darkness."

» La "Instant Kill" più famosa della storia videoludica poteva mettere fine al combattimento in qualsiasi momento. A condire il tutto un vermiglio zampillo di sangue dal collo della vittima e il sordo rumore della testa recisa che rimbombava al suolo.



» Sparatutto con Light Gun prodotto da Exidy, Chiller esordì nel 1986 in sala giochi, per poi approdare, udite udite, su Nintendo NES nel 1990!



target di riferimento e prima che venissero introdotti criteri di controllo dei contenuti come il PEGI, i game designer erano infatti soliti concedersi licenze ben più ardite di quanto non si creda, senza che nessuno o quasi sollevasse alcuna questione morale in merito.

Chiller, ma non solo

Per avere un'idea più limpida dell'aria che tirava a inizio anni '80, viene spontaneo citare il caso di Chiller e chiedersi come sia stato possibile che un publisher abbia avallato la distribuzione di un simulatore di tortura in ambito Arcade, o magari immaginare l'entità del polverone che solleverebbero oggi giorno le grottesche mutilazioni a sfondo satanico immortalate in un vecchio maze-game come Go To Hell. Di fronte ai pixellosi bimbi massacrati da Michael Myers nel celebre Tie-In di Halloween per Atari 2600 alla morbosità di Jack The Ripper, persino gli eccessi di Soldier of Fortune parrebbero poi facezie. E questo senza ovviamente scomodare cult game come Splatterhouse (1988, Namco), Elvira (1990, Horrorsoft) e The Texas Chainsaw Massacre (1983, VSS), dove ci sarebbe toccato indossare la maschera di Leatherface e far impunemente strage



» Uomini, donne, turisti e vecchiette: lo scopo di The Texas Chainsaw Massacre, adattamento videoludico dell'omonimo film del 1974 noto in Italia come "Non aprite quella porta", era quello di uccidere chiunque vi capitasse a tiro, prestando attenzione non consumare prematuramente il carburante della vostra sega elettrica.

OGGI, CERTI GIOCHI NON SAREBBERO ARRIVATI ALLA PUBBLICAZIONE!

IL GU



• Prodotto nel 1986 dalla Gremlin Graphics su tutti i principali sistemi da gioco dell'epoca, console incluse, Techno Cop esibiva un coefficiente di violenza particolarmente elevato, tanto da sfociare spesso nello splatter.



di civili... Roba che oggi faticerebbe addirittura ad arrivare al vaglio dei censori perché bocciata in partenza dagli stessi producer. Roba passata pressoché inosservata agli occhi di genitori e giornalisti che non parevano preoccuparsi troppo del fatto che in Barbarian fosse possibile decapitare il proprio avversario, né che i proiettili di Techno Cop riducessero gli avversari a orride poltiglie sanguinolente. L'elenco delle produzioni in grado di rivoltare come un calzino la tesi esposta in apertura sarebbe chiaramente lunghissimo e oltremodo colorito, ma continuare a stilarlo non servirebbe certo a rafforzare più di tanto un concetto elementare secondo cui i videogame non siano in realtà cambiati tanto quanto invece abbia fatto la percezione comune della loro eventuale influenza. ■



• Simbologia satanica, sangue a catinelle e mutilazioni di vario genere: il repertorio di Go To Hell avrebbe fatto rizzare i capelli in testa a molti odierni fraggatori, eppure eravamo solo nel 1985 e gli utenti Spectrum ZX non lasciavano certo scandalizzare...



Un hardware dalle caratteristiche obsolete, che però piace ai fruitori del retrogaming.



AMSTRAD
MANIAQUE

Il leggendario coccodrillino, mascotte dell'altrettanto leggendaria Amstrad.



Burnin' Rubber è stato uno dei titoli di punta della line-up di GX 4000.



AMSTRAD GX 4000 L'INGLESE INCOMPRESA

In questo numero, vi parlerò di uno degli hardware più sfortunati di sempre, una console ideata da Amstrad per conquistare il mercato casalingo che però nasce in maniera sbagliata e si adagia troppo sugli allori dei successi precedenti della casa. Il suo nome è Amstrad GX 4000, un sistema che in pochi ricordano, con una manciata di giochi dedicati, spesso conversioni di titoli vecchi e fin troppo già visti. Decisamente poco, per la gloriosa Amstrad.

ALLA FINE DEL SECOLO...

Il 1990 è un anno di transizione: ormai gli home computer stanno lasciando il passo ai personal derivati dall'architettura IBM e anche i produttori più tradizionalisti capiscono che quella è la via da seguire, inclusa Amstrad, ovviamente. Accanto alla linea Plus, ormai testimone di una epoca morente e nostalgica, ecco però un debutto assolutamente inaspettato. All'inizio dell'ultimo decennio del secolo, l'attenzione è tutta verso le grandi console giapponesi ormai leader del mercato videoludico: pensiamo al Mega Drive di Sega o al Neo Geo di SNK, che montano entrambe il Motorola 68000, ma anche al debuttante Super Nintendo, erede di quel NES che ha scritto letteralmente la storia dei videogiochi.

Amstrad non può esimersi dal dire la propria, e si inserisce nel mercato console, florido e parecchio ricettivo di novità, con un nuovo interessante sistema. GX 4000 nasce come console totalmente indipendente dai computer CPC, eppure si unisce perfettamente alla linea Plus. Come questa, ha breve vita sul mercato, eppure la sua linea accattivante e la piena compatibilità col software prodotto su cartuccia per i "nuovi" CPC Plus potenzialmente la rendono parecchio appetibile. L'architettura è di fatto condivisa con i gemelli 464 e 6128, e le capacità grafiche avanzate la affrancano dall'essere un semplice sistema a 8 bit riproposto troppo tardivamente sul mercato. Ma la popolarità va conquistata sul campo. GX 4000, con un parco software dedicato di soli 27 titoli, diventa uno dei più grandi flop della storia dei videogame, piazzando solamente 15.000 unità in Europa, venendo ritirata quasi subito dal mercato.

I MOTIVI DI UN FLOP

Oggi la console è comunque considerata un oggetto di culto per gli appassionati del marchio Amstrad, prendendosi così una certa rivincita, per essere stata una macchina che ha venduto pochissimo e con un interesse da parte del pubblico clamorosamente pari a zero, persino da parte dei più convinti seguaci della casa inglese. Ma quali sono i motivi di tale eclatante insuccesso? Spesso non sono le caratteristiche a far sì che una macchina trionfi sul mercato (pensiamo al Game Boy, che, pur in bianco e nero, lanciato nel 1989, ha eclissato del tutto in pochi anni i pur più performanti Sega Game Gear e Atari Lynx). Per mesi, si fecero speculazioni sulle riviste di settore, con anteprime e articoli a tema, ma fu solo nell'agosto del 1990 che finalmente la macchina debuttò ufficialmente, con una sontuosa presentazione a Parigi, presso il prestigioso Centro CNIT. La console venne presentata insieme agli home computer 464 Plus e 6128 Plus, e da subito si configurò come l'alternativa "stilosa" ed esclusivamente ludica del terzetto. Amstrad partì fin dal principio con una politica dei prezzi aggressiva, di sole 100 sterline per il territorio del Regno Unito (in realtà 99,99 per seguire la notissima regola commerciale non scritta delle due cifre). Nella confezione erano forniti anche alimentatore, cavo video e due diversi controller. Altri tre furono i paesi coinvolti nel lancio europeo, ovvero la Francia, per cui si propose un prezzo strategico di 990 franchi, e, in minor parte, anche Spagna e Italia, con tanto di distribuzione

BEN PRESTO, GX 4000 SI TROVÒ NEI NEGOZI
A UN PREZZO ADDIRITTURA INFERIORE
ALLE CARTUCCE DI GIOCO!

COSE PREZIOSE

ufficiale e scatole localizzate. La macchina, oltretutto, forniva in bundle anche il divertente titolo corsaiolo Burnin' Rubber. Anche il software propose un prezzo competitivo, con giochi venduti a sole 25 sterline, tranne poche eccezioni.

Inizialmente, la stampa specializzata pubblicò articoli molto positivi sulla macchina: entrambe le riviste britanniche leader del settore, CVG e ACE, lodarono infatti la console, rimarcando il fatto che avesse un prezzo concorrenziale, design parecchio curato e ottime caratteristiche tecniche, specie se confrontate con i sistemi a 8 bit. Sistemi che però, è bene ricordarlo, di fatto appartenevano alla generazione precedente. Lo stesso Master System II, versione ridisegnata e più economica dell'8-bit targato Sega, uscì nei primi anni '90, ma era considerato dalla casa giapponese ormai poco più di un entry level per giocatori alle prime armi. Il futuro, ormai, era nei chip del Mega Drive. E comunque, per la GX 4000 non ci furono solo note positive, poiché il comparto audio, sottodimensionato rispetto agli standard contemporanei, e la scarsa maneggevolezza del controller si facevano sentire.

UN PESCE ROSSO TRA GLI SQUALI

La GX4000 dunque non riuscì a diventare un successo commerciale. Tutt'altro. Durante la sua breve vita, tutto andò clamorosamente storto: i giochi uscirono a rilento e le terze parti non crederono mai nel sistema. A un certo punto, persino la stessa Amstrad parve non crederci più. L'interesse dei consumatori era troppo basso, e persino le riviste di settore specializzate faticavano a parlarne, dando spesso più spazio a sistemi giapponesi che, di fatto, in Europa nemmeno si trovavano, con una carenza di informazioni desolante. Amstrad Action, una rivista monomarca dedicata alla casa inglese, fu una delle poche a sostenere la macchina, credendoci fino in fondo. La situazione era drammatica: già dopo poche settimane dal lancio iniziale, il sistema si poteva trovare nei negozi a prezzi scontati, spesso sottocosto, pur di liberarsi delle scorte. Una morte annunciata, con un epilogo agonizzante, degno della crisi del settore del 1983! Luglio 1991, alcuni negozi iniziarono a vendere la console al minimo storico di 29,99 sterline, poco più di un gioco singolo! Del resto, nel frattempo i computer a 16 bit Commodore Amiga e Atari ST, insieme con i precedenti sistemi a 8 bit, avevano già fagocitato il mercato europeo dei videogiochi, e l'hype per le nuove console a 16 bit, come il Sega Megadrive, già presente in Giappone fin dal 1988, stava iniziando a crescere rapidamente. Amstrad si era data da fare, ma, per quanto il marketing fosse stato aggressivo, la console non poteva assolutamente competere con un sistema da gioco come Sega Megadrive, basato sul velocissimo processore Motorola 68000, uscito in Europa ufficialmente proprio nel novembre del 1990. Anno in cui, tra l'altro, debuttò nel Sol Levante anche il Super Famicom, che generò un vero fanatismo anche in Europa, dove, fino al 1992, si trovò solo d'importazione. ■



Il celebre Alan Michael Sugar, fondatore di Amstrad, in una foto recente.



NON SOLO COLPA DELLA CONCORRENZA

Non fu solo per la concorrenza spietata e un tempismo non proprio perfetto, se la GX 4000 non ebbe il successo sperato. Non mancavano infatti problemi con la produzione del software, con molte aziende che si lamentavano del processo di duplicazione che stava richiedendo mesi anziché settimane, con giochi rilasciati in ritardo o persino cancellati del tutto. Inoltre, molti titoli per Amstrad GX4000 erano semplicemente giochi per CPC usciti su cartuccia con piccole modifiche o addirittura nessun miglioramento! Oltre a ciò bisogna considerare che le cartucce erano pienamente compatibili con i nuovi sistemi 464 Plus e 6128 Plus, dotati di slot per leggere le cartucce. Questo fatto condusse presto all'apatia i potenziali consumatori, con molti utenti non disposti a pagare 25 sterline per un gioco su cartuccia che poteva essere acquistato, negli stessi negozi, per sole 3,99 sterline nella versione su cassetta per sistemi ormai venduti a prezzi irrisori. Il maggior concorrente del GX 4000, paradossalmente, fu proprio il caro vecchio CPC!



Robocop 2 era uno dei titoli dello scarsissimo parco giochi dell'Amstrad GX 4000.

ZIMEAX UNA VERA PASSIONE TATUATA NEL CUORE

di FABIO 'SUPER FABIO BROS' D'ANNA



NOME: ANDREA
COGNOME: ZIMEI
NICKNAME: ZIMEAX
DATA DI NASCITA: 6
NOVEMBRE 1980
PEZZO DA

COLLEZIONE: STARCRAFT 64
PAL PER NINTENDO 64

Zimeax nasce in Liguria nel 1980. Barman, deejay, corridore di Ultra Trail e ovviamente videogiocatore e collezionista!

La sua passione nasce da bambino, quando, prima con la famiglia, poi con gli amici, andava d'inverno a Prato Nevoso in vacanza. Tappa fissa? La mitica Sala Giochi Bowling dove Zimeax fece la conoscenza di autentici pezzi da novanta del calibro di Rolling Thunder, Splatterhouse, Snow Bros, Chiller, Super Pang, Street Fighter 2 e molti altri... la lista sarebbe lunga. La sua collezione attuale è generica, anche se, al suo interno, si può notare una particolare predilezione per i titoli Capcom e per il genere dei vecchi "picchiaduro a scorrimento", che compongono gran parte della sua "area 16 bit". Una menzione particolare va fatta alla saga preferita di Zimeax, Final Fight, della quale il nostro collezionista ha quasi ultimato il full set composto dalle varie versioni

dei giochi, le action figures, le colonne sonore, le guide e i vari gadget trovati in giro per il mondo. Una curiosità sulla sua collezione? Il titolo che ha avuto più difficoltà a trovare non è Capcom. E non riguarda neanche la Saga di Final Fight. Si tratta infatti di Starcraft 64 PAL per Nintendo 64, uscito nel 2000 solo per il mercato Australia/Nuova Zelanda. "C'è differenza tra raro e costoso. I pezzi costosi si trovano. Costano. Ma si trovano. I pezzi rari possono costare tanto o poco. Ma magari, se va bene, si trovano una sola volta l'anno". Prossimo pezzo da cercare? "Ora bisogna rimboccarsi le maniche e aspettare di trovare la versione Mega CD di Final Fight edita da Tec Toy per il mercato brasiliano...". Nel frattempo, potete seguire Zimeax sul sito di Gamescollection.it dove si occupa di gestire le Retronews insieme a Miyamoto!

Una selezione dei migliori giochi di questo collezionista, tra cui quelli per SNES.



Il nostro eroe con l'amatissima collezione videoludica.



Il pezzo da novanta, il rarissimo StarCraft 64 per Nintendo 64

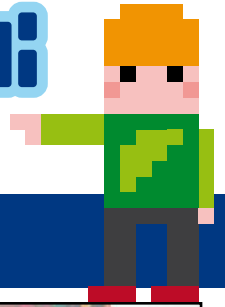


Il corridoio di casa Zimeax, densissimo di giochi!



le quotazioni dei giochi

SCOPRITE QUANTO VALGONO LE VOSTRE COLLEZIONI



Questo mese il borsino è dedicato al Nintendo 64, il sistema preferito del nostro collezionista Andrea Z. Si tratta dell'ultima grande console a cartucce della storia videoludica, targata Nintendo e concepita come alternativa al nascente mondo di titoli basati su CD-ROM. Pur avendo avuto meno successo commerciale del diretto concorrente PlayStation, il sistema ha dato alla luce titoli di culto quali Super Mario 64 o il primo Zelda in tre dimensioni.



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: TOYS 'R' US LIMITED GOLD EDITION
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 450 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: POKEMON LIMITED EDITION PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 200 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: POKEMON LIMITED EDITION JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 200 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: ORANGE LIMITED EDITION PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 130 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: STAR WARS RACER LIMITED EDITION PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 100 EURO



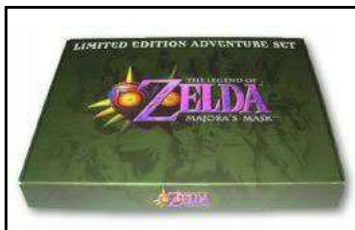
CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: DK 64 LIMITED EDITION NTSC
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 180 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: CLEAR BLACK LIMITED EDITION PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 90 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: DAEI HAWKS LIMITED EDITION JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 200+ EURO



TITOLO: THE LEGEND OF ZELDA, MAJORA'S MASK
VERSIONE: LIMITED EDITION ADVENTURE SET
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 250+ EURO



TITOLO: SUPER MARIO 64
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 30 EURO



TITOLO: SUPER MARIO 64
VERSIONE: CARTUCCIA LOOSE PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 10 EURO



TITOLO: BANJO-KAZOOIE
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 60 EURO



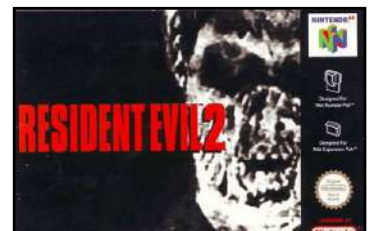
TITOLO: BANJO-TOOIE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 100+ EURO



TITOLO: STARCRAFT 64
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 80 EURO



TITOLO: MARIO PARTY 3
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 80 EURO



TITOLO: RESIDENT EVIL 2
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 90+ EURO

SONIA
SUFFLCO

Amante dei videogiochi fin da bambina, si è laureata presentando una tesi sul rapporto fra arte e videogioco. Ha collaborato con Game Republic e PS Mania. Attualmente collabora con GamesVillage e Retrogame Magazine, e ha pubblicato il volume "Silent Hill 2: La nebbia e le tenebre". Ha molti amori videoludici, con una predilezione per le avventure, ma l'importante per lei è che i giochi la facciano emozionare. Quando pensa che nessuno faccia caso a lei, tira fuori Tomb Raider e una vecchia PlayStation e si dà alla pazzia gioia. Le piacerebbe invitare Pyramid Head a pranzo solo per la curiosità di capire come fa a mangiare.

...PAURA?

L'horror prima, l'horror adesso: chi spaventa di più?

Il genere horror nei videogiochi è sempre stato e continua a essere uno di quelli che stuzzica il mio interesse. Non è tanto lo spavento in sé a farmi divertire, quanto il modo in cui l'orrore mi viene trasmesso. Se mi chiedeste quale fra i videogiochi a cui mi sono dedicata mi ha spaventato di più, per rispondervi dovrei giocoforza voltarmi indietro, e guardare al retrogame. In periodi in cui le limitazioni tecniche delle macchine a nostra disposizione impedivano addirittura agli sviluppatori di poter terminare un titolo per intero così come lo avevano pensato all'inizio per la capacità ridotta dei supporti, l'horror nei videogiochi diventava un'esperienza molto simile a certe forme di teatro, laddove lo spettatore viene chiamato a formare parte integrante della rappresentazione non già partecipandovi fisicamente, ma facendo lo sforzo di amalgamare e rielaborare con le sue percezioni le varie sfumature di suono e movimento, le asincronie, gli espedienti narrativi. Laddove la grafica si presentava per forza di cose scarsa e priva di dettagli, la musica aveva la qualità che aveva e di effetti speciali non si vedeva l'ombra, il giocatore era chiamato non solo a sospendere l'incredulità, ma ad aggiungere attraverso il suo filtro personale ogni elemento sottinteso, ogni spiffero, ogni voce ultraterrena, e a vivere l'esperienza horror nella maniera più completa.

Penso che l'orrore, per essere tale, ci debba toccare nell'animo e far scattare i nostri meccanismi più elementari di autodifesa, incarnando l'oggetto del nostro timore che per la sua stessa esistenza minaccia la nostra. Ma non solo: il vero orrore è qualcosa che non si limita a spaventarci, certo lo fa quando lo incontriamo faccia a faccia, ma poi l'orrore vero ci segue ovunque, anche a console spenta, finché il gioco non viene terminato. E, se vogliamo essere sinceri, un pochino anche dopo. Devo ammettere che questa cosa, però,

“Penso che l'orrore, per essere tale, ci debba toccare nell'animo e far scattare i nostri meccanismi più elementari di autodifesa, incarnando l'oggetto del nostro timore che per la sua stessa esistenza minaccia la nostra.”

ultimamente mi succede sempre meno. Gli horror contemporanei, forti dei nostri potenti processori, sono specialisti nell'arte di mostrarci fin nel più piccolo dettaglio ciò che dovrebbe essere l'oggetto del nostro terrore; mostri di ogni tipo, esperimenti biologici, alieni, creature varie cercano di farci saltare sulla sedia guardandoci sempre più da vicino, lasciandosi osservare nella loro ostentata repellenza con dovizia di particolari. Per la mia esperienza, mi fanno saltare, eccome; ma passato l'effetto jumpscare, ecco che tutto torna a posto, e per quanto mi tenda nel tentativo di anticipare il prossimo spavento da sorpresa, non ho molto altro da aggiungere. Nessuno o quasi di questi mostri perfettamente dettagliati esce dalla console per insinuarsi in un piccolo, sciocco ma fastidioso pensiero mentre salgo da sola le scale al buio, o sento un rumore nel cuore della notte. Forse perché questi giochi, diversamente dalle perle horror del passato, da me non vogliono quasi niente, se non che impari a usare correttamente la periferica, o a risolvere un quick-time-event col giusto tempismo. Quando l'orrore per esprimersi contava sul mio aiuto, caricavo sull'esperienza ciò che per me risultava più spaventoso, più orrorifico; il fatto che spesso quei titoli andassero ad attingere dal bacino della cultura popolare, dalle figure folkloristiche come anche archetipiche non faceva che dare ulteriore profondità all'avventura, poiché ciò con cui ci cacciavamo reciprocamente, in un valzer di affondi e ritirate che sarebbero certamente culminate nello scontro finale, spesso nemmeno fisico, trovava già riscontro nella mia mente, aderendo a figure spaventose tanto più credibili quanto più vicine alle narrazioni che per un certo periodo avevo sentito ripetersi a cadenza quasi quotidiana. Esempio lampante è l'incontro con il soprannaturale e la strenua lotta che l'uomo intraprende per liberarsi dal suo giogo, declinata attraverso i metodi più consoni a ciascuna cultura, qualcosa che stravolge qualunque normale schema di ragionamento, qualcosa che non tiene conto dei riflessi o della prestanza fisica, e con cui, come genere umano, ci confrontiamo ovunque da sempre e per questo spaventa profondamente. Case infestate, spiriti inquieti, creature di altre dimensioni che strisciavano nel buio; magari nemmeno si vedevano, solo si percepivano, ma proprio per questo terrorizzavano fin nell'intimo, quella parte di noi che non possiamo spegnere né mettere in pausa mai, per nessuna ragione.

“Laddove la grafica si presentava per forza di cose scarsa e priva di dettagli, la musica aveva la qualità che aveva e di effetti speciali non si vedeva l'ombra, il giocatore era chiamato non solo a sospendere l'incredulità, ma ad aggiungere attraverso il suo filtro personale ogni elemento sottinteso.”

LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA

La dipartita dei nostri cimeli videoludici è evitabile?

Un collezionista potrebbe apparire come un pazzo agli occhi del semplice fruitore di videogiochi, che considera hardware e software come semplici mezzi per giocare, ma il collezionismo segue dinamiche diverse, tra cui la preservazione (almeno per me) di una specie che evidentemente è in via d'estinzione.

Come canta(va) Raf, giusto per fare un tuffo negli anni '80, "è inevitabile oramai..." che ogni oggetto, soprattutto elettronico, possa perire per il solo effetto del trascorrere del tempo, senza considerare mille altri fattori tra cui, purtroppo, va annoverata anche la semplice sfiga.

Personalmente ho assistito, in tanti anni, a dipartite più o meno spettacolari ed altresì dolorose, ma anche semplici danni di natura estetica che hanno toccato tanto gli hardware quanto i software in mio possesso, quanto quelli di cari amici. Non so a voi se è mai capitato, ma vedere un cimelio perire sotto i propri occhi, non è mai bello, così come è ancor più dura accettare di averne causato, per propria incuria/negligenza, guasti e danneggiamenti con inevitabile susseguirsi di sproloqui in aramaico (nella sua forma più antica). Ricordo alcuni fatti di vita vissuta, che hanno segnato in qualche modo il mio modo di collezionare, le paranoie collegate e le piccole/grandi attenzioni riposte nella gestione dei miei averi videoludici.

I primi approcci verso la morte di una console, li provai con l'Intellivision. Ne ho visti saltare due nella mia vita, penso entrambi per lo stesso motivo, il primo quando avevo circa 9 anni. L'intv è privo di spia di accensione, per cui, se lo dimenticate acceso, nessun segnale vi avvertirà della ca****a che avete fatto. Morale, pochi anni fa a casa mi accorsi, poggiando la mano su di un incandescente Intv, che l'avevo dimenticato acceso per bene 2 mesi (!!!!). Ovviamente era bruciato e senza speranza. Destino simile per il mio primo Dreamcast, ma modalità differenti. Una sera, circa 14 anni fa, soprappensiero, collegai il cavo di una PS1 direttamente al mio fido DC. Pronti partenza, triangolo arancione e fumo bianco (ancora oggi non riesco a dimenticare quell'immagine)!

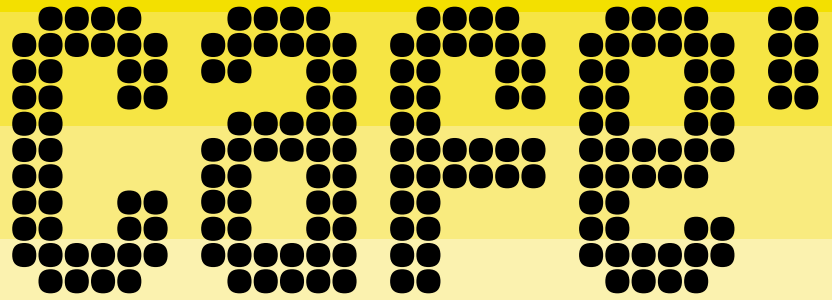
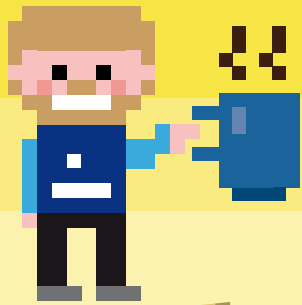
Mai attaccare una console giapponese alla 220v, perché gli effetti sono devastanti. Per cause non imputabili al sottoscritto, fine anni 80, saltò anche il mio Amstrad CPC664. Motivo? All'epoca non sapevo le ragioni e mi trovai a smontare tutto il lettore floppy, senza giungere ad alcuna conclusione. Negli anni ho appreso che le cinghie dei floppy si seccano e rompono e, due anni fa, ho casualmente ritrovato tutti i pezzi smontati dal mio CPC. Comprata la cinghia nuova, rimontato tutto e, Taaaacc, nulla da fare, il CPC non è comunque ripartito. Stessa fine hanno fatto un Atari Jaguar, colpevolmente lasciato in garage (all'interno di un armadio) per mesi e, nuova di questi giorni, la dipartita di un Laseractive (!!!!) e del mio fido Amiga CD32, entrambi sempre perfettamente funzionanti sino a pochi mesi fa, riaccesi per una partita e... il nulla! Quando vi dicono che vanno fatti girare, forse è vero. Ma la questione tocca anche aspetti più complessi, quali: l'utilizzo di hardware (rari) e come comportarsi con console nuove e giochi con la batteria tampone! Morale. Avete una console nuova, chiusa. Cosa fare? Lasciarla integra e sapere che, prima o poi, la batteria potrebbe corrodervi l'interno della macchina, oppure aprirla ed eliminarla? Questioni che ovviamente si scontrano con l'animo di un collezionista purista. Chiusa e corrosa? A voi la risposta! E poi ci si mette la questione dei videogiochi. Alzi la mano chi non ha mai danneggiato (inavvertitamente, sia chiaro) un videogioco e non ha mai trovato delle righe, soprattutto sui CD, causate dal lettore o dall'incuria... Sono aspetti che ovviamente toccano più il collezionista, che pone attenzioni maniacali a come si trattano i supporti, le istruzioni, i box. Alle volte, più stai attento, più rischi di fare danni, peraltro. Personalmente temo il sole come la peste: niente giochi esposti alla luce diretta grazie. A casa di un caro amico super collezionista, ricordo ancora quando con ammirazione vidi Metal Slug X, 3, 4 e 5 per Neo Geo AES Us e notai, due anni dopo e con suo estremo rammarico, che le coste erano sunfaded nonostante il sole arrivasse di riflesso e mai direttamente all'interno delle vetrine. Inutile precisare che, da quel giorno, quel mio caro amico (NF), copri tutto il copribile! Alla fine, sono pur sempre opere, anche a livello espositivo, così come avvengono per i quadri in un museo, vanno protette. È per questo che, anche solo per gli impatti, in casa mia non possono mancare le custodie in PVC per i giochi Snes, Super Famicom, Nes, Game Boy, Neo Geo ecc. In ogni caso più li movimenti e più il rischio di distruzione è alto. Ricordo perfettamente, nel corso di una foto di gruppo della mia collezione FM Towns, di essermi seduto su di un gioco, ovviamente divelto, e giù di aramaico al contrario! Ma i danni si vedono anche dal semplice utilizzo, dai segni del tempo, della polvere. Per non parlare della sofferenza che provo quando, acquistato qualcosa, arriva rovinato per colpa delle poste o di chi ha spedito. Non è tanto il danno economico, ma il pensiero che un oggetto con decine di anni alle spalle vissuti nella perfezione, venga rovinato irrimediabilmente per pigrizia ed ignoranza di chi lo avrebbe dovuto imballare/trattare con cura. Un collezionista potrebbe apparire come un pazzo agli occhi del semplice fruitore di videogiochi, che considera hardware e software come semplici mezzi per giocare, ma il collezionismo segue dinamiche diverse, tra cui la preservazione (almeno per me) di una specie che evidentemente è in via d'estinzione. Per cui, che voi siate collezionisti o no, rispettate sempre i vostri giochi e le macchine su cui girano, perché sono portatori di un pezzo di storia da ricordare e, perché no, divulgare alle generazioni future oltre che a quelle passate.



FEDERICO
SALERNO

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

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



Insieme come ai vecchi tempi. Offrono Metalmark e Mossgarden.

MEN AT WORK

La gestione di un magazine, di qualunque tema esso tratti, comporta un numero davvero straordinario di responsabilità che vanno dalla semplice impostazione del timone, alla coordinazione della redazione, per accorpate poi aspetti più tecnici come elaborazione della grafica, processo di impaginazione e rispetto di tempistiche spesso strettissime. A tutto ciò vanno a sommarsi variabili di natura decisamente eterogenea, tra cui il puntuale sopraggiungere dell'imponderabile imprevisto: un classico da nuvoletta fantozziana che ogni giornalista conosce fin troppo bene. Alla luce di tutto ciò, si può affermare che l'uscita di ogni numero rappresenti un evento paragonabile a un parto e che, in quanto tale, essa non costituisca la fine una gestazione, ma solo l'inizio di un qualcosa di molto più grande e complesso come la vita. Per un magazine, quest'ultima è costituita dal confronto col pubblico: oltre a garantirne la stessa sopravvivenza, chi ne acquista una copia diviene di fatto il suo proprietario e in quanto tale avverte quasi il dovere morale di valutarlo con estrema esigenza. Sono le regole del gioco, è giusto che sia così ed è altrettanto logico che il lettore ci renda partecipi delle sue perplessità riguardo questo o quell'aspetto del nostro prodotto. Nell'attuale edizione di Retrogame Café avremo occasione di confrontarci su tematiche del genere, passando dal prezzo di copertina a dettagli più pratici, fino a raggiungere una sorta di climax in una interessantissima discussione relativa alla stessa utilità della carta stampata. Il tutto col massimo del rispetto reciproco e le nostre orecchie ben aperte, così da recepire ogni attuabile suggerimento atto a conseguire un risultato sempre migliore!

MOSSGARDEN



⚡ Negli ultimi 120 anni a questa parte la stampa cartacea è morta almeno un migliaio di volte: a ucciderla sarebbe stata la Radio, poi la TV, poi Internet... Ma alla fine, seppur con qualche acciaccio, la si può trovare sempre lì, al suo posto, in edicola.

di sfatare parecchi luoghi comuni diffusisi a riguardo col passare del tempo... Primo fra tutti quello secondo cui, per un periodo indefinito, fosse addirittura impossibile trovare un videogame in qualsiasi sala o negozio. Non posso che consigliarti di tenere d'occhio l'indice del prossimo numero di Retrogame Magazine: potresti avere una lieta sorpresa!

QUANTO FU DAVVERO GRAVE LA CRISI DEL 1983?

Ciao ragazzi!
Per l'ennesima volta Jeff B. a rapporto. Stavo rileggendo l'articolo - per altro molto bello, come sempre - del ritrovamento delle cartucce Atari ad AlamoGordo... È solo l'incipit della mia "richiesta": non sarebbe una bella idea, interessante e istruttiva, quella di spiegare la crisi del 1983 a chi magari si avvicina solo ora grazie a voi al retrogaming, e che probabilmente non ne è nemmeno a conoscenza? Un po' di storia, a mio avviso, non fa mai male. Continuate così, vi adoro!
A presto!

Jeff B.

MOSSGARDEN: Il buon Jeff la tocca piano e, in due parole, ci affida idealmente l'arduo compito di raccontare ai posteri di "quella volta" che il mondo dei videogame fu sul punto di implodere lasciandosi alle spalle solo le macerie di un sogno infranto. La proposta, chiaramente, mi intriga parecchio e non soltanto per notorio fascino del soggetto: analizzando cause ed effetti del Big Crash del 1983 avremmo infatti la gustosa opportunità

METALMARK: Sicuramente dedicheremo ancora spazio a questa storia, su cui c'è ancora molto da raccontare... Per esempio, vorrei soffermarmi sulla figura di Howard Scott Warshaw, che era un vero genio, e quello di E.T. fu solo uno sfortunato inciampo dovuto a situazioni non del tutto imputabili a lui. Resta sintonizzato per saperne di più!

LA STAMPA È MORTA?

Trovo le riviste cartacee abbastanza anacronistiche, specialmente calcolando che chi è davvero interessato al retrogaming può trovare sul web di tutto di più. Credo che ad oggi l'impatto di avere in mano una rivista comprata all'edicola sia solo un modo nostalgico per rimembrare i bei riti dell'edicola che un tempo osservavo anche io: molti videogiocatori di vecchia data vivono questo assioma e per carità, anche io adoravo i tempi di ConsoleMania, Game Power, Game Republic e compagnia andante, solo che questo tempo è, secondo mio parere, inesorabilmente tramontato...

Alex "Luthor" Di Pietro



⚡ 1983: l'anno in cui l'industria dei videogame morì. Ma fu davvero così? Jeff B. ci chiede di fare chiarezza a riguardo... E noi potremmo presto decidere di accontentarlo!



DAL FORUM & DINTORNI

MA QUANTO MI COSTI?

Bella rivista ma consiglieri un taglio di prezzo e magari un'uscita più cadenzata per allargare la fetta di utenza, sarebbe possibile farlo senza colpo ferire?

Alessandro "Lenza" Lenzarini

MOSSGARDEN: Caro Alessandro, le soluzioni che proponi non sarebbero certo attuabili senza "colpo ferire" e in un settore ormai delicatissimo quale quello della carta stampata ogni passo va ponderato con estrema attenzione. La redazione di Retrogame Magazine si è interrogata spessissimo su questo punto, e chiaramente il nostro obiettivo è fornirvi il miglior prodotto possibile. Ci piace pensare che il prezzo di copertina sia solo un "male necessario", per permetterci di celebrare tutti insieme la nostra passione e i nostri ricordi.

UNA MODA PASSEGGERA?

Visto che parliamo di roba antica, la mia domanda può sembrare assurda, ma secondo voi quella del Retrogaming è una moda passeggera? BioFranco79

MOSSGARDEN: Domanda meno assurda di quel che sembra, cui occorre dare una risposta adeguata. E' francamente innegabile che, a livello mediatico, il retrogaming stia vivendo una sorta di età dell'oro e l'interesse dimostrato nei confronti dei classici da un numero sempre più grande di major lo conferma. Con un pizzico di ottimismo, sono portato a credere che il crescente interesse per la storia del gaming non sia legato solo a un trend momentaneo, ma anche a una maggiore consapevolezza del medium da parte dei suoi utenti. C'è voglia di capire e di scoprire le origini di tutto questo ben di Dio che ci circonda e non abbiamo motivo di credere che detto interesse debba necessariamente scemare. Anzi.

MOSSGARDEN: Nell'ottica dell'immediata e gratuita accessibilità a quella sconfinata mole di dati assicurata dalla rete, sarebbero ormai molti i format e i media idealmente rottamabili: pensiamo ai libri, alla radio, alla tv, ai CD, al vinile, al cinema, ai fumetti, ai DVD, ai giochi retail e persino ai comuni negozi. Gli stessi quotidiani, parlando proprio di stampa, non avrebbero più alcuna ragion d'essere. Eppure gli esseri umani continuano a servirsene, semplicemente perché scelgono di farlo o magari perché rifiutano l'idea di filtrare tutto attraverso lo schermo di un PC. Dovessimo rinunciare alla produzione di tutto ciò che è tecnicamente anacronistico, la nostra quotidianità sarebbe alienante, vuota, desolante. Anche perché "più pratico" o "più immediato", non significa necessariamente "più piacevole".

METALMARK: Sono d'accordo, senza contare che la disperata necessità di accumulare visualizzazioni in tempi molto ristretti implica d'altronde l'obbligo di contenere la verve dell'autore entro determinati confini onde non scoraggiare il lettore occasionale, il che favorisce anche l'adozione di escamotage spesso disdicevoli quali news puerili, clickbait forsennato e isterica iper-produttività. Chiamatemi anche vecchio, ma la soddisfazione professionale che si prova consegnando un proprio articolo alla stampa rimane molto diversa da quella legata alla pubblicazione online. E, in cuor mio, spero che i lettori di Retrogame Magazine possano condividere con me un pizzico di questa soddisfazione.

NOSTALGIA CANAGLIA

Mi trovo spesso a fantasticare sui giochi che riproponete su queste pagine, e a ricordarmi quanto tutto era più bello quando ero bambino. Ma poi, mosso da questo spirito nostalgico, tiro

»Artista attivo su Instagram e nostalgico dei mitici anni 90, Emanuele Ghione si diverte a disegnare personaggi dei videogame in contesti insoliti. Ecco uno dei graziosi lavori che ha avuto la premura di inviarci!



giù il primo emulatore da Internet, mi metto a giocare e... mi trovo davanti delle cose semplicemente ingiocabili! A questo punto, la domanda che mi sorge spontanea è: ma erano davvero belli i videogiochi del passato? Non è che tante volte ne abbiamo un così bel ricordo semplicemente perché sono legati a un periodo felice della nostra vita (si spera), quale l'infanzia?

MOSSGARDEN: Sicuramente siamo tutti un po' vittima dell'effetto "Madeleine di Proust", ossia la facoltà di ricollegare sensazioni e atmosfere a partire da

un semplice oggetto. Ciò non toglie che molti dei giochi di cui parliamo hanno un valore intrinseco, che sicuramente va interpretato collocandoci nella sensibilità e nelle limitazioni tecniche dell'epoca. Questo è il compito dell'archeologo "videoludico", se mi passi il termine.

METALMARK: Chiaramente dipende anche dal gioco. Invito tutti a riprendere in mano il primo Super Mario Bros... ragazzi, che dire: in quel primo livello c'è tutto. È la Bibbia di come si sviluppa un gioco. E Miyamoto è il nostro Messia.

SHINOBI



1 Perché un Iga ninja debba salvare dei bambini ci è pesantemente oscuro. Si vede che i soldati bambini nelle associazioni segrete giapponesi esistono ancora... Comunque, armati di shuriken e di una non meglio identificata spada, ci apriamo la strada nel sangue.

2 Dopo aver scambiato la nostra arma con dei ben più utili proiettili esplosivi (esplosi da non si sa cosa), iniziano gli incontri con i cattivoni seri: questo possiede sia uno scudo che una scimitarra, e ce lo ritroveremo in parecchi livelli.

3 Ed eccoci davanti al primo cattivone che, in quanto a dimensioni, fa un po' "Ken il Guerriero", ma lo sistemeremo con la nostra magia ninja della moltiplicazione e qualche shuriken tirata bene all'altezza della faccia.



4 Ecco il "Bonus genocidio", dove si vince una vita stendendo quanti più cattivi possibile senza che riescano ad arrivare a noi. Non molto facile, questo intermezzo nelle sale giochi provocava alterazioni del carattere dei giocatori con conseguente cazzotto sullo schermo... che non sempre resisteva.

5 L'inutile mappa ci fa notare che il boss del livello dovrebbe essere un elicottero dal nome evocativo: "Black Turtle". Naturalmente, non è né nero, né lento. Per fortuna, non è nemmeno troppo robusto. Non proprio un "nomen omen", mettiamola così!

6 Chi ha progettato questo boss doveva avere chiari problemi relazionali. Una serie di statue votive che ruotando ci trotterellano tranquillamente addosso: sprecare anche una sola shuriken vuol dire morire. In definitiva, uno dei più grossi mangiatori di "continue" di sempre.



7 Finalmente un'ambientazione giapponese e tanti ninja, e il game design comincia ad avere un senso. Certo, uscire da questa situazione potrebbe essere davvero difficile, ma purtroppo per loro abbiamo conservato un "ninja magic" e quindi...

8 E si aprono le cateratte del cielo delle imprecazioni. Questa sorta di coniglio psicotico ci toglie vite che è una bellezza, sfruttando tecniche molto vicine alla nostra magia. C'è poco da fare, tocca essere precisi e imparare a memoria la sequenza. Che nervi.

9 Spiegone finale che finalmente svela la natura della missione. In realtà c'entra tutto, il Giappone feudale, la restaurazione, il terrorismo, come dire... tutte cose attualissime. Arriva la scritta "the end": ce l'abbiamo fatta anche questa volta, che cali il sipario!

NEXT
MONTH

NEL PROSSIMO NUMERO. . .

IN EDICOLA IL
28. 12. 2017

STAR WARS: LA LUCE E L'OSCURITÀ

In occasione dell'uscita di Star Wars: Gli ultimi Jedi, ricordiamo come i videogiochi ci hanno portato a spasso nell'universo ideato da George Lucas, permettendoci di vivere combattimenti spaziali e duelli a colpi di spada laser.



GUNPEI YOKOI

Dal Game Boy al WonderSwan, passando per la saga di Metroid, onoriamo la memoria di uno dei più grandi geni che abbiano mai lavorato per Nintendo, capace di dare vita a una rivoluzione di cui ancora oggi possiamo gustare i frutti!



TIE-IN: IL BUONO, IL BRUTTO E IL CATTIVO

Da sempre i tie-in sono stati collegati a giochi di scarsa qualità, ma tante perle si nascondono anche in mezzo all'orrore. Seguiteci nel nostro speciale, dove andremo alla ricerca delle trasposizioni più belle... ma anche di quelle più vergognose!



SHENMUE

Mentre Yu Suzuki è al lavoro sul terzo capitolo di Shenmue, celebriamo insieme una delle pietre miliari del mai dimenticato Dreamcast, capace di farci vivere e sognare un'avventura emotiva come non ne avevamo mai sperimentate prima d'allora.



RETROGAME

Bimestrale - prezzo di copertina 9,90 €

Direttore responsabile: Luca Sprea

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



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

Presidente: Luca Sprea

Consiglieri delegati: Mario Sprea, Claudio Rossi (pubblicità e marketing),
Andrea Franchini (responsabile qualità editoriale)

Art director: Silvia Taietti

Coordinamento:

Gabriella Re (Foreign Rights), Silvia Vitali - international@sprea.it, Ambra Palermi (Coordinamento Editoriale), Alessandra D'Emilio e Roberta Tempesta (Segreteria Editoriale) Francesca Sigismondi

(ufficio legale), Tiziana Rosato (acquisti e produzione)

Amministrazione:

Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Sara Palestra
amministrazione@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL

Sonia Lancellotti: tel. 0292432295 - distribuzione@sprea.it

PUBBLICITÀ

Segreteria Marketing: Emanuela Mapelli - Tel. 0292432244 - pubblicita@sprea.it

Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia

PI 12770820152 - Iscrizione camera Commercio 00746350149

Per informazioni, potete contattarci allo 02 924321

ABBONAMENTI E ARRETRATI

Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.sprea.it/retrogame

Mail: abbonamenti@myabb.it

Fax: 02 56561221

Tel: 02 87168197 (lun-ven/9:00 - 13:00 e 14:00 - 18:00)

www.sprea.it

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

Distributore per l'Italia:

Press-Di Distribuzione stampa e multimedia s.r.l. - 20090 Segrate - ISSN: 2532-4225

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

Copyright Sprea S.p.A.

La Sprea S.p.A. è titolare esclusiva della testata Retrogame 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.

È IN EDICOLA



GAMESVILLAGE.it

COME FARE TUTTO IN

MINECRAFT

PARTIAMO ORA PER UNA NUOVA GRANDE AVVENTURA!

MOD SUPER CREATIVI!
10 STRUMENTI CHE OGNI COSTRUTTORE DI MONDI DEVE POSSEDERE!

IN DIRETTA DALLA TV!
CHIAMATE A RACCOLTA GLI AMICI... È ARRIVATO **ADVENTURE TIME!**
ESPLORIAMO LA TERRA DI OOO IN COMPAGNIA DI FINN L'AVVENTURIERO E DI JAKE IL CANE!

CREATIVITÀ
LE GUIDE PER COSTRUIRE:
LA CRAFT CAVERNA
LA MACCHINA VOLANTE
UN TEMPIO SPECIALE NEL DESERTO

TANTI APPROFONDIMENTI

- IL GRANDE REGNO: la scoperta di Greymane!
- PAURA NEL BOSCO: La casa dei mostri vi aspetta!
- BLOCCHI ARTISTICI: Libertà di espressione!
- SOPRAVVIVENZA: I trucchi per superare i mob!

AVAILABILITY: XBOX ONE • WII U • PC • PS4

100% INDIPENDENTE



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



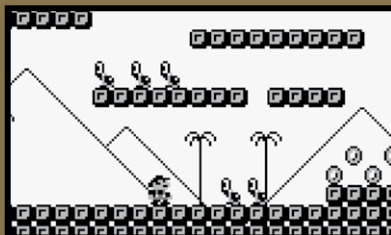
IL RETROGAME NON È SOLO UNA PASSIONE O LA SEMPLICE NOSTALGIA DEI CLASSICI VIDEOGIOCHI DEGLI ANNI '80 E '90... È UNA PARTE IMPORTANTE DELLA NOSTRA STORIA E DELLA NOSTRA CULTURA, E NOI VOGLIAMO RISCOPRIRLA CON VOI NEL NUOVO NUMERO DI RETROGAME MAGAZINE!

Con Metal Gear Solid, il maestro Hideo Kojima fece finalmente diventare adulto il videogioco. Tematiche mature, personaggi complessi e tormentati, e una regia stellare a incorniciare il tutto: Metal Gear Solid era destinato a diventare un capolavoro. Nel nostro speciale, ripercorreremo le geniali idee che diedero vita a uno dei videogiochi più influenti di sempre. All'interno del numero troverete anche uno speciale dedicato al mitico Game Boy, i giochi cult di Japan Mania, una classifica sui 50 personaggi dei platform più amati e un'altra sui momenti più shockanti del mondo dei videogiochi... e tanto altro ancora!



RETROGAME

MAGAZINE



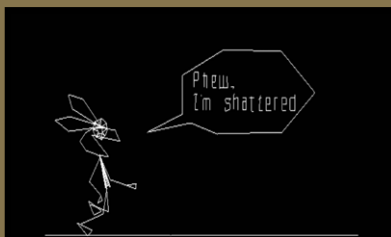
GAME BOY

Chi non ne ha avuto almeno uno nella vita? Riscopriamo il re dei portatili.



BIONIC COMMANDO

Un uomo e il suo braccio bionico: il classico di Capcom sviscerato per voi.



VIB-RIBBON

Il visionario rhythm game che cambiò per sempre il rapporto tra musica e videogiochi.



DAVID CRANE

Signore e signori, ecco a voi... Mr. Pitfall! Riscopriamo le opere del grande artista.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Come un gioco di ruolo carta e penna approdò nel mondo dei videogiochi.



CAPTAIN RAINBOW

Dal reparto follie di Nintendo, uno dei giochi più incredibili che siano mai stati ideati.

Retrogame N. 4 • Bimestrale • 9,90 €



P.I. 27-10-2017 Novembre-Dicembre