

RETROGAME

MAGAZINE



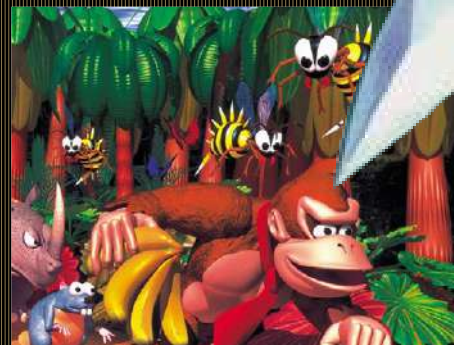
MEGA MAN

In occasione del trentennale, celebriamo l'immortale saga di Capcom



C64 VS ZX SPECTRUM

L'eterna sfida degli home computer: chi ne uscirà vittorioso stavolta?



LA STORIA DI RARE

Alla scoperta dei grandi classici della mitica casa britannica

in collaborazione con
VIDEO GAME MUSEUM
VIGAMUS



IL CAPOLAVORO DI NINTENDO



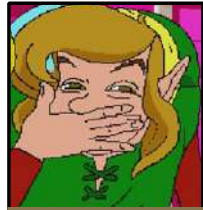
ETERNAL DARKNESS

Denis Dyack di Silicon Knights, racconta l'oscura genesi del suo figlio prediletto



PHANTASY STAR

Quando Sega dettava legge: il padre dei giochi di ruolo giapponesi come non l'avete mai visto



PHILIPS CD-I

Le potenzialità nascoste di uno dei sistemi da gioco più sottovalutati di sempre



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



È IN EDICOLA

LA GUIDA COMPLETA A SWITCH E ALL'UNIVERSO NINTENDO

GAMESVILLAGE.IT

SWITCH

magazine

The Legend of Zelda:
Breath of the Wild



Il capitolo migliore da Ocarina of Time?

Super Mario Odyssey



La rivoluzione!



Lo shooter rivelazione di Nintendo!

PORTATILI

Tutti i titoli Nintendo
per 3DS, iOS e Android



NINTENDO QUIZ

Scopri quanto sei esperto
con le nostre domande!



METRO

Meglio un
L'opinione

100% INDIPENDENTE e NON UFFICIALE

La nuova console Nintendo Switch

LA GUIDA
COMPLETA



Tutte le caratteristiche

Tutti i giochi

Tutte le novità



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

Scansiona il QR Code





editoriale

Circa trentuno anni e un mese fa, il 21 febbraio 1986, nei negozi giapponesi arrivava un nuovissimo gioco fantasy di Nintendo intitolato **The Legend of Zelda**. Shigeru Miyamoto, non pago di aver rivoluzionato per sempre il mondo con il suo Super Mario, stava per scatenare una seconda tempesta. Così è stato. Meno di un mese fa, il 3 marzo, è uscito il nuovo Zelda, l'ultimo capitolo della saga, ennesimo capolavoro immortale della Grande N, stavolta su Nintendo Switch, la nuovissima console della Casa di Kyoto. Tra i due titoli, oltre 75 milioni di pezzi venduti e una densità artistica che ha ben pochi eguali al mondo. Una saga, quella di The Legend of Zelda, che unisce in una sinfonia eterna le note del mito, dell'epica e della fiaba, raccontando storie spesso parallele, spesso intrecciate, spesso il canto rinnovato di melodie già udite ma mai sopite o invecchiate. Una magia che tanti hanno tentato di eguagliare ma che nessuno ha potuto sottrarre a questa saga, unica nel suo genere e nell'intero panorama delle opere (d'arte) interattive che orgogliosamente chiamiamo Videogiochi.

Della serie The Legend of Zelda, che si è aggiudicata la copertina di questo numero di **Retrogame Magazine**, vi parlerà a fondo e bene Guglielmo "Gu" De Gregori, la nostra prima firma, pertanto non sta a me, qui e ora, tessere le lodi di questa saga. Piuttosto, il ripensare a questo lungo trentennio mi dà lo spunto per una riflessione da condividere con voi, amiche e amici retrogamer. Ripensate al passato, il più remoto possibile. Scavate nei vostri lontani ricordi. Un tempo, l'industria dei videogiochi era molto diversa da quella di oggi. Più piccola, questo è certo, nonostante macinasse comunque numeri record, per l'epoca, ma soprattutto... differente. Laddove oggi si razionalizzano gli investimenti, divenuti smodati, un tempo si rischiava. Non era qualcosa di deliberato, intendiamoci. Si stava creando un nuovo linguaggio, assemblando un prodotto culturale inedito, plasmando un settore inesistente: non c'erano regole, perché le regole stesse erano forgiate dai grandi padri dell'Industry. Erano spesso sognatori, folli, pionieri... gente come Nolan Bushnell, il fondatore di Atari, colui che, in USA, diede fuoco alla miccia di quella segreta polveriera chiamata "gaming", riuscendo dove l'inventore Ralph Baer (Odyssey) aveva fallito. Copiato e poi sconfitto. Povero Ralph. Il mondo, tuttavia, non sempre è dei giusti... del resto, non c'è forse giustizia anche nel fiuto, nel talento e nell'intuito (anche predatore) del ciclonico Nolan? Certo che c'è. Uno che è stato il talent scout di Steve Jobs. Uno che ha inventato il coin-op. Uno che, in Atari, aveva imposto la regola del libro dei giochi. Se inventi un videogioco, scrivi il concept sul libro. Quell'idea, poi, è bruciata. Se ne dovrà trovare un'altra, per il prossimo. Ma vi rendete conto? Con un sistema del genere, oggi smetterebbero di uscire videogiochi!

Non so voi, ma io un po' di sana nostalgia dei vecchi tempi, di quei "videogiochi di una volta" che strilliamo sempre in copertina sopra la nostra testata, la sento. Sarà l'età, saranno i ricordi, ma certe scoperte, certe intuizioni, certe totali e sconsiderate follie, difficilmente oggi si ritrovano nei titoli sul mercato. Nel dubbio, noi siamo qui. Per tenere viva quella Fiamma.

Marco Accordi Rickards

Editor-in-Chief, GamesVillage.it

Direttore del VIGAMUS, il Museo
del Videogioco di Roma

VIDEO
GAME
MUSEUM
ROMA

VIGAMUS

IL PRIMO E UNICO
MUSEO DEL
VIDEOGIOCO D'ITALIA

ROMA - VIA SABOTINO, 4

WWW.VIGAMUS.COM



VIGAMUS ACADEMY

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

LAUREA TRIENNALE

vigamusacademy.com



**CORSO DI LAUREA IN COMUNICAZIONE DIGITALE
INDIRIZZO VIDEOGIOCHI**

PRENOTA SUBITO IL TUO POSTO

+39 366.413.9390
academy@vigamus.com



LA MADRE DEL PREGIUDIZIO

Una volta i figli te li rovinava il rock 'n roll, prima ancora il blues dell'uomo nero o le idee reazionarie. Benché non ne possa avere la certezza matematica, immagino che sia esistita anche un'epoca in cui la rovina delle giovani menti passava per le teorie copernicane o per le suggestioni illuministe e potremmo magari continuare fino ai socratici, se solo ve ne fosse bisogno. Il concetto di base, tuttavia, resta il medesimo e fa sempre capo al più grande errore del moralizzatore: quello di delegare a fattori esterni e generalmente inconciliabili con la sua mente conservatrice ogni responsabilità di fallimenti propri oppure istituzionali. Il moralizzatore, che non va confuso con l'educatore, ama le soluzioni semplici, vuole colpevoli a buon mercato e si accanisce puntualmente sull'effetto piuttosto che interrogarsi sulle cause. Nella sua logica, la responsabilità dell'isolamento in cui precipitano alcuni soggetti – un isolamento che può senz'altro scaturire in azioni estreme ed ingiustificabili – viene pertanto attribuita al veicolo tramite cui lo si è alimentato e non al contesto che l'ha generato. Una soluzione tanto comoda quanto superficiale.

Con la complicità di una stampa generalista talvolta disinformata, ma ancor più spesso animata da veri e propri intenti dolosi, il videogame, nella sua accezione più vaga e generica, è diventato da molti anni il nuovo capro espiatorio da tirare in ballo ogniqualvolta si verifici un caso di cronaca nera inerente alla sfera giovanile. E a ben pensarci non potrebbe essere altrimenti. Così incomprensibile agli occhi degli ultracinquantenni; così distante dal modo di concepire l'intrattenimento che questi avevano coltivato ai loro tempi; così estraneo alla pancia mediatica del paese, esso non può in effetti che incarnare il nemico perfetto di qualsiasi forcaiolo.

Noi che i videogame li abbiamo visti crescere e con essi ci siamo cresciuti, conosciamo tuttavia fin troppo bene gli estremi di quest'equivoco, tanto da non poter più accettare che esso venga perpetrato... E non certo perché detestiamo l'idea che qualcuno possa toccarci il nostro "giocattolo preferito", quanto per rispetto nei confronti delle sue ipotetiche vittime. Sebbene nessuno intenda negare che esistano prodotti dal taglio discutibile, né escludere a priori che, agli occhi di una mente disturbata da fattori pregressi, anche un videogame possa costituire una fonte di innesco, è necessario rigettare con fermezza la prospettiva che questo medium abbia il potere di influenzare le "menti deboli" più di quanto non possa fare un brano di Marilyn Manson, un film di Eli Roth o un pomeriggio passato in cortile a giocare a guardie e ladri. Se proprio dobbiamo trovare una radice comune di tutti i mali, punterei piuttosto il dito contro l'ignoranza intesa come madre del pregiudizio, focolaio della paura, nemica della condivisione e anticamera della violenza. La stessa ignoranza che spinge sempre l'uomo a diffidare di tutto ciò che non conosce e a perseverare nei medesimi errori.

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

METAL MARK
MOSSGARDEN
FRANNY
GU
SABRY
BINA
REVOLVER
SUPER FABIO BROS

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

SISTERDEATH
JUNIOR
SKULLKID
KID
NINJA
JUNPEI
MACCA
FEDEWEB

CONTENUTI

- 08 • Cover Story - The Legend of Zelda
- 20 • Speciale - Ragazzo prodigio
- 26 • Speciale - Game On 2.0
- 30 • Arcade Legends - Dig Dug
- 32 • Conversioni a confronto - Zaxxon
- 34 • Classic Studios - Rare
- 42 • Retroitalia - Artematica
- 44 • Classic Games - Phantasy Star
- 46 • Japan Mania - Tokimeki Memorial
- 48 • Japan Mania - Sakura Taisen
- 50 • Japan Mania - Seaman
- 51 • Japan Mania - Doshin the Giant
- 52 • Speciale - Il richiamo di Cthulhu
- 58 • Retrogame Heroes - Denis Dyack
- 62 • Hardware Heaven - Philips CD-i
- 66 • Classic Games - Duck Tales
- 68 • Arcade Legends - Operation Wolf
- 70 • Retro Edicola - C+VG
- 72 • Retro Charts
- 74 • Classic Games - Dune II
- 76 • Golden Age Art - Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- 78 • Il boss - Andross
- 80 • Speciale - C64 vs. ZX Spectrum
- 86 • Weirdogames - Frankenware
- 88 • Cose preziose
- 90 • Il collezionista
- 91 • Il borsino di Retrogame Magazine
- 92 • Retropensieri - Considerazioni sparse sul mondo del retrogaming
- 94 • Retrogame Cafè
- 96 • Titoli di coda

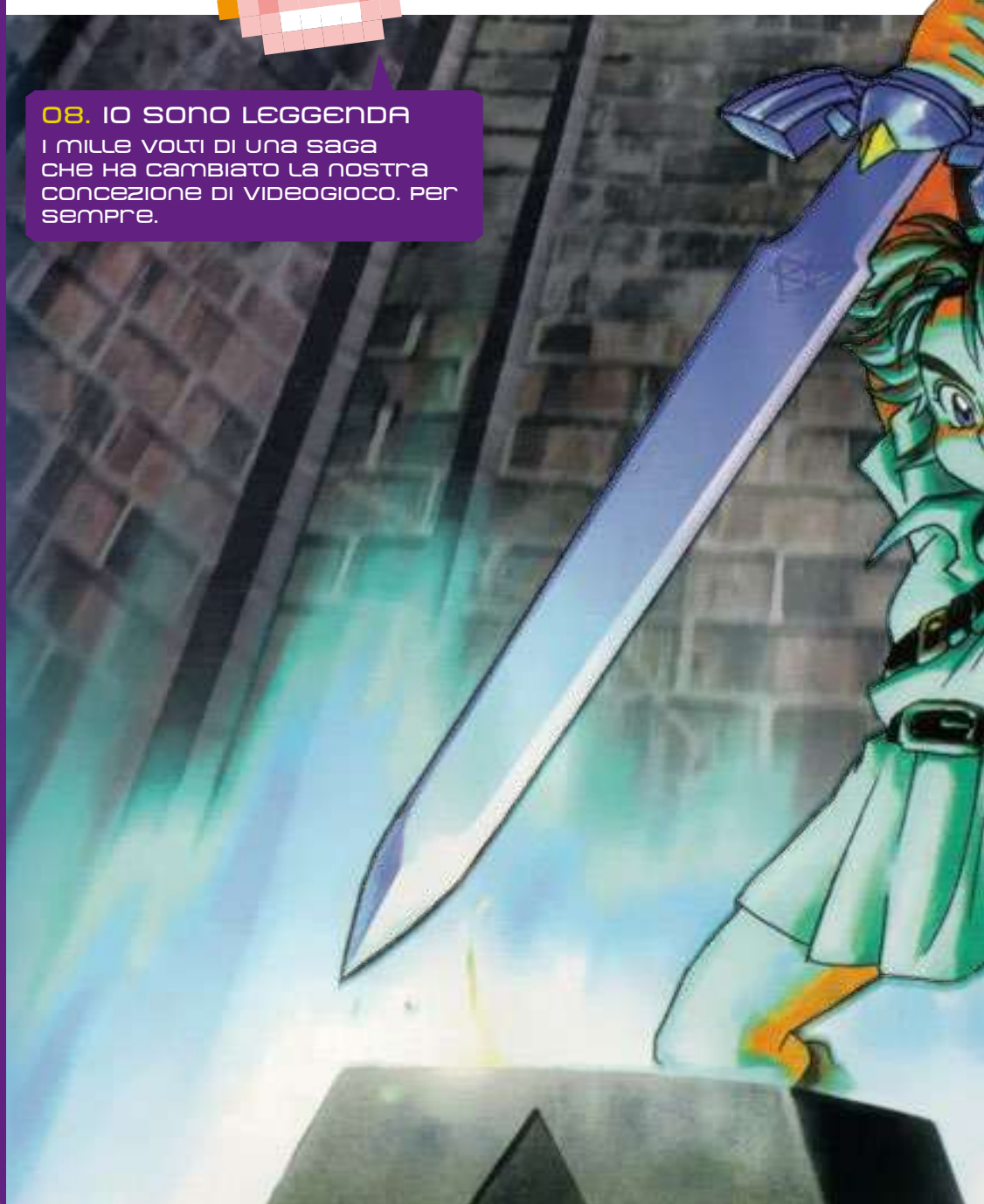
30 • Dig Dug

Folle, geniale e incredibilmente divertente. Scaviamo a fondo nel passato di uno dei più grandi classici da sala giochi firmato Namco.



08. IO SONO LEGGENDA

I MILLE VOLTI DI UNA SAGA CHE HA CAMBIATO LA NOSTRA CONCEZIONE DI VIDEOGIOCO. PER SEMPRE.



58 • Denis Dyack: il re dell'oscurità

Intervista esclusiva al brillante creatore di Blood Omen: Legacy of Kain, e del classico GameCube Eternal Darkness: Sanity's Requiem.



IL PROSSIMO NUMERO
ESCE IL 28.06.2017



20 • MEGA MAN

Un tuffo nel passato per riscoprire le origini di Capcom. L'action platformer più amato di tutti i tempi sviscerato per voi in tutte le sue incarnazioni digitali più famose e memorabili. Chi si ricordava che Mega Man fosse così difficile?

34 • RARE PRIMA DI RARE

Ricordiamo le vecchie glorie del leggendario sviluppatore britannico Rare, conosciuto un tempo come Ultimate Play The Game. Dai tempi dello ZX Spectrum con Atic Atac, fino al trionfo tridimensionale di Banjo-Kazooie e Conker per Nintendo 64.

44 • PHANTASY STAR

Il capolavoro di Sega come non l'avete mai visto. Celebriamo l'anniversario di uno dei giochi di ruolo più influenti di sempre, capostipite di una saga ultradecennale e ancora oggi attuale. Un vero e proprio gioiellino a livello di trama e puro gameplay.

52 • IL RICHIAMO DI Cthulhu

Che impatto hanno avuto i libri di Lovecraft sui videogiochi? Ce lo siamo chiesti in questo speciale, dove siamo andati alla ricerca dei più celebri giochi lovecraftiani. Da The Lurking Horror fino ad Alone in the Dark, un viaggio non per i deboli di cuore.

66 • DUCK TALES

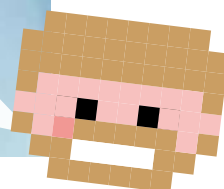
In occasione del ritorno televisivo di Zio Paperone e nipoti (con tanto di Paperino), ricordiamo uno dei tie-in più belli di sempre realizzati da Capcom. Avventura e grandi imprese in giro per il mondo, in una quest per diventare sempre più ricchi. Quack!

78 • IL BOSS

Che eroe sarebbe Fox McCloud, se non avesse una nemesi altrettanto degna? Stiamo parlando di Andross, il primate spaziale che insidia la libertà del sistema Lylat. Scoprite tutte le curiosità sulla scimmia più malvagia della storia dei videogiochi.

95 • RETROGAME CAFÈ

Torna il consueto appuntamento con Metalmark e Moss garden. Che vi aspettano come sempre nel vostro angolo di discussione preferiti, tra chiacchiere nerd, vecchie glorie e naturalmente una tazza di caffè bollente.

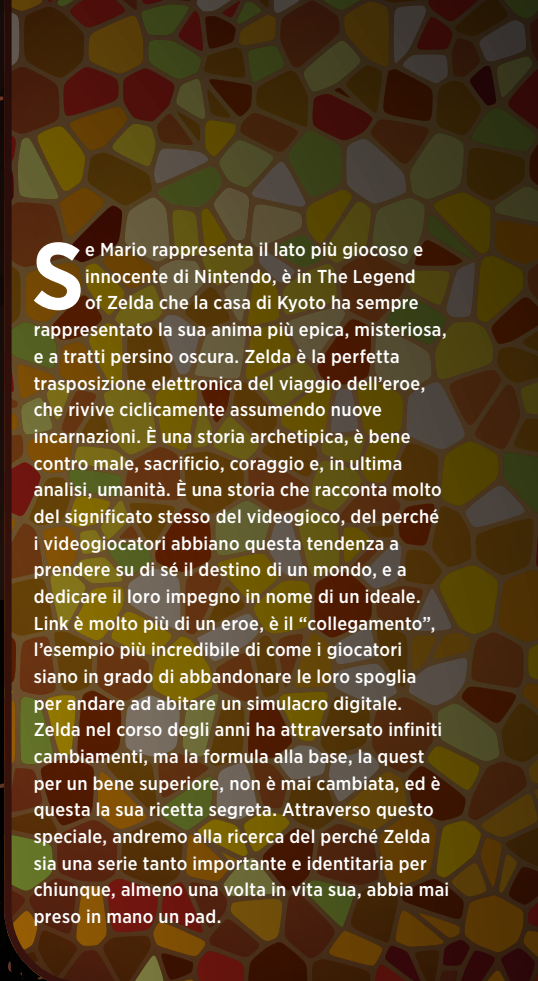




IO SONO LEGGENDA

**I MILLE VOLTI DI UNA SAGA CHE
HA CAMBIATO LA NOSTRA CONCEZIONE
DI VIDEOGIOCO. PER SEMPRE**

di GUGLIELMO "GU" DE GREGORI



Se Mario rappresenta il lato più giocoso e innocente di Nintendo, è in The Legend of Zelda che la casa di Kyoto ha sempre rappresentato la sua anima più epica, misteriosa, e a tratti persino oscura. Zelda è la perfetta trasposizione elettronica del viaggio dell'eroe, che rivive ciclicamente assumendo nuove incarnazioni. È una storia archetipica, è bene contro male, sacrificio, coraggio e, in ultima analisi, umanità. È una storia che racconta molto del significato stesso del videogioco, del perché i videogiocatori abbiano questa tendenza a prendere su di sé il destino di un mondo, e a dedicare il loro impegno in nome di un ideale. Link è molto più di un eroe, è il "collegamento", l'esempio più incredibile di come i giocatori siano in grado di abbandonare le loro spoglie per andare ad abitare un simulacro digitale. Zelda nel corso degli anni ha attraversato infiniti cambiamenti, ma la formula alla base, la quest per un bene superiore, non è mai cambiata, ed è questa la sua ricetta segreta. Attraverso questo speciale, andremo alla ricerca del perché Zelda sia una serie tanto importante e identitaria per chiunque, almeno una volta in vita sua, abbia mai preso in mano un pad.

Zelda riuscì a stupire il mondo fin dalla sua prima uscita su NES, un gioco estremamente ambizioso per un'epoca in cui la narrazione interattiva era ancora ai suoi albori. Eppure, nel primo capitolo di The Legend of Zelda si nascondono i semi di quella che sarebbe diventata una delle dinastie più longeve della storia del videogioco.

THE LEGEND OF ZELDA (NES, 1986)

Sotto molti aspetti, il primo Zelda era un gioco incredibile, con una mappa dell'overworld ampissima e la possibilità di esplorarla liberamente, per scoprire segreti ad ogni angolo. Per certi versi, Shigeru Miyamoto non si inventò moltissimo: Adventure per Atari 2600 era uscito da anni. Ma Miyamoto riuscì a portare quel concept nella modernità e a renderlo popolare, ispirandosi a quando, da piccolo, un giorno andò a passeggiare in montagna e si imbatté casualmente in un lago. Per il Maestro fu una vera e propria folgorazione: egli avrebbe portato quel senso di scoperta e meraviglia in un videogioco. In The Legend of Zelda facciamo anche la conoscenza, per la prima volta, con le "maschere" di quel grande teatro che è la serie, ossia l'eroico Link, la saggia Zelda e il malvagio Ganon. Nel primo episodio, l'artefatto magico conosciuto come Triforza non è ancora stato spiegato del tutto. L'incipit narrativo è molto semplice: Zelda, rapita da Ganon, ha spezzato in 8 parti la Triforza del Potere, e il compito di Link è recuperarla per salvare la principessa e il regno di Hyrule. Una delle feature più rivoluzionarie per l'epoca fu sicuramente il rudimentale "open world": era possibile affrontare i dungeon in sequenza non-lineare, anche se per superare alcuni passaggi era necessario possedere degli strumenti, raccolti in altre fortezze. Questi livelli fecero scuola: al giocatore non era richiesto semplicemente di combattere dei nemici, ma anche di trovare la strada e aiutarsi con i diversi oggetti. I dungeon sarebbero diventati un irrinunciabile caposaldo della serie, fino a trasformarsi in veri e

propri meccanismi ad orologeria, fenomenali manuali di game design. Miyamoto concepì il gioco come una sorta di "viaggio di iniziazione". Il protagonista cominciava la sua avventura come un semplice bambino ma, accumulando esperienza e superando enormi difficoltà, una volta finito era cambiato: era cresciuto. Un vero e proprio romanzo di formazione interattivo, quindi, che culminava nello scontro contro Ganon, un gigantesco e orribile maiale antropomorfo. Seppur nelle limitazioni grafiche degli 8-bit, The Legend of Zelda conduceva mano nella mano fino a quel momento liberatorio e catartico, in cui il giocatore dava il colpo di grazia all'oscuro Ganon. L'eroe trionfava, il male veniva sconfitto. Semplice, come distinguere il bianco dal nero. Eppure, era l'inizio di qualcosa di grande.

ZELDA II: ADVENTURE OF LINK (NES, 1987)

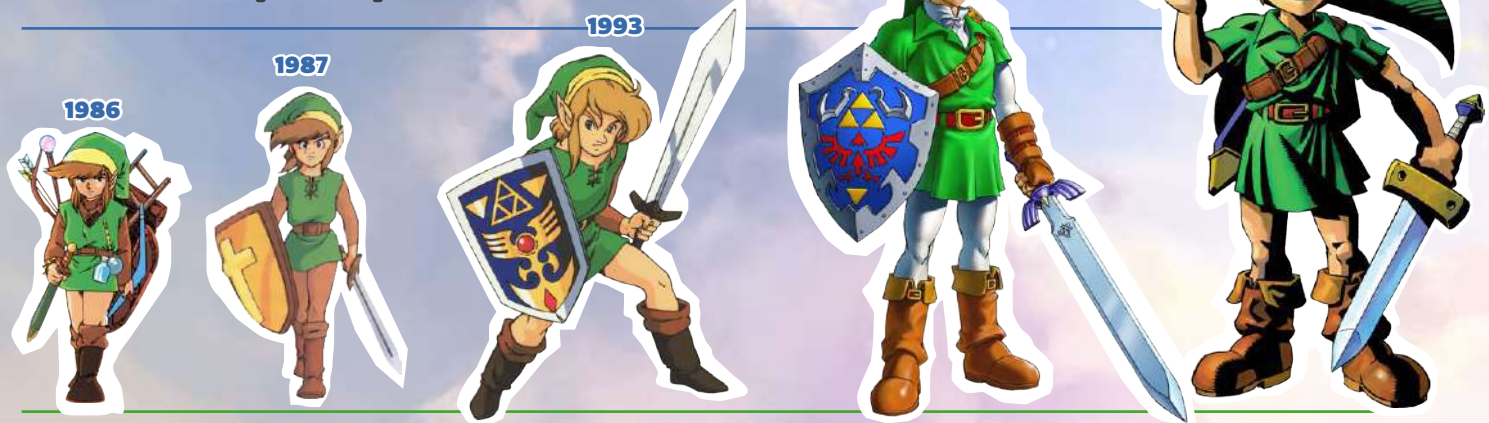
Considerato da sempre come il capitolo più indegno della serie, in The Legend of Zelda: Adventure of Link troviamo invece tanti elementi di rottura rispetto al precedente episodio, che lo rendono un diamante grezzo che tuttavia non merita di essere dimenticato. A differenza del precedente episodio, Adventure of Link ha un'impostazione molto più simile a quella di un RPG moderno. Abbiamo le città in cui dialogare con gli abitanti (che avevano persino un basilare comportamento autonomo), la mappa del mondo in stile Final Fantasy e persino un elementare sistema di statistiche del personaggio che mostra la sua barre della salute e della magia. La particolarità del gioco, che rimarrà un unicum nella storia della serie (fatta eccezione per alcuni passaggi di Link's Awakening per Game Boy) è il fatto che non aveva la visuale dall'alto, bensì laterale. Miyamoto decise che Adventure of Link sarebbe stato significativamente diverso dal suo predecessore, al punto che alcuni elementi non sarebbero mai stati ripresi dalla serie, su tutti il livello di esperienza che permetteva a Link di diventare più forte. Anche il sistema di combattimento era più profondo rispetto al predecessore: Link poteva infatti decidere se stare in posizione d'attacco o difensiva, accucciandosi o stando in piedi. Quello che non tutti sanno è che il gioco, pur essendo un episodio di Zelda così atipico, fu un grande successo commerciale e di »



Il nome di Zelda deriva da quello della moglie del grande scrittore Francis Scott Fitzgerald (autore de Il grande Gatsby). Miyamoto lo scelse perché era una donna bella e amata da tutti, e in più il nome suonava bene.

UN EROE PER OGNI EPOCA

L'Eroe del Tempo è cambiato molto nel corso degli anni. Vediamo insieme le evoluzioni grafiche che si sono succedute a partire da quel lontano 1986.



critica, e diede persino il via a una serie di cloni in Giappone. A livello narrativo la serie si colloca in fondo: tutti gli altri episodi, infatti, sono o prequel o spin-off rispetto a questo gioco. I toni di Adventure of Link sono anche più maturi rispetto al predecessore: la principessa Zelda, infatti, si trova in uno stato di catalessi simile al sonno, per colpa di suo fratello. Egli, infatti, ha fatto maledire Zelda da uno stregone, quando si era rifiutata di rivelargli i segreti della Triforza tramandati dal padre. Gli scagnozzi di Ganon nel frattempo inseguono Link, il prescelto, perché, bagnando del suo sangue le ceneri del loro capo, egli ritornerà alla vita. La storia, ovviamente, si risolve nel migliore dei modi, con Link che sconfigge il suo doppelgänger, Dark Link. E c'è persino una scena finale in perfetto stile "La bella addormentata" in cui Link, secondo alcuni, bacerebbe Zelda. Il rapporto d'amore tra Link e Zelda del resto, non è mai stato esplicitato: per alcuni Link sarebbe un cavaliere senza macchia e senza paura, privo di ogni connotazione sessuale. Secondo altri, c'è invece del tenero tra i due. Ma il bello di Legend of Zelda è anche questo: lasciare degli spazi vuoti nella narrazione, così che il giocatore possa riempirli con quello che immagina.

provocando quindi una forte crescita espressiva e stilistica del medium. L'incipit del gioco è di quelli che non si dimentica: nel cuore della notte, mentre fuori imperversa la tempesta, Link riceve la chiamata telepatica della Principessa Zelda, che ha bisogno di lui. Lo zio, tutore di Link, va in avanscoperta, ma morirà nelle segrete del castello di fronte agli occhi del ragazzo. Nei panni di Link, assistiamo quindi alla caduta del regno di Hyrule, e all'ascesa dello stregone malvagio Agahnim, che si scoprirà essere nient'altro che un fantoccio nelle mani di Ganon. A Link to the Past è uno dei migliori esempi di come si possa raccontare una storia tramite il gameplay, senza per questo dover ricorrere a prolisse cutscene. Miyamoto riuscì a parlare al giocatore tramite le quest e le ambientazioni stesse. Come non dimenticare il momento in cui Link, dopo aver superato una foresta piena di insidie, arriva finalmente alla radura dove si erge maestosa la Master Sword, l'unica spada in grado di sconfiggere le forze del male. E il male del resto si percepisce in maniera tangibile in A Link to the Past, dove il mondo di gioco stesso cambia in base all'evoluzione della storia. Dopo il primo scontro con Agahnim, infatti, Link viene spedito nel Dark World, una versione corrotta e decadente di Hyrule, dove ambientazioni e personaggi familiari sono diventati l'ombra di loro stessi. Il dualismo tra i mondi sarà, del resto, una costante nell'universo di Zelda, che troverà la sua massima espressione in Ocarina of Time. Il giocatore è condotto ad affezionarsi al lussureggiante regno di Hyrule, verdeggiantissimo e ricco di sorprese a ogni angolo. E, improvvisamente, il regno viene spogliato di tutta la sua caratterizzazione fiabesca, diventando un luogo ostile che sovverte tutte le nostre aspettative. Tutti i personaggi sono stati trasformati a seconda della loro essenza: bizzarro il momento in cui ci accorgiamo che Link è stato tramutato... in un coniglio! All'epoca,

Zelda fact

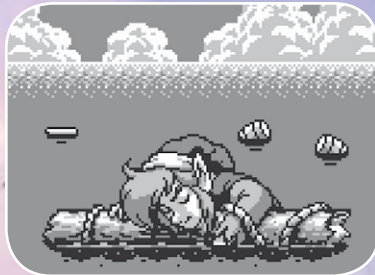


Esiste una versione "rimasterizzata" per SNES del primo The Legend of Zelda, tuttavia uscita solo in Giappone, grazie al sistema Satellaview, periferica che permetteva di scaricare i giochi dal satellite.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (SNES, 1991)

Con l'arrivo di una nuova console, crescono esponenzialmente anche le possibilità della serie. The Legend of Zelda: A Link to the Past impattò sul mondo dei videogiochi con una potenza paragonabile a quella di una supernova. Mai, prima di allora, si era vista un'avventura tanto epica, profonda e straordinariamente lunga, tanto che i videogiochi della concorrenza dovettero adattarsi per rivaleggiare con Zelda,





fu un vero e proprio shock per i giocatori, che si aspettavano che il gioco sarebbe finito poco dopo aver preso la Master Sword. E, invece, il tutto era appena iniziato, in un plot twist degno dell'incipit di Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty di Hideo Kojima. Oggi, nell'era di YouTube, qualcosa del genere sarebbe impensabile. La perdita e il sacrificio sono del resto un passaggio fondamentale del viaggio dell'eroe: il protagonista deve superare un'ordalia nel suo percorso di crescita, la posta in gioco diventa molto più alta, e le possibilità di farcela diminuiscono. A Link to the Past rappresenta un punto di svolta nella storia del videogioco, sia a livello di storytelling che di meccaniche: per la prima volta, infatti, i dungeon acquisiscono quella profondità che sarebbe diventata un marchio di fabbrica della serie. Solo un genio come Miyamoto

poteva concepire questi livelli: fondamentalmente, al giocatore è richiesto di aprire delle porte per giungere allo scontro finale con il boss. Ma tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare: le porte possono essere chiuse, costringendoci ad andare alla ricerca delle chiavi; possono essere difese da dei nemici; oppure, possono essere raggiunte solo usando un particolare oggetto. Gli oggetti peraltro erano tantissimi e arricchivano sostanzialmente il gameplay: il rampino, per esempio sarebbe diventato un cardine della serie, utile per spostarsi attraverso l'ambientazione ma allo stesso tempo per risolvere i puzzle. I dungeon sono dei veri e propri rompicapo, che richiedono di ragionare ma anche di combattere. Ma, allo stesso tempo, non sono mai veramente frustranti: individuata la chiave di lettura e compresi i collegamenti tra tutte le stanze, il giocatore ha un vero e proprio momento "Eureka", in cui tutto gli diventa finalmente chiaro. La genialità del gioco sta in questo: porre il giocatore di fronte a delle sfide, ma dargli allo stesso tempo tutti gli strumenti per superarle, facendolo sentire intelligente. Magie del game design. I dungeon erano davvero tanti, 11 per la precisione, e costruivano progressivamente l'impalcatura narrativa, in un crescendo che portava il giocatore a diventare sempre più forte. Tutta questa preparazione serviva per portarci al climax, lo scontro con il crudele Ganon. Per la prima volta assistiamo a un classico della serie, la battaglia "tennis", con Link che deve rimandare al mittente i globi magici di Ganon, usando la spada. Ancora una volta, il male viene sconfitto, e l'ordine viene ristabilito: fondamentalmente, The Legend of Zelda è un mito senza fine, che si rinnova di epoca in epoca. Come a dire: il male esisterà sempre, e si nasconderà tra le spoglie più improbabili ed »



LA SAGA DEL TEMPO

Per molti anni i fan di Zelda si sono accalorati sulla suddivisione temporale della serie, anche perché Nintendo ha cominciato a tenerne conto solo a partire da Ocarina of Time. Ecco la cronologia ufficiale, tratta dal libro Hyrule Historia.

SKYWARD SWORD



THE MINISH CAP



FOUR SWORDS



OCARINA OF TIME

EROE
SCONFITTO

EROE
VITTORIOSO

elusive, ma allo stesso tempo esisterà sempre qualcuno che sarà in grado di sconfiggerlo.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING (GAME BOY, 1993)

Il Game Boy, nella sua epoca d'oro, ha rappresentato una valvola di sfogo per gli sviluppatori Nintendo. È qui che infatti potevano riversare tutte le invenzioni che, per un motivo o per l'altro, non erano state inserite nel gioco per la console ammiraglia (un esempio perfetto sono i platform di Mario, curiosissimi nel level design). In qualche modo, Nintendo riuscì a stipare in una cartuccia del Game Boy un gioco che aveva poco da invidiare rispetto alla sua controparte casalinga. Le atmosfere, tuttavia, sono molto diverse rispetto a A Link to the Past. Link's Awakening è infatti un'avventura più "intimista", tanto che non c'è nemmeno traccia della Principessa Zelda, né tanto meno della Triforza. In seguito a un naufragio, Link si ritrova sull'Isola di Koholint, dove viene salvato da una ragazza di nome Marin, che inizialmente egli scambia per Zelda. Una sorta di versione moderna e interattiva dell'isola dei Feaci dell'Odissea, se vogliamo. Non c'è nessun mondo da salvare in Link's Awakening, ma lo scopo della quest è semplicemente ripartire dall'isola. Ciò potrà succedere solo raccogliendo degli strumenti magici, che dovranno essere suonati di fronte al gigantesco uovo sulla sommità di Koholint Island, dove si cela il Wind Fish. Il gioco è decisamente bizzarro, e ha un'atmosfera onirica che sarebbe stata prerogativa anche di un altro capitolo atipico, Majora's

- Mask. Tra le invenzioni più strane, una città interamente abitata da animali.
- Ci sono anche dei cameo: alcuni elementi, infatti, sono stati ripresi dalla saga di Mario: in un passaggio del gioco, Link deve per esempio scortare un Categnaccio, i feroci cani a forma di palla con cui l'idraulico si è scontrato



Link, con la sua tunica verde e il cappello a punta, è in effetti ispirato parzialmente a Peter Pan. Nel corso di alcune interviste, Miyamoto ha infatti dichiarato di essersi ispirato alla versione Disney del personaggio.

più volte; non solo, nei dungeon fanno la loro comparsa persino i Goomba. Ci sono poi dei simpatici anacronismi, come il telefono, e persino una macchina fotografica (con tanto di foto che potevano essere stampate con la mitica Game Boy Printer). Il gioco è pregno di quell'umorismo slapstick tipico della serie: per esempio, potete addirittura rubare nei negozi, prendendo gli oggetti quando il commesso è girato! Peccato però che, quando ritornerete, il commesso vi fulminerà letteralmente con delle scariche elettriche, e da lì in poi il nome di Link cambierà in "Ladro". I game designer poterono lavorare così liberamente su questo episodio della serie perché, alla fine, si scoprì che tutta l'isola era in realtà il sogno del Wind Fish. Il gioco si chiude in maniera poetica, con l'isola che scompare e Link che scruta l'orizzonte, ammirando il Wind Fish che si allontana; riuscendo a finire il gioco senza mai perdere una vita, la cutscene mostrerà anche una Marin alata (o un gabbiano nella versione Game Boy Color), che ha finalmente realizzato il suo sogno: spiccare il volo e abbandonare l'isola.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (NINTENDO 64, 1998)

Per comprendere appieno il fenomeno di Ocarina of Time, servirebbe una macchina del tempo. Chi ha vissuto il gioco



A LINK TO THE PAST



ORACLE OF AGES AND ORACLE OF SEASONS



LINK'S AWAKENING



THE LEGEND OF ZELDA



THE ADVENTURE OF LINK



MAJORA'S MASK



TWILIGHT PRINCESS



FOUR SWORDS ADVENTURES

all'epoca della sua uscita, ricorderà infatti la titanica aspettativa che si era creata nei confronti del primo episodio 3D di The Legend of Zelda, così come il modo in cui giocatori e critica impazzirono di fronte a quello che è considerato uno dei più grandi capolavori della storia del videogioco. Le riviste di settore andarono in visibilità per Ocarina of Time, che fu il primo titolo ad ottenere il perfect score sulla prestigiosa Edge, un onore che gli venne tributato anche dalla storica rivista giapponese Famitsu. Ancora una volta, Nintendo era riuscita a cambiare il volto dell'industria del videogioco, per sempre. I giochi precedenti Ocarina of Time, infatti, impallidiscono di fronte alla complessità di quello che può essere considerato il lavoro della maturità di Shigeru Miyamoto. La gestazione di Ocarina of Time fu tutt'altro che semplice, principalmente perché si trattava di prendere un gioco nato in 2D e trasporlo nelle tre dimensioni. Il titolo rimase quindi in sviluppo per anni, con continui rinvii, i quali non fecero altro che far crescere l'hype intorno al titolo. L'avventura si apre in maniera spettacolare, in un sogno che è in realtà profezia: un uomo a bordo di un cavallo ha rapito la principessa, e fugge dal castello di Hyrule. La principessa guarda negli occhi Link, come a implorare di salvarlo. Ancora una volta, Miyamoto si rifà al canovaccio del



viaggio dell'eroe: Link è un ragazzo che vive nella foresta, in un villaggio abitato dai Kokiri, eterni bambini accompagnati da una fatina. Tutti gli abitanti ne hanno una al loro fianco, tranne Link, finché tutto cambia quando viene chiamato all'avventura dalla fatina Navi. Il primo impatto con il gioco ridefiniva i parametri di quello che un giocatore è solito aspettarsi dal videogioco. Musica, colori, atmosfera: vedere Link muoversi per la prima volta nel villaggio Kokiri era un miracolo che avveniva sotto gli occhi del giocatore. Miyamoto aveva ripreso i grandi temi della narrativa mondiale e li aveva condensati in un videogioco che prendeva in prestito elementi da Peter Pan, Il signore degli anelli, La storia infinita, La spada nella roccia... Grazie al nuovo engine, gli sviluppatori riuscirono anche a creare una storia più profonda rispetto ai precedenti episodi, che pur tuttavia si muove sempre in punta di piedi. Ocarina of Time era infatti una storia perlopiù raccontata in silenzio, con poche cutscene eppure estremamente significative. Come quando Link deve partire alla volta del castello di Hyrule e, uscendo dal villaggio Kokiri, deve dire addio alla sua amica d'infanzia Saria. O quando Link bambino è al cospetto di Zelda, bambina anche lei e, insieme, spiano la sala del trono, dove un beffardo Ganondorf si inchina di fronte al re. Il concetto di crescita, centrale nelle tematiche dei precedenti episodi, in Ocarina of Time veniva reso in maniera esplicita, raccontando una storia di perdita e sacrificio in nome di un ideale più grande, una riflessione sullo scorrere del tempo e sul senso della nostra esistenza. A un certo punto dell'avventura, Link infatti, estraeva la Master Sword e diventava adulto... letteralmente. Link deve dire addio »



I BOSS MEMORABILI

Il guerriero della giungla Odolwa

Non è un caso che in questa classifica ci siano ben due boss provenienti da Majora's Mask. Odolwa è minaccioso e inquietante, un gigantesco ballerino che vortica furiosamente e vi colpisce senza pietà con la sua lunghissima spada. Questo cattivone ha anche imprigionato uno dei Quattro Giganti.

Duerova Sorelle megere

Un boss particolarmente tosto (era del resto uno di quelli che Link che doveva affrontare da adulto). Due streghe di 400 anni, che si dice abbiano allevato Ganondorf e comandino nell'ombra la stirpe dei Gerudo. La battaglia si faceva ancora più ostica quando le due megere si fondevano in una formosa e sexy strega, che vi ammiccava pure.

Spettro Canon

Phantom Ganon fuoriesce da una serie di dipinti disposti in circolo, e la difficoltà sta nell'identificare quale sia quello vero in mezzo a diversi cloni. L'idea dei dipinti proviene da Super Mario 64, retaggio di quando il gioco era all'inizio dello sviluppo e si pensava avrebbe adottato uno schema simile al Castello di Peach.

Il pesce gigante Gyorg

Un maledetto pesce con una maschera, che ha causato non pochi grattacapi agli appassionati della serie. Questo boss era il protagonista di uno scontro metà terrestre, metà acquatico, e tentava di far cadere Link nell'acqua, dove gli avrebbe inflitto una quantità abnorme di danni.

Drago di magma Volvagia

Non poteva mancare certamente un drago nel bestiario di Zelda, e il duello, ambientato in una cavità vulcanica, è tra i più spettacolari della serie. Anche la meccanica è molto divertente, una sorta di "acchiappa la talpa" dove dovete colpire con il martello Volvagia appena fuoriesce da uno dei buchi dell'arena.

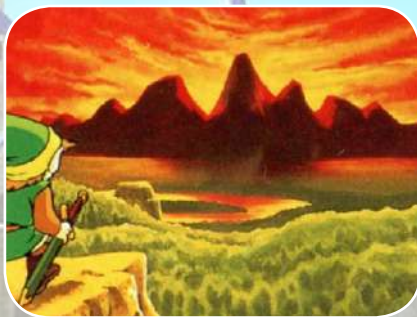
Ganon

Lo scontro finale di Ocarina of Time è tra le scene più epiche che si siano mai viste in un videogioco. Il castello di Ganondorf è appena crollato, e dalle sue macerie emerge il Re dei Ladri, trasformato in un osceno suino. Un epico duello, dove Link e Zelda devono unire le forze perché la luce trionfi sull'oscurità.



all'infanzia, e con lui il giocatore, che si ritrova all'interno di un mondo ostile e oscuro, a causa del dominio malvagio di Ganondorf. Il re dei ladri, con l'inganno, ha fatto aprire la porta per il Sacro Reame a Link e vi è entrato lui per prendere possesso del regno. In un certo senso, la colpa è tutta di Link e Zelda, che devono così porre rimedio ai loro errori. Il passaggio forzato del tempo induce nel giocatore un senso di profonda malinconia, come quando Link, una volta cresciuto, ritorna al Villaggio Kokiri, dove sono ancora tutti bambini, inclusa la sua amica Saria, che non lo riconosce pur intuendo che si tratti di qualcuno a lei familiare. Le due epoche interagiscono tra di loro: piantando un seme nel passato, questo sarà una pianta nel futuro. Non basterebbe un libro per raccontare le scene più epiche di Ocarina of Time, che con poche, sapienti pennellate riusciva a dipingere un mondo fantasy come mai se ne erano visti prima d'allora in un videogioco. Tutti i giochi avrebbero dovuto fare i conti con Zelda, da quel momento in poi. Anche a livello di meccaniche, Ocarina of Time ha un'importanza fondamentale nella storia: introdusse infatti il cosiddetto Z-Targeting, il "lock-on" sui nemici, che sarebbe diventato una costante di tantissimi giochi third person successivi. Ma Ocarina of Time è innanzitutto una vicenda che parla al cuore, un "open world" ante litteram con tantissime situazioni e ambientazioni diverse. Il senso di libertà che si provava correndo con la cavalla Epona nella piana di Hyrule, è ancora oggi rimasto insuperato. Si vede che Ocarina of Time uscì lo stesso anno di Half-Life, e certo il lavoro narrativo che Miyamoto fece con la terza persona assomiglia molto a quello che Valve fece con la visuale first person. Ogni sequenza era perfetta in Ocarina of Time, ogni elemento cantava all'unisono dando vita a una meravigliosa sinfonia. Il registro narrativo cambiava continuamente, da momenti bizzarri, ad altri teneri, ad altri genuinamente





inquietanti, come il famigerato Shadow Temple. Come dimenticare poi il Forest Temple, infestato di fantasmi, dove Link combatte contro una versione ectoplasmica di Ganondorf, condannandolo all'oblio eterno. Una sequenza non propriamente da eroe, che anticipa di qualche anno l'eroismo tragico di Shadow of the Colossus. Impossibile non citare lo scontro finale, nel castello di Ganondorf: il giocatore deve salire una scalinata intervallata da diversi scontri. Di sottofondo, una musica minacciosa cresce di volume, fino a quando, giunti in cima, non diventa chiaramente distinguibile. È qui che incontriamo Ganondorf, di spalle, che suona l'organo, in quello che è uno dei finali meglio costruiti mai visti in un videogioco. The Legend of Zelda: Ocarina of Time rappresenta lo spartiacque tra il videogioco "vecchia scuola" e il gaming narrativo che invece si è sviluppato negli anni a venire. Una pietra di paragone con il quale, a tutt'oggi, ogni game developer deve ancora confrontarsi.

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (NINTENDO 64, 2000)

Se gli ultimi anni del Nintendo 64 rappresentarono un momento buio per le tasche di Nintendo, l'atmosfera apocalittica che si respirava nei suoi uffici portò a un minore controllo nei confronti dei software pubblicati, un atteggiamento di lassismo che tradiva la volontà dell'azienda di tentarle tutte, giunti a quel punto. Ed è così che abbiamo avuto alcuni dei titoli più arditi mai sviluppati, come Conker's Bad Fur Day di Rare, e appunto Majora's Mask, che prende una serie importantissima per Nintendo e la trasfigura in un'opera dark e per niente mainstream. Chissà se i timori millenaristici di quel lontano 2000 influirono in qualche modo sulla genesi »

Zelda fact



La versione giapponese di The Legend of Zelda per NES chiedeva al giocatore di fare rumore nel microfono del pad per sconfiggere il nemico Pols Voice. La funzione fu rimossa in Occidente, dove il controller non aveva il microfono.





di questo gioco. Le redini dello sviluppo furono messe in mano a Eiji Aonuma, veterano della serie di cui, negli episodi successivi, sarebbe diventato in effetti una delle figure prominenti.

Anche se Majora's Mask e Ocarina of Time sfruttano lo stesso motore grafico, non ci potrebbero essere giochi più diversi, sia a livello di meccaniche che di narrazione. Il gioco prende le mosse da Ocarina, con Link che è andato alla ricerca della sua amica Navi. Cavalcando in un bosco, Link viene attaccato e derubato da Skull Kid, un bambino

sperduto che si è impossessato della Majora's Mask, un artefatto maledetto che si tramanda dalla notte dei tempi ed è in grado di portare la distruzione sul mondo. Skull Kid, nella sua ingenuità, è un personaggio tragico, malvagio contro la sua stessa volontà. Fondamentalmente, un essere solo. Catapultato suo malgrado nell'oscuro mondo di Termina, Link ha tre giorni per impedire che una luna con un ghigno diabolico precipiti





sulle sue terre. È ancora una volta il tempo a caratterizzare il gameplay: i tre giorni infatti scorrono effettivamente nel gioco e, come in Ricomincio da capo, Link per salvarsi deve suonare una canzone che lo riporta al primo giorno. Tutti i progressi che le fate devono compiersi nel limite dei tre giorni e, in maniera simile a un novello Bill Murray, Link rivive ciclicamente le situazioni, che tuttavia può di volta in volta affrontare con nuova consapevolezza e nuovi strumenti. L'inevitabile scorrere del tempo contribuiva a rendere ancora più opprimente un gioco che abbandonava tutte le sfumature epiche di Ocarina of Time, per colorarsi di tinte oscure e crepuscolari. Majora's Mask è infatti un gioco strano, straniante e surreale, per molti versi simile ai primi lavori di Tim Burton, con un pizzico di quella follia che è alla base del folklore giapponese. Se Ocarina of Time è un sogno, Majora's Mask è molto più simile a un incubo. La meccanica centrale, le maschere, si basa in realtà su una premessa narrativa molto deprimente. Ogni maschera viene creata infatti suonando una canzone di fronte a un moribondo, la cui essenza si trasferirà nell'artefatto. Link entra così in contatto con le vite di tantissimi personaggi: straziante la morte dello Zora Mikau, tanto più perché andando avanti nel gioco incontriamo la sua compagna, ormai rimasta sola. Le maschere, conferendo nuovi poteri a Link, espandono ulteriormente il gameplay, dal momento che diversi enigmi richiedono diverse maschere. Majora's Mask è anche conosciuto per le sue lunghissime "fetch quest", che tuttavia ricoprono un importante valore simbolico. Link, portando gli oggetti di persona in persona, influenza le loro vite, dimostrando che non si può in effetti vivere senza essere connessi al nostro prossimo. È un eroismo molto diverso e più quotidiano rispetto a quello di Ocarina of Time, se vogliamo. L'orario ricopre inoltre un ruolo centrale, dal momento

che i personaggi si presenteranno solo a determinate ore, dando vita a scene apparentemente senza senso, come due danzatori notturni che si esibiscono per le strade di Clock Town. Il tutto culmina in quella che è una delle quest più belle mai viste in un videogioco, quella del matrimonio tra gli innamorati Anju e Kafei, separati da un tragico destino. Aonuma decise di inserire una simile quest immaginandosi come sarebbe stato prepararsi a un matrimonio con una catastrofe imminente, con l'intenzione di creare una scena come non se ne erano mai viste in un videogioco. Majora's Mask è il fratello bizzarro di Ocarina of Time, ma anche un tassello fondamentale per comprendere appieno lo spirito della serie e i suoi successivi sviluppi. ■



LA PRINCIPESSA DEL DESTINO

Zelda è uno dei personaggi più affascinanti dell'universo dei videogiochi. Nonostante sulla carta incarni lo stereotipo della "donzella da salvare", Zelda è in realtà molto di più. In possesso della Triforza della Saggiezza, il suo ruolo è infatti cruciale per mantenere l'equilibrio del mondo in cui si trova, e contrastare le forze del male. Zelda ama il suo popolo, ed è pronta a sacrificarsi in nome di un bene superiore. Questa ragazza non esita neanche a scontrarsi direttamente con il male, e solitamente è lei a fornire lo strumento con cui Link uccide Ganon, le Frece di Luce. In Ocarina of Time, Zelda si traveste dal misterioso Sheik per sfuggire al controllo di Ganondorf e aiutare Link.





TUTTO NUOVO

RETRO



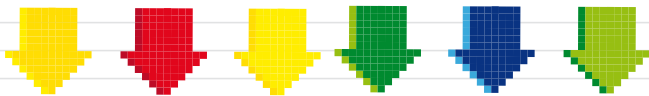
E SE AMI IL CINEMA...

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



SPECIALE

MEGA MAN

ARAGAZZO PRODIGIO

Figlio dell'età dorata del videogioco, Mega Man è una delle icone più leggendarie di Capcom, da trent'anni sinonimo di divertimento, spettacolarità e... difficoltà. Scopriamo insieme l'illustre carriera di questo piccolo, grande eroe

di Giulio Vitali



Shigeru Miyamoto, in risposta alla domanda riguardante i presunti effetti negativi dei videogiochi, una volta dichiarò che dicevano lo stesso del rock'n'roll. Ed è proprio da questo genere musicale senza compromessi che inizia la storia di Rockman (Mega Man per i videogiocatori euro-statunitensi). Il nome di Rockman era pensato per andare di pari passo con la sua compagna, Roll, oltre al fatto che il gioco basa le sue meccaniche risolutive dei boss su un sistema complesso di Carta, Forbice e Sasso, per l'appunto.

COME TUTTO ANDÒ A INIZIARE...

Il 17 dicembre 1987 il catalogo del NES si arricchiva di una carismatica mascotte, Mega Man, capace di unire il rinato genere platform con l'azione frenetica, il tutto con un sistema di controllo basilare, e niente affatto complesso da padroneggiare. Mega Man raggiungeva gli scaffali come il primo, concreto esperimento di Capcom su console, dopo numerosi port di titoli arcade. Con un eroico team di sviluppo di sole sei persone, e un nuovo personaggio da creare da zero, il titolo conquistò la critica, ma meno i consumatori, complice, ma non troppo, una terribile box art entrata nella storia, insieme a quelle che hanno seguito il franchise agli inizi. Il level design chiaro ma ricco di sfida per il giocatore, con una difficoltà crescente e una completa libertà nell'affrontare i livelli, è solo una delle chiavi di volta di una serie che ha portato il platform su vette che in pochi possono dire di aver conquistato. Mega Man ha inoltre sempre fatto del sistema di controllo uno dei suoi punti di forza, lasciando dunque pochissimi alibi in caso di errore. Grazie a una difficoltà degna di nota, avere la sicurezza di una grande responsabilità ha permesso al franchise di emergere per solidità. Mega Man è sempre sotto il controllo del giocatore, fatta eccezione per quando si prende danno, e dunque si viene giustamente puniti con un bounce all'indietro. La

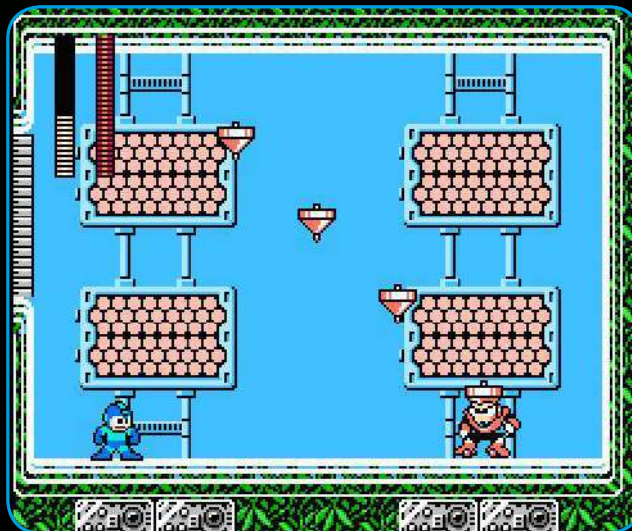
velocità è costante, il salto ha una forte accelerazione e si ferma non appena si rilascia il pulsante.

Considerando la forza di gravità, inoltre, Mega Man ha una discesa più rapida del normale.

Con il solo limite di 3 colpi a schermo, non c'è limite sulla velocità degli stessi, al premere del pulsante è istantaneo il colpo, il che torna utile, ma richiede dunque una grande accuratezza nel timing degli shot. Ogni nemico può essere colpito senza alcun delay, mentre per i boss bisogna sempre aspettare un secondo prima di poterli colpire nuovamente. Nel primo capitolo, contrariamente ai successivi, il protagonista presenta uno scivolio eccessivo, risolto successivamente con un puntuale stop al fermarsi della pressione della croce direzionale.

L'INIZIO DELLA CONSACRAZIONE

Mega Man 2 (1988) è l'inizio della consacrazione del robot, che rifinisce il suo gameplay, ripulisce la grafica e aumenta il numero dei Robot Master da sei a otto. L'impostazione è la medesima: si corre, si salta e si spara. Tutto è lasciato all'astuzia e bravura del giocatore nel superare gli ostacoli e capire come affrontare al meglio i Robot Master. Ci troviamo di fronte a una serie che fa dei livelli »



» I livelli di Mega Man mettono sempre alla prova il giocatore.

IL FRATELLO DIMENTICATO

Fratello maggiore, roboticamente parlando, di Mega Man, Proto Man è uno dei primi personaggi dall'atteggiamento spavaldo, con quel tono da anti-eroe che lo rende misterioso. Mai completato dal Dr. Right, ma cosciente di se stesso, fugge dal suo creatore per timore di modifiche radicali in grado di cambiare la sua personalità. Introdotto dal suo fischio personalizzato, quasi sempre, è a servizio di Dr. Wily dopo che quest'ultimo gli salva la vita, fino a Mega Man 4. Il suo nome originale, Blues, deriva proprio dal genere musicale, considerato precursore del Rock, esattamente come Blues venne costruito prima di Mega Man. Il suo scudo e la sciarpa gli vennero dati per farlo sembrare più forte di Mega Man e per dargli una personalità più caratterizzata.

IL TRIO DELLE MERAVIGLIE

Dietro un grande gioco, ci sono dei grandi uomini. Ecco chi ha permesso a Mega Man

KEIJI INAFUNE



Inafune-san è considerato da molti il padre spirituale di Mega Man, anche se in realtà in un'intervista dichiarò che quando entrò per sviluppare Mega Man, il design del personaggio era già stato deciso. Il primo personaggio che creò fu invece Zero, della serie X. Ciò non toglie il suo valore e la sua importanza nella serie, dato che Inafune-san ne ha preso le redini, compiendo le scelte più essenziali di design.

AKIRA KITAMURA



Kitamura-san, a differenza di Inafune, è scomparso dalla scena videoludica. Eppure, il design di Mega Man è principalmente farina del suo sacco. Kitamura è anche responsabile per la narrazione del gioco, e del suo background, tanto che, quando lasciò la serie, tramandò la direttiva di dare un tono quasi da "soap opera" alla storia. Kitamura è anche l'inventore di Proto e Rush (quanto meno spirituale).

MANAMI MATSUMAE



Se le musiche di Mega Man sono così coinvolgenti, lo dobbiamo a una donna, Manami Matsumae. Il sound inconfondibile del gioco è opera sua, così come brani che sono rimasti nella storia del videogioco, come il jingle che si sente nella schermata iniziale. Tra pezzi che esaltano il giocatore, e suite più rilassate, la OST di Mega Man metteva a dura prova il chip sonoro di NES e SNES.

» La libertà nell'affrontare i livelli è sempre stata una caratteristica fondamentale di Mega Man.



solo la sopracitata mossa, ma anche Rush, il cane robot, iconico compagno che permette di raggiungere piattaforme molto più in alto o distanti del normale. Con un gameplay che si consolida e meccaniche strutturali come la sfida di Wily, Mega Man 3 assurge al successo, nonostante un livello di difficoltà che aveva cominciato a rendere complicate le cose per i giocatori. Esempio della ripida curva di difficoltà del franchise è senz'altro la boss rush che si affronta successivamente ai Robot Master, una sfida complessa per meritarsi una gloriosa battaglia finale con Wily e un finale sudato a ritmo di un fischio che entrerà nella storia. Il fischio di Proto Man, o Blues, per i puristi. Considerato da molti il capitolo migliore della serie classica, Mega Man 3 rappresenta l'apice e l'inizio del declino della stessa. Con un NES ormai prossimo a ritirarsi dalle scene, una serie giunta al quarto capitolo e un Super Nintendo nuovo di pacca, Capcom si trova di fronte a una situazione spinosa. Mega Man 4 ci prova troppo, introducendo il Mega Buster, una meccanica considerata eccessiva e snaturante per la serie, forse rappresentativa del delicato momento del franchise, che doveva stupire con effetti speciali per rimanere rilevante. Poco importa ai consumatori se il design è sempre ottimo, e se l'aspetto dei nemici è sempre giustificato dal concetto di organicità: meglio pochi e riconoscibili che tanti multicolor non integrati nell'ambiente circostante. La dovizia di particolari, i

controlli, i livelli, tutto rimane intatto nella fattura, e la critica lo apprezza, ma è all'inizio degli anni '90 che Mega Man subisce i primi danni irreversibili. Mega Man 5 rappresenta il seguito senza infamia e senza lode, quello che non introduce nulla di nuovo ma capitalizza il più possibile. Non rimane alla storia come un grande capitolo, e i Robot Master non brillano certamente per inventiva o design, sebbene perlomeno si senta ancora quel tocco Capcom degli inizi. Al contrario, Mega Man 6 è una delle prime pietre tombali sulla serie per NES, che soffriva ormai di vendite scarse, idee meno originali e uno sviluppo che si era oltremodo spostato su qualcosa di decisamente più promettente. Prima di mettere una croce sopra alla serie classica, Capcom regala ai fan due ulteriori capitoli della serie numerica, Mega Man 7 e Mega Man 8, rispettivamente per Super Nintendo e Sony PlayStation. Cercando di aggiungere un po' di pepe alla minestra riscaldata, si cerca di sfruttare il nuovo hardware per quanto concerne la resa visiva, ma le meccaniche di base non cambiano. Ormai giunta a uno sfavorevole punto di assenza di innovazione, pur conservando la dignità di giochi solidi, la serie classica abbandona il mercato.

tematici un vanto dove reinventare sezioni platform sfruttando l'ambiente circostante. Considerato da molti come uno dei migliori della saga principale, l'introduzione dell'Energy Tank e di un sistema di password, lo rendono fruibile, e allo stesso modo la pensarono al tempo i consumatori e la critica. Il primo successo del Blu Bomber arriva così al secondo capitolo.

E DA ALLORA...

Mega Man 3 scivola, letteralmente, nel NES introducendo non

MEGA MAN X

Capcom si trova a questo punto di fronte alla necessità di reinventare un classico

non divenuto ancora tale, una delle sfide più complesse, quando si parla di mascotte e nostalgia consolidata. Se è vero che ripercorrere 20 e passa anni di storia per rivitalizzare un franchise non è cosa facile, si può quantomeno attingere da un ampio bacino di argomenti affettivi per farlo. Per questo, riuscirci con una manciata di anni e la metà dei giochi apprezzati diventa una sfida complessa. La soluzione al dilemma è cambiare contenitore, prenderne uno più grande e inserire una versione 2.0 di Mega Man, capace di fare di più, in più posti, meglio e con un arsenale e complessità in grado di rivaleggiare con i grandi come agli inizi. Nasce per questo obiettivo Mega Man X, insieme alla nuova filosofia del franchise. Basandosi sempre su una meccanica da Carta, Sasso, Forbice, tutto, nella serie X, diventa più grande e grosso. Grazie alle potenzialità del Super Nintendo, i dettagli di gioco si fanno più rifiniti e si aprono numerose possibilità. Grazie all'utilizzo di uno stage introduttivo, che funge da tutorial, si impara in fretta come controllare X. L'arguzia di Capcom di inserire questo livello introduttivo mostra senz'altro la volontà di avvicinare i giocatori alle nuove meccaniche, ma il tutto viene fatto con una tale maestria e integrazione tra situazioni, ambiente e step di difficoltà nell'assimilazione delle meccaniche, che



tale livello viene considerato tra gli ABC di come iniziare a spiegare il gameplay di un titolo, vista la sostanziale assenza di cartelli esplicativi e dialoghi superflui. La curva di apprendimento è in mano al giocatore, che mettendo alla prova ciò che vede attorno, è in grado di proseguire mano a mano. C'è da dire che, tanto nella serie classica che in X, la trama di Mega Man non è mai stato un focus eccessivo: fatta salva una manciata di colpi di scena, siamo di fronte a esempi di pretesti narrativi nell'anno 20XX, quindi oltre a prepararci mentalmente all'arrivo dei Robot Master e a rimanere di stucco di fronte alla rivelazione della parentela tra Proto Man e Mega man, la serie classica e X non hanno mai offerto un'eccessiva complessità. C'è però da ammettere che, invece, l'impianto dell'IP sulle serie spin-off

e sul cartone ha dato non pochi grattacapi alla fanbase che, come sempre, si interroga su possibili retroscena delle avventure del Blue Bomber. Mega Man X reinventa anche il design di Mega Man, un robot nuovo, sempre creato dal Dr. Right, capace non solo di apprendere nuove abilità dai Robot Master che sconfigge, ma upgradable in varie parti come gambe, armatura o elmo. Questo è un elemento di complessità che apre l'universo del franchise al backtracking e rende coeso il mondo di gioco. Ci troviamo sempre di fronte a un sistema di password, ma la possibilità di trovare un segreto in un livello rivisitato, apre scenari nuovi. Nello stesso Mega Man X, a seconda di quali stage si completano, si possono trovare dei cambiamenti all'interno di altri livelli, a dimostrare l'intenzione di Capcom di andare ben oltre una semplice rispolverata.

UN SUCCESSO E I SUOI SEGUITI

L'operazione è un successo di critica e pubblico, e Capcom riparte con l'eredità acquisita da Mega Man. Solo un anno dopo arriva Mega Man X2 proseguendo la strada tracciata dal primo, fatta di wall jump, power-up e un sistema di Robot Master che ha abbandonato il suffisso "Man" in favore di una struttura legata al regno animale. Fondamentale, nella serie X, l'abbandono dalle scene dei supercattivi, di Dr. Wily, »

ANATOMIA DI UN EROE

LA TESTA

Mega Man sceglie di combattere il male perché mosso da un profondo senso di giustizia. Ha dei profondi valori e arriva a risparmiare il malvagio Dr. Wily.

MEGA UPPER

Quando le armi da fuoco non funzionano, è il momento di tirare fuori un caro, vecchio uppercut, come accade in Mega Man 2: The Power Fighters.

MEGA BUSTER

L'arma principale di Mega Man, in grado di sparare proiettili a energia solare. In Mega Man 4, il nostro apprende l'abilità di caricare i colpi.

SLIDE

Mega Man è anche in grado di muoversi agilmente, usando la scivolata per aumentare la sua velocità, schivare i colpi dei nemici e attaccare a sua volta.

ADAPTER

A partire da Mega Man 6, il nostro è in grado di usare i moduli dei robot sconfitti, che gli garantiscono dei nuovi poteri, come la possibilità di fluttuare (limitando allo stesso tempo, tuttavia, alcune delle sue caratteristiche).

I ROBOT MASTER

Che eroe sarebbe Mega Man senza i suoi avversari robotici? Ecco alcuni degli ammassi di ferraglia che bisogna sconfiggere nei diversi episodi della serie, tutti partoriti dalla mente di Dr. Wily, Dr. Light e Dr. Cossack, scienziati tanto geniali quanto pazzoidi.

CUT MAN

NOME ORIGINALE: Kattoman
PRIMA APPARIZIONE: Mega Man

Il suo design è palesemente ispirato a quello di una forbice, e in effetti il gameplay era basato su un rapporto di forze carta-sasso-forbice. Cut Man lancia le sue affilatissime lame contro Mega Man, è agile e scattante. Si dice che sia tuttavia un pessimo giocatore di morra cinese, oltre ad essere appassionato di kirigami (origami dove si taglia la carta) e di... tagli di capelli!



AIR MAN

NOME ORIGINALE: Eaman
PRIMA APPARIZIONE: Mega Man 2

Questo robot ha una turbina al centro del corpo, con la quale respinge il nemico grazie a fortissime raffiche di vento; può anche usarla per aspirare oggetti speciali. Ha la passione per il windsurf e odia l'autunno perché le foglie gli intasano il propellente.



SHADOW MAN

NOME ORIGINALE: Shadoman
PRIMA APPARIZIONE: Mega Man 3

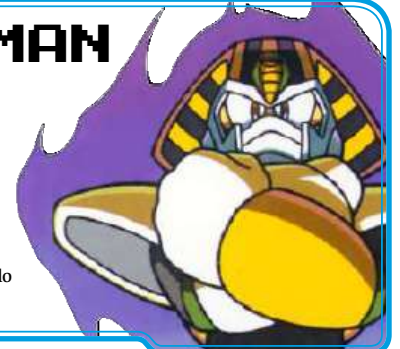
Uno dei Robot Master con la backstory più affascinante. Shadow Man è infatti un'entità robotica creata da un'antica civiltà extraterrestre, che è stata scoperta e riprogrammata dal Dr. Wily. Il materiale di Shadow Man non corrisponde a nessuno di quelli che può essere trovato sul pianeta Terra. La sua Shadow Blade è cosparsa di una sostanza che corrode i circuiti.



PHARAOH MAN

NOME ORIGINALE: Faraoman
PRIMA APPARIZIONE: Mega Man 4

Un altro personaggio piuttosto bizzarro, palesemente ispirato al sarcofago di un faraone. Ha un cannone che si carica a energia solare, ed è un leader carismatico, con una legione da 1000 Mummira che lavorano per lui. Comunque, è molto timido con le ragazze e odia i tombaroli.



STAR MAN

NOME ORIGINALE: Sutaman
PRIMA APPARIZIONE: Mega Man 5

Forse una citazione della celebre canzone di David Bowie, Star Man è un boss decisamente atipico. Fuori dal campo di battaglia è infatti un inguaribile romantico, appassionato di opera e musical. È molto emotivo, e tende a fare le sue scelte sull'onda dei sentimenti piuttosto che della sua ragione. Il suo sogno è volare nello spazio assieme alla donna della sua vita.



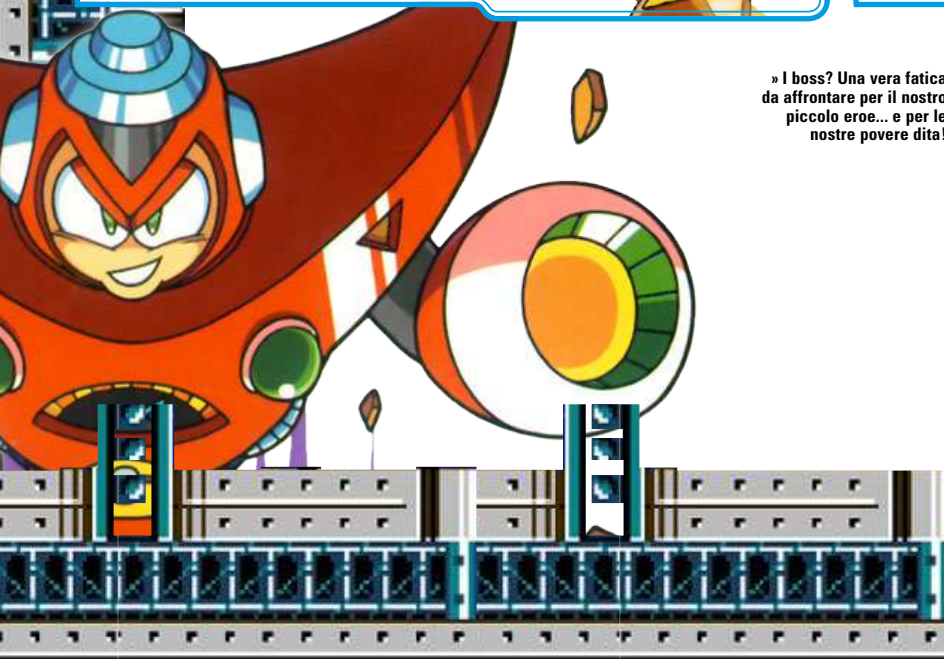
FLAME MAN

NOME ORIGINALE: Fureimuman
PRIMA APPARIZIONE: Mega Man 6

Un tipo decisamente focoso, nato per svolgere la funzione di fonte di calore. I suoi circuiti sono poi stati cambiati in modo che potesse sparare il fuoco come se fosse un lanciafiamme. Ama la puntualità e, per mantenersi in forma, cambia l'olio tre volte al giorno. Gli piace prendersi cura dei suoi baffi e odia l'olio di scarsa qualità.



» I boss? Una vera fatica da affrontare per il nostro piccolo eroe... e per le nostre povere dita!





sebbene vi sia una presenza e un ricordo legata ad avvenimenti di trama. È Sigma a tenere banco come antagonista della serie. Pensato come un Replid, doveva essere percepito come pura malvagità, perché l'antagonismo tra Right e Wily soffriva di un lieve filo di compassione vista l'umanità e alcune sfaccettature dei personaggi che potevano farci provare un po' di empatia. Al contrario, la serie Mega Man X nasce per rompere questi schemi. A tal proposito in Mega Man X2 in ogni stage è possibile affrontare, attraverso un'entrata opzionale, un X-Hunter che ci garantirà un pezzo di Zero, il che cambierà la trama di gioco a seconda del numero di pezzi ottenuti. Un altro elemento di discontinuità della serie. Lo stesso Zero è l'esempio perfetto di questa volontà di radici reinventate. Nato come nuovo protagonista, poi rimpiazzato perché forse un po' troppo distante dal canone e relegato a personaggio secondario, Zero rappresenta l'attitudine di questa timeline: sfacciatamente ricca di particolari e fiera delle sue potenzialità da Super Nintendo. La serie Mega Man X prosegue con Mega Man X3, titolo che avvera alcuni dei sogni proibiti dei fan: per la prima volta possiamo controllare Zero, anche se in alcune selezionate sezioni e senza la possibilità di collezionare alcuni item chiave. Ciò che ha sempre contraddistinto la serie è il dosaggio di nuove elementi per rinnovare una formula semplice eppure efficace. Certamente la difficoltà meno elevata della serie X è un argomento di discussione, provenendo dalla serie classica, ma questo non ha fermato il successo dei capitoli per Super Nintendo. Esattamente come per la serie classica, il terzo capitolo arriva in un momento di declino del supporto della console, rendendo le cartucce USA e PAL molto rare, a tal punto da spingere Capcom ad alzare il prezzo delle stesse per avere un ritorno di profitto maggiore.

Il cambio generazionale di Mega Man arriva su Sony PlayStation con Mega Man X4 che rende disponibile la possibilità di giocare l'intera avventura con Zero, molto più orientato al combattimento corpo a corpo. Purtroppo come per la serie classica, la seconda trilogia vede un continuo abbassamento della qualità, con Robot Masters meno ispirati e una serie di novità poco convincenti come aggiunte complessità di armor in Mega Man X5, pensato come l'ultimo della serie inizialmente, o l'enfasi posta sul salvataggio dei Replid di Mega Man X6. Nemmeno l'arrivo del 3D di Mega Man X7 su Sony PlayStation 2 risolve la serie, ormai recepita tiepidamente dalla critica e dai consumatori. Mega Man X8 introduce un Axl come personaggio giocabile, ma è evidente come l'ultimo capitolo della serie X sia un tentativo trascinato per portare avanti la serie. Nonostante dei piccoli miracoli tecnici dei Mega Man Xtreme, ovvero delle versioni redux con elementi in comune con le controparti X e altri del tutto nuovi, il franchise del Blue Bomber va in iato per svariati anni.

UN'ICONA INTRAMONTABILE

Quel che Mega Man ha rappresentato per l'industria è sotto gli occhi di ogni giocatore che ha voglia di dedicare sufficiente tempo per approfondire quanto basta la proprietà intellettuale. A partire dal sapiente level design, che ha quel sapore di fatto a mano, lasciando quella sensazione che ogni cosa sia posizionata lì per un motivo, sia per sfida o per orpello, Mega Man è un fulgido esempio di quanto basta, mai poco, mai troppo. Le idee vengono implementate e portate avanti il giusto, con coesione ambientale e sfida personale, in un crescendo di difficoltà. L'influenza di Mega Man si registra in numerosi giochi moderni, alcuni dei quali hanno deciso

di riprendere la semplicità stilistica della pixel art, come Shovel Knight, Rex Rocket, Beyond Humanity, Broforce e molti altri che fanno del run'n'jump un principio solido del loro gameplay. Certamente di errori ne sono stati fatti in termini di scelte temporali di sviluppo e lungimiranza progettuale. Ma, forse una delle maggiori incertezze per tutti i fan dello storico franchise, sta proprio nei tentativi di Capcom di rivoluzionare di volta in volta l'IP con nuovi twist. A fronte di una fan base pronta ad accogliere da tempo nuovi capitoli, a fronte di mal riusciti tentativi di capitalizzare sulla nostalgia come Mighty No. 9, Capcom è al momento nella condizione ideale per mostrarci il futuro di Rockman. Un'icona spensierata che è riuscita a conservare dal primo all'ultimo capitolo i suoi forti capisaldi, la sua struttura, sapendo innovare se stessa con una spensieratezza tipica di quel retrogame plug & play che non ha bisogno di presentazioni, ma si scioglie in bocca come una prelibatezza cotta a puntino. Quale sarà il futuro di Mega Man? Capcom ha lasciato i fan con due nuovi capitoli di non più recente uscita, ma oramai si concentra quasi esclusivamente sul merchandise, di qualità senza dubbio, e la serie animata. Sappiamo che è in sviluppo un progetto basato proprio sulla serie animata, ma gli appassionati vorrebbero un ritorno in grande stile. Non possiamo che attendere fiduciosi il ritorno di un'icona che ha segnato la game industry sin dagli inizi e che nonostante lo iato riesce comunque a far parlare di sé. ■



SPECIALE



Game On





2.0: il videogioco è di scena

**SBARCA FINALMENTE ANCHE IN ITALIA
GAME ON, LA GRANDE MOSTRA DI LONDRA DEDICATA
ALLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI.
ECCO CHE COSA DOBBIAMO ASPETTARCI...**

Il videogioco è divertimento, ma anche cultura, e lo sappiamo bene noi di Retrogame Magazine che ogni mese dedichiamo tutte le nostre forze a ricordare le vecchie glorie del gaming d'annata. Ora, arriva anche in Italia un evento imperdibile per tutti coloro che amano i videogiochi di una volta, ma allo stesso tempo vogliono conoscerne le evoluzioni future. Si chiama Game On 2.0, ed è una mostra itinerante che ha già viaggiato in giro per il mondo, toccando Londra, Helsinki, Chicago, Hong Kong, San Paolo, Buenos Aires e Tokyo, tra le altre città. L'esposizione, allestita per la prima volta al prestigioso Barbican Centre nel 2002, è riuscita a coinvolgere fin dall'inizio della sua carriera più di 3,4 milioni di visitatori in tutto il mondo. La nuova sede della mostra sarà a Roma, all'interno dello Spazio Eventi Tirso (via Tirso 14), a partire dal 4 marzo.

COME UNA MOSTRA D'ARTE

Barbican è riuscita a trasformare i videogiochi in una mostra d'arte, un risultato che in America era stato già raggiunto in tempi non sospetti dall'American Museum of the Moving Image, con Hot Circuits: A Video Arcade Exhibition nel 1989. Di recente, anche lo Smithsonian e il MoMA hanno ospitato dei videogiochi, mentre il Tate Modern ha organizzato una mostra dal titolo TateWorlds, dove le sue opere più famose sono state trasformate in ambientazioni del popolare "block game" Minecraft. In Europa, invece, abbiamo l'esempio del Computerspielemuseum di Berlino, e del VIGAMUS di Roma, che ha avviato una speciale partnership proprio con Game On 2.0. Il percorso di Game On 2.0 permette di rivivere la storia del videogioco,

attraverso gli artefatti più significativi e memorabili. Naturalmente, pur trattandosi di un'esposizione museale, i direttori della mostra hanno capito che non era possibile prescindere dall'interattività, motivo per cui 100 dei giochi esposti potranno essere giocati liberamente dal pubblico. La direzione della mostra permette di scoprire a fondo che cosa sia veramente un videogioco, valorizzandolo quale esempio massimo di progettazione e design, e illustrando come la tecnologia abbia permesso al medium di evolversi nel corso di oltre 50 anni. Il concept della mostra è altamente immersivo, ed è rivolto tanto agli adulti, che potranno rivivere i loro ricordi, tanto ai bambini, che invece scopriranno un modo di giocare completamente diverso da quello a cui sono abituati oggi.

UNA LUNGA STORIA

Game On 2.0 si prefigge l'ambizioso obiettivo di raccontare il videogioco dai suoi albori fino ai più recenti sviluppi, per cui all'interno della mostra »





sarà possibile riscoprire i classici più amati, spaziando da Nintendo, con Super Mario e i Pokémon, fino a Tomb Raider e Minecraft. Grande importanza all'interno della mostra sarà anche dato alle nuove frontiere del gaming, in particolare con la VR di Oculus Rift, che per la prima volta permette di entrare a tutti gli effetti all'interno di un videogioco.

La mostra si prefigge anche un'importante missione didattica, ovvero far scoprire alle persone qual è il processo creativo dietro ai videogiochi che amano di più, mostrando le fasi che vanno dal concept iniziale fino all'aspetto vero e proprio del prodotto definitivo. In questo modo, anche il grande pubblico può capire l'immenso lavoro, nonché il talento, che si nasconde dietro alle produzioni videoludiche più vendute. Come sottolinea la tagline della mostra, si tratta di "molto più di un gioco". Grande attenzione viene anche posta sulle prospettive del gaming che solitamente tendono a passare inosservate, come la composizione della colonna sonora, fondamentale per definire il mood di un'opera interattiva.

SEMPRE IN EVOLUZIONE

La mostra ha cambiato volto ripetutamente nel corso degli anni, in modo da essere sempre al passo con i tempi, una filosofia particolarmente azzeccata trattandosi di un medium in continua evoluzione come può essere il videogioco. Allo stato attuale, Game On 2.0 è un vero e proprio omaggio all'arte del gaming, in grado di celebrare una passione che unisce milioni di persone in tutto il mondo.

Il concept della mostra guarda ai videogiochi anche da una diversa prospettiva, analizzando per esempio le influenze sulle opere più amate, e le connessioni con altre forme d'intrattenimento, come i film, gli anime e i manga. La mostra negli anni si è anche evoluta dando spazio ai nuovi trend, come il gaming online, e ospitando degli showcase delle tecnologie più recenti. Il percorso è composto dalle macchine che hanno fatto la storia dell'industria, accompagnati da pannelli informativi che ne raccontano le vicissitudini e gli aneddoti più interessanti, accompagnati da concept art originali che arricchiscono non di poco il valore dell'esposizione. Il concept prevede anche che tutte le macchine siano accompagnate da una spiegazione, permettendo così di saperne di più su hardware storici come il glorioso Atari 2600 lo sfortunato Dreamcast.

Naturalmente la parte del leone la fanno i retrogame, classici come Asteroids e Space Invaders che, anche a distanza di decine di anni, riescono ancora a tenere il pubblico incollato allo schermo, come e più delle loro controparti moderne. Ma l'esposizione è anche una "scusa" per fruire del videogioco insieme ad altre persone, riscoprendo quindi il lato più sociale e divertente di questo mezzo. Giochi come Towerfall:



La realtà virtuale

La VR è stata una grande protagonista degli anni '90 e, negli ultimi due anni, ha avuto un ritorno di fiamma grazie a Oculus Rift, inventato dal californiano Palmer Luckey. Per questo motivo, la virtual reality avrà un ruolo piuttosto importante all'interno dell'esposizione, dove sarà infatti possibile provare con mano il visore Rift. Non solo: una delle attrazioni principali di Game On 2.0 è la VirtuSphere, che come suggerisce il nome è una gigantesca sfera che consente all'utente di muoversi all'interno di un mondo virtuale camminando effettivamente nel mondo reale. Una tecnologia avveniristica e visionaria, che trova la sua dimensione ideale proprio in un'esposizione come Game On 2.0



Game On: noi di Retrogame Magazine ci siamo!

Una grande mostra di videogame arriva in Italia... potevamo forse non essere coinvolti? Certo che no! L'organizzazione di Game On 2.0 ha infatti stretto una partnership con VIGAMUS, il Museo del Videogioco di Roma, e con Retrogame Magazine. Per tutta la durata della mostra, i visitatori di VIGAMUS potranno godere di uno sconto sul prezzo del biglietto di Game On 2.0 (basterà conservare il biglietto di ingresso al Museo). Inoltre, VIGAMUS porterà alcuni contenuti speciali all'interno di Game On 2.0, organizzando incontri a 360 gradi sul Videogioco. Ah, inutile dire che il pubblico troverà in vendita presso Game On la rivista di videogiochi più bella del mondo (e se vi state chiedendo quale sia, considerateci molto offesi)!

VIGAMUS



Ascension e Super Smash Bros. Melee mandano in visibilibio il pubblico di Game On 2.0, dando così vita a degli accessissimi scontri tra perfetti sconosciuti. Anche questa è la magia del videogioco, dopotutto.

TUTTO INIZIÒ NEL '98...

La storia di Game On è una storia di coraggio e visionarietà. L'idea della mostra itinerante nasce nel 1998, quando uno dei veterani di Rockstar, Lucien King, suggerisce a Sir Mark Jones, il direttore dei National Museums of Scotland, di aprire un'esposizione dedicata ai videogiochi. Naturalmente un progetto del genere richiedeva un grande dispendio di energie e risorse, ma il concept piacque subito a Barbican, che si impegnò ad aiutare King e Jones. All'epoca in cui la mostra venne allestita per la prima volta a Londra, stiamo parlando dell'inizio degli anni 2000, il videogioco non era ancora universalmente riconosciuto come una forma d'arte, per cui non tutti crederono inizialmente nella bontà dell'operazione. La mostra, tuttavia, riuscì ad attirare un considerevole numero di visitatori, e il resto è storia nota. La mente dietro Game On 2.0 è Neil McConnon, capo delle Barbican International Enterprises, che negli anni ha rafforzato l'offerta della mostra e ha permesso che diventasse un fenomeno planetario. Scopo di McConnon, fin dall'inizio, è stato rafforzare il rapporto tra il mondo dell'arte e i videogiochi. La sua strategia? Creare un contesto culturale più ampio, che possa offrire ai creativi un bacino di ispirazioni eterogeneo. La mostra, spiega McConnon, serve anche a ricordare agli sviluppatori di videogiochi che il medium non si è evoluto in una "bolla", ma che ci sono



tantissimi collegamenti con altre forme di intrattenimento. "Per le istituzioni culturali, riconoscere i videogiochi è parte di un progetto più ampio", dichiarò McConnon in un'intervista al The Guardian nel 2015, "ossia, riconoscere gli aspetti della cultura popolare contemporanea più significativi e con importanti implicazioni, e raggiungere un pubblico più vasto". Iniziative come Game On 2.0 dimostrano come il videogioco sia entrato a far parte in maniera profonda del tessuto della cultura collettiva: la rivoluzione è in atto da anni, e ormai non si può più tornare indietro. L'intrattenimento elettronico è dunque un fenomeno di costume, che fa ricordare ai giocatori di vecchia data una parte della loro vita, e allo stesso tempo ispira le generazioni dei più giovani. All'interno di Game On 2.0., ogni persona può trovare un oggetto che risuona con la sua storia personale, esattamente come avviene quando si ascolta alla radio una vecchia canzone. Iniziative simili sono preziosissime sotto tutti i punti di vista, perché aiutano a combattere la grande battaglia del videogioco per il riconoscimento culturale. ■





DIG DUG

PIÙ GIÙ DI COSÌ NON
SI POTEVA ANDARE

di Fabio "Super Fabio Bros." D'Anna

IL FAMIGERATO BUG DEL LIVELLO 256

L'opera di Toru Iwatani viene citata anche nel numero dei livelli giocabili di Dig Dug, che sono 255, il famigerato bug del livello 256, che ha funestato Pac-Man, è infatti anche qui presente, anche se sotto forma diversa. Il livello diventerà 0 e ci troveremo davanti ad un Kill Screen senza possibilità di fuga, con tanto di Pooka immortale che ci si pone a distanza ravvicinata ed il cui unico desiderio sarà porre fine immediatamente alla nostra misera vita di scavatore disperato. Un finale nefasto per chi ha superato indenne 255 livelli di seguito, decisamente.



» Il flyer originale di Namco per la distribuzione iniziale del gioco, che fu portato poi negli Stati Uniti da Atari.



» Il mitico cabinato originale di Dig Dug.

Dopo l'enorme successo di Pac-Man in sala giochi, Namco poteva, letteralmente, mandare sul mercato qualunque cosa, sicura di un successo di scia derivante dall'immortale capolavoro firmato Toru Iwatani.

Ma invece che cullarsi sulle dolci onde della gloria riflessa, la leggendaria compagnia giapponese preferisce esplorare nuove vie alla ricerca del gioco perfetto. La scelta della schermata fissa resta quasi obbligata, del resto siamo in un periodo in cui lo scorrimento dello schermo è concesso solo agli esperimenti più arditi, con buona pace degli estimatori dello shooter ultra veloce Defender,

che già nel 1980, coevo di Pac-Man, aveva osato l'inosabile, una difficoltà estrema per un'opera visionaria di Eugene Jarvis di difficile approccio e soluzione. Basato sull'hardware del cabinato di Galaga, dotato di tre Zilog Z80 in serie e di un display 224x288, di fatto, Dig Dug, il titolo ideato da Masahisa Ikegami su cui Namco punta nel 1982 per conquistare ulteriormente gli avventori delle sale giochi è un maze game tutto da costruire, con un concept innovato e sadicamente punitivo. Il titolo ci mette nei panni di uno scavatore professionista cacciatore di mostri vestito con una strana tuta da astronauta che deve ripulire un terreno infestato da diversi mostriattoli

SEPARATI ALLA NASCITA

Sviluppato nello stesso anno di Dig Dug, ecco arrivare sul mercato arcade un altro titolo basato sullo scavare ossessivo in un terreno zeppo di nemici. Si tratta di Mr. Do, un gioco rilasciato da Taito, la mamma di Space Invaders. Similmente a Dig Dug il gameplay di base prevede lo scavo, lo schiacciamento dei nemici tramite elementi fissi, in questo caso mele piuttosto che massi, ma amplia il concetto con altri elementi di gameplay, quali la raccolta di frutta per finire il livello e speciali bonus che generano mostri "extra" e lettere con cui comporre la parola stessa. Il comparto audiovisivo è più lisergico, acido e psichedelico, ma le somiglianze concettuali sono decisamente molteplici. Certamente i due cabinati hanno avuto qualche ispirazione comune che la storia del settore non ha purtroppo tramandato.



pronti a fargli la pelle, letteralmente. Sono solo due le tipologie di nemici, Pooka e Fygar, il primo è uno strano essere rosso tondeggiante con tanto di maschera subacquea, il secondo un pericoloso drago sputafuoco. L'essenzialità della schermata è quasi disarmante, di fatto siamo noi stessi a costruire i cunicoli in cui imprigionare i mostri o trovare, noi per primi, la morte. Metafora della vita, Dig Dug sembra quasi volerci insegnare qualcosa di ovvio, ogni azione che compiremo potrà portarci alla vittoria o alla disfatta. E non si potrà mai tornare indietro. Mai. Un continuo gioco di inseguimenti tra cacciatore e preda, non poi così dissimile da Pac-Man. Ad aiutarci nella nostra lotta contro i nemici due elementi fondamentali. Il primo è un semplice macigno posto in modo casuale all'interno del terreno, scavando nei pressi del quale sarà possibile farlo cadere in testa ai nemici che, incauti, ci inseguiranno. Il secondo, indimenticabile ed iconico, è la nostra arma personale, un martello pneumatico che all'occorrenza diventa anche un arpione-pompa da lancio, degno del miglior capitano Achab a caccia della sua balena bianca, con cui agganceremo i nemici per farli scoppiare gonfiandoli all'inverosimile. Per contro l'arpione ha una estensione decisamente limitata, che ci costringe ad avvicinarci molto al nemico per iniziare a farlo gonfiare oscenamente fino allo scoppio letale. Forse la più sadica azione mai vista in un videogioco per eliminare un nemico, presa direttamente dal manuale delle torture dell'inquisizione spagnola.

Questo sadismo innato cozza parecchio con l'impostazione a tutti i costi "cute" del titolo, che segue la tendenza inaugurata proprio dall'opera prima di Iwatani, Pac-Man, che ha fatto scuola nell'imporre la carineria dei personaggi per attrarre irrimediabilmente il pubblico femminile. Un comparto audiovisivo luccicante con un cielo blu ed un terreno in quadricromia che spesso usa colori fin troppo arditi ad allucinanti. La colonna sonora di Dig Dug, scritta dalla musicista giapponese Yuriko Keino, segue nervosa l'azione del giocatore, con blocchi improvvisi e corse al cardiopalma, aumentando l'immedesimazione. E che dire degli allegri fiori che, memorie del manifesto pacifista di Pac-Man stesso, che rinuncia per sempre al tasto FIRE per entrare nella leggenda, servono ad indicare il numero del livello che stiamo affrontando? Un tocco di classe unico, che ben si adatta al tema del giardino infestato. Dig Dug è arte fatale, un gioco al massacro in cui il carnefice trova il modo più perverso per uccidere la propria vittima. La lezione di Pac-Man è stata ben appresa, dunque. L'ultimo nemico, vigliaccamente, cercherà sempre di abbandonare lo stage, quando tutti i suoi compari saranno stati decimati, e non catturarlo in tempo ci farà perdere uno speciale bonus strage per l'eliminazione di tutti i nemici. Dig Dug, noto anche col nome di Taizo Hori, è entrato oggi nell'olimpo dei titoli di culto del retrogaming, rilanciato in tempi moderni anche dai Namco Museum, di cui è stella indiscussa. ■



» Dig Dug ha ispirato anche il mondo del cosplay: ecco un fan con un travestimento cult!



» Il quinto livello del gioco, semplice solo in apparenza.

ZAXXON

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

TRA I TITOLI PIÙ INNOVATIVI E SPETTACOLARI DELLA STORIA ARCADE, ZAXXON VENNE CONVERTITO SU MOLTISSIMI HOME SYSTEM, MA QUALE DI ESSI SEPPE RENDERGLI MAGGIOR GIUSTIZIA?

INFO

ANNO
1982

PRODOTTO
SEGA

SVILUPPO
SEGA

VERSIONE
ORIGINALE
ARCADE

Sviluppato da Sega con la collaborazione della Ikegami Tsushinki, Zaxxon fu il primo space shooter ad avvalersi di assonometrie isometriche. Oltre a garantirgli un look unico, questa particolare impostazione grafica maturò effetti radicali sul anche gameplay di supporto, assicurando all'utente l'opportunità di spostarsi lungo tre differenti assi prospettici. Abbinata alla possibilità di modulare in piena autonomia parametri quali velocità e altitudine del velivolo controllato, questa caratteristica avrebbe fatto del gioco nel profeta di una vera e propria rivoluzione tridimensionale, i cui estremi gli favorirono un tale successo da mettere in discussione i record precedentemente fissati da un classico quali Space Invaders.

Vista la peculiare natura tecnica del progetto, non tutti gli Home System dell'epoca si sarebbero rivelati in grado di rendergli adeguata giustizia, il che ridusse la guerra dei porting a un secco testa a testa tra C64, Atari 800 e ColecoVision.

ATARI 2600 (1982)

Il primo Zaxxon domestico aveva ben poco a che vedere con il Coin-Op. Impossibilitato a gestirne le complesse architetture isometriche, l'Atari 2600 ne piegava la struttura alle routine di un mero racing game con visuale dal retro, lasciando alla ciclica posposizione di rettangoli l'onere di conferire profondità agli scenari.

COLECOVISION (1982)

La versione ColecoVision si distinse per

APPLE II
(1983)



ATARI
2600
(1982)



COLECOVISION
(1982)



INTELLIVISION
(1983)



l'eccezionale somiglianza con l'originale, riuscendo a preservare tutte le principali caratteristiche tecniche del Coin-Op senza per questo andare ad inficiare sul gameplay di base. Non c'è pertanto da stupirsi se quest'edizione di Zaxxon venga a tutt'oggi indicata come la più efficace in assoluto.

TASCABILE LCD (1983)

Nel 1983 la Bandai Electronics rilasciò sul mercato una versione portatile di Zaxxon che richiamava la struttura dei celebri scacciapensieri a cristalli liquidi. Pur conservando le ardite isometrie proprie della versione da sala, il porting risultava purtroppo ingiocabile: colpa del fastidioso effetto scia

che affliggeva gli sprite e di uno scrolling a dir poco scattoso.

INTELLIVISION (1983)

Praticamente identico alla versione 2600, questo porting beneficiava di scrolling più fluido e fondali assemblati con maggior cura. In analogia con l'edizione VCS, la copertina del gioco avrebbe sfoggiato, anche in questo caso, impropri riferimenti alle isometrie proprie della sola edizione Coin-Op.

APPLE II (1983)

Pur non brillando per avvenenza grafica, questa versione seppe almeno tener fede alle ambizioni prospettiche del gioco,



senza peraltro patire eccessive incertezze in termini di stabilità. I limiti più evidenti si manifestarono, in tal senso, sotto il profilo sonoro, dove un inquietante vuoto cosmico veniva interrotto solo da gracchianti FX.

TRS-80 MODEL I (1983)

I responsabili del porting destinato allo TRS-80 Model I riuscirono a preservare l'impostazione isometrica dell'originale, ma nulla poterono fare per impedire al gioco di apparire come un'astratta tela cubista. Dietro quel monocromatico pasticcio di pixel, era tuttavia possibile rintracciare sprazzi di un gameplay abbastanza efficaci da giustificare il tentativo.

ATARI 5200 / ATARI 800 (1984)

Queste due conversioni evidenziarono progressi notevoli rispetto al modestissimo porting Atari 2600, offrendo una Zaxxon-Experience degna di essere definita tale. Logicamente, la complessità grafica del Coin-Op rimaneva fuori portata, ma almeno era finalmente possibile riconoscere l'identità isometrica del gioco.

COMMODORE 64 (1984)

La versione C64 stupì per il coefficiente di dettaglio legato a scenari ed effettistica abbinata: fino ad allora, solo il ColecoVision era stato difatti in grado di conseguire traguardi analoghi. Per ottenere un tale risultato, gli sviluppatori della Synapse furono tuttavia costretti a ridurre sensibilmente la velocità dello scrolling.

PC (1984)

Questa versione proponeva sprite molto definiti ed asset altrettanto curati, evidenziando però un netto calo di dettaglio nella modellazione dei fondali. Ad alterare negativamente gli equilibri del porting sarebbero quindi intervenute problematiche supplementari quali l'incertezza dello scrolling e la totale inadeguatezza del comparto sonoro.

SPECTRUM ZX (1985)

Giunta sul mercato solo nel 1985, questa versione presentava lacune tecniche piuttosto evidenti come la reiterata intermittenza degli sprite principali e i notevoli balbettii dello scrolling. A questi problemi andavano inoltre aggiungendosi un comparto sonoro inqualificabile e una videata di gioco dalle dimensioni assai ridotte.

SG-1000 (1985)

Graficamente accattivante, ma tanto scattosa da risultare ingiocabile, la versione SG-1000 fu una delle poche ad implementare una colonna sonora vera e propria con tanto di riconoscibile jingle a supporto. Da segnalare l'introduzione di segmenti ad assenza di scrolling in cui l'utente avrebbe dovuto fronteggiare frofte di navicelle avversarie.

MSX (1985)

La conversione MSX si rivelò una cocente delusione. Analogamente a quanto verificatosi su SG-1000, il gioco avrebbe infatti visto il suo notevole patrimonio grafico mortificato da uno scrolling altrettanto scattoso su cui sarebbero peraltro gravati gli effetti di un fastidiosissimo effetto-scia.



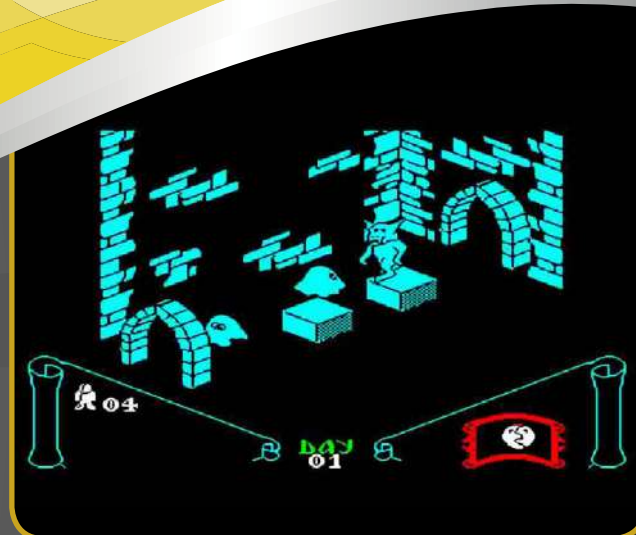
SPECIALE



RARE.. PRIMA DIRARE

Come due fratelli e un gorilla fecero innamorare i giapponesi

di Michele Iurlaro



» Knight Lore era un gioco estremamente complesso, per i tempi. Ma anche incredibilmente profondo.

La leggenda vuole che a fare da cornice a questa domanda, caratterizzata da sano e sincero stupore dall'allora presidente di Nintendo of America Minoru Arakawa, ci fossero i primi fotogrammi di un nuovo gioco di piattaforme con protagonista un gorilla solo apparentemente anonimo, ma in realtà dalle origini più nobili.

È vero, la storia di Rare, software inglese fondata dai fratelli Chris e Tim Stamper, nasce molto prima, nell'università di Loughborough nei primi mesi degli anni '80, ma la leggenda, quella vera, è segnata dal ritorno dei primati Nintendo e, più in generale, al rapporto speciale che legò i talentuosi germani alla casa di Kyoto negli anni successivi. Si parta, però, dalle origini e da quella uggiosa campagna inglese dove l'appena maggiorenne Chris cominciò a studiare, costruire, amare quei chip fatti di silicio stampati sulle schede dei microcomputer dell'epoca. La leggenda, che però all'epoca era solo una storia come tante, inizia proprio da qui.

CHIP SODA!

Una storia come tante, già. Almeno all'inizio. Perché in quell'era di pionieri e pixel, non era poi così assurdo cominciare a chiedersi cosa ci fosse davvero dietro a quelle tastiere magiche, capaci di trasmettere immagini ad un monitor e magia nelle mani di chiunque avesse la fortuna di armeggiare con un joystick. È, appunto, l'epoca dei microcomputer, una febbre diversa da quella del Sabato Sera e che, se pur accompagnata, per ovvie ragioni temporali, dalla stessa colonna sonora, magari un filo più sintetizzata, colse migliaia di giovani in tutto il mondo. In America, certo, ma anche in Europa e, soprattutto, in Inghilterra, terra privilegiata per i giovani ingegneri wannabe che, in quegli anni, affollavano le aule delle facoltà di ingegneria sparse per l'isola. Chris Stamper è uno di quei tipi un po' così, combattuto tra lo studio imposto dai docenti di Loughborough e la passione di scoprire, smontando e rimontando schede e fili, cosa davvero si nascondesse dietro a codici incomprensibili e ostici linguaggi macchina. Dotato di cacciavite e buona volontà, il giovane Stamper assemblò solo soletto un Cosmac 1802, un microprocessore a 8 bit CMOS, introdotto da RCA nella seconda metà degli anni '70 che poi fece da base all'RCA Studio II, una Pong Console di seconda generazione che riscosse un buon successo in madre patria. Stamper fece tutto da solo, non solo costruendo da zero il "nuovo" hardware, in realtà in giro da quasi un lustro, ma scrivendo anche un primitivo software per la gestione di reti semaforiche dall'improbabile applicazione pratica, eppure di sicuro fascino. Almeno agli occhi di un ventenne che, in quel primo codice "fai da te" intravide potenzialità infinite e inedite possibilità. Una sorta di illuminazione, e in fondo si parla appunto di semafori, che convinse Chris a rivedere le sue prospettive di studio future. Da qui, la

decisione di abbandonare l'università e lanciarsi, appunto, nel mondo della programmazione. Una storia sentita più e più volte e, appunto, neppure particolarmente originale. Il "genio" di Stamper non fu quello di assemblare una macchina "fai da te", modus operandi piuttosto in voga tra gli appassionati di elettronica del tempo per risparmiare qualche soldo rispetto al prodotto scato lato, quanto piuttosto la capacità di immaginare, attraverso i fosfori verdi dei monitor, le applicazioni ludiche del caso. Dai semafori ai videogiochi, infatti, il passo fu piuttosto breve, per quanto non privo di imprevisti e difficoltà. Dalle bollette della luce alla necessità di acquistare manuali e apparecchiature all'avanguardia, il cammino del giovane programmatore fu irto di ostacoli, ma anche di incontri fortunati e famigliari risorse.

PRIMA IL MECCANICO, POI L'ARTISTA

Oppure, prima il dovere e poi il piacere. Il dovere, già. Quello che, obtorto collo, permise a Chris di tirare avanti la baracca. Dopo aver assemblato anche uno Spectrum ZX grazie all'apposito kit - con un risparmio di circa 80 pound! - il nuovo step verso inesplorate frontiere ludiche fu quello di studiare la macchina. L'hardware, ma anche il software già presente sul mercato e, quindi, milioni di righe di codice. La speranza era quella di dare vita a giochi migliori, più grandi, più grossi e più belli di quelli già presenti sul mercato, particolarmente florido proprio nel Regno Unito, impiegando ore di studio. Un lavoraccio non pagato, principalmente dedicato alle ore notturne, cui affiancare un lavoraccio - un altro! - magari meno creativo, ma sicuramente più remunerativo. D'altro canto, per un giovanotto talentuoso come il nostro, non fu difficile trovare una rendita sicura nella revisione di schede arcade per il distributore statunitense Coin - It Inc che, di fatto, rappresentò il primo vero e importante contatto con il mercato ufficiale. Il secondo passo fu quello di assoldare »



GORILLA DI SILICIO

L'engine alla base di Donkey Kong Country e Killer Instinct è frutto degli esperimenti di Tim Stamper su una work station marchiata Silicon Graphics, la più ambita compagnia di tecnologie grafiche nella prima metà degli anni '90. Fu, però, un successo effimero. Le sbagliate strategie di marketing e un buco miliardario in bilancio, portarono Silicon Graphics alla bancarotta nel giro di pochi anni.



SUPER FAMILCON

NTSC SNES

PAL SNES

» Il Super Nes aveva tutta la potenza di cui gli Stamper avevano bisogno. E anche di più.

BUONA LA PRIMA

il fratello minore Tim, la sua futura moglie Carol Ward e il compagno di studi John Latchbury. Nomi da segnare sul taccuino, perché, di fatto, si tratta dei "fab four" che diedero vita a Computers & Graphics Ltd, la prima società dei fratelli Stamper e, per certi versi, prototipo di Rare. Un prototipo grezzo, ma con le idee ben chiare. Senza distogliere l'attenzione dal progetto originale, ovvero quello di creare videogiochi grandiosi, il team si mette subito al lavoro. Sfruttando i locali in disuso e adiacenti all'edicola di mamma e papà Stamper a Twycross, nel Leicestershire, e tenendo su la baracca grazie alla revisione delle schede per il mercato arcade, il quartetto tira fuori dal cilindro un software di tutto rispetto e un concept di base ancora migliore. Nel maggio del 1983, in un periodo magico per i giochi su microcomputer, la giovane software house pubblica il primo titolo accreditato a Chris e Tim nel ruolo di sviluppatori. Si chiama Jetpac, gira su ZX ed è un piccolo capolavoro di programmazione. Quella vera.

I due Stamper non erano tipi da compromessi. Gli anni di studio passati sullo ZX erano infatti pronti a dare i loro frutti. Laddove la stragrande maggioranza del software per Spectrum veniva realizzato via Basic, Chris, aiutato dal fratello, riusciva a sfruttare tutta la potenza ad 8 bit della console monocromatica di casa Sinclair. La parola magica, in questo caso, è linguaggio macchina Z80, ovvero una lunga sequenza di 0 e 1 capace di segnare un netto divario tra quello che facevano gli altri e quello che, invece, facevano gli Stamper. I risultati ottenuti in fase di sviluppo convinsero il quartetto capeggiato da Chris a cambiare nome, assumendo l'iconico Ultimate Play the Game con tanto di logo ben riconoscibile sulle schermate di avvio del software. E se la prima volta non si scorda mai, è storicamente corretto attribuire a Jetpac (maggio 1983) il titolo di reale debutto nel mercato dei videogiochi della giovane software house. In un tripudio di colori, un astronauta è chiamato a raccogliere i pezzi di una

navicella per poi ripartire verso il prossimo stage. La lunga sequenza di livelli a schermata fissa, la ricca palette grafica e, soprattutto, la solidità del gameplay e del level design, permisero a Jetpac di irrompere sul mercato come qualcosa di realmente diverso. Proprio come Chris, sin dal principio, aveva immaginato. Se il comparto tecnico permetteva di attirare i potenziali acquirenti, suggestionati dai colori e dai disegni, la struttura di gioco e l'incredibile giocabilità arcade fecero il resto, tenendo letteralmente incollati i videogiocatori e sdoganando il nome di Ultimate Play the Game sul mercato. Come la stragrande maggioranza dei titoli sugli scaffali, Jetpac era una sorta di "caccia al punteggio" di stampo arcade rivisitata secondo lo Stamper Pensiero. Giochi veloci, rapidi, belli da vedere e con un concept semplice, ma non semplicistico. Nella ludoteca ZX, il titolo spiccava per innovazione e freschezza, qualità che permisero al gioco di scalare le classifiche di vendita piazzando la bellezza di 300mila copie. Numeri



Jetman è il primo protagonista di un titolo made in Stamper. Con il successo di Jetpac prima e di Lunar Jetman poi, la rivista inglese Crash arrivò persino a realizzare una serie di fumetti ad episodi disegnati da John Richardson.



Un agente segreto affascinante, intelligente, coraggioso e con un seno perfetto. Per non parlare del fondoschiena. La conturbante Joanna Dark è nell'olimpo delle donne più belle dei videogiochi. E anche dei sogni dei videogiocatori.



Un cappello da esploratore, due occhietti vispi e il passo spedito, fecero di Sabreman un personaggio a metà tra l'eroico e lo sfigato. D'altro canto, con due titoli cancellati all'attivo, non potrebbe essere altrimenti.



Sopravvivendo a più generazioni, uno dei primi, veri, cattivoni della storia dei videogiochi, Sabre Wulf sembra essere a proprio agio tanto come villain di Sabreman, quanto come personaggio giocabile in Killer Instinct.

» Il passaggio di Rare a Microsoft non passò inosservato. Soprattutto per chi finanziò l'affare.



che oggi, probabilmente, fanno sorridere, ma che all'epoca rappresentavano una sorta di terremoto per una industria ancora giovane e acerba. La grandezza di Jetpac, detto della grafica, è proprio nella sua immediatezza di fondo e in un gameplay talmente solido da permettere ancora oggi, in qualsiasi versione o rivisitazione, di divertire, almeno nel medio termine. Il discreto successo di Jetpac non fu un punto di approdo quanto, piuttosto, di partenza: la prima perla da incastonare in una collana piuttosto ricca. A legare in maniera indissolubile il nome di Ultimate Play the Game a Spectrum arrivarono altri 3 giochi originali, immessi sul mercato in rapida successione. Siamo ancora nel 1983 quando la combriccola guidata dagli Stmper lancia Psst, un altro titolo a schermata fissa che mette il giocatore nei panni di un robot pesticida chiamato a ripulire dagli insetti un giardino. Pur non avendo la stessa carica innovativa di Jetpac, anche Psst punta tutto sul gameplay, ma anche, altra firma tipica degli Stamper, sulla caratterizzazione del personaggio principale. Robbie il robot è, probabilmente, il primo tentativo della software house inglese di dare vita ad una mascotte immediatamente riconoscibile e carismatica. Nello

ASTRONAUTA A RIMORCHIO



Il successo di Lunar Jetman portò in dote una lunga serie di leggende metropolitane sulle riviste dell'epoca. La più famosa riguarda la fantomatica presenza di un rimorchio trainato dal mezzo lunare del protagonista, come per altro si vede nell'illustrazione di copertina e nella schermata di caricamento. La tesi fu persino rafforzata da uno screen pubblicato sulla rivista Crash inviato da un lettore. Peccato si trattasse di un fake.

stesso anno, esce anche Tranz Am, primitivo tentativo di intercettare gli appassionati degli sport motoristici con una sorta di simulatore di guida con visuale a volo d'uccello che mette il giocatore a bordo di una Dune Buggy e di sabbiose e sconfinite lande, ed esce pure Cookie, altro shooter a schermata fissa ambientato nel mondo della cucina dove un simpatico cuoco è chiamato a limare migliaia di veloci parassiti che cercano di contaminare cibo e bevande. Un quartetto di titoli di qualità alterna, con una caratteristica comune. Ovvero, quella di portare al limite le potenzialità degli appena 16K in dotazione allo Spectrum senza espansione. Una sorta di palestra, per Ultimate Play the Game, prima del grande salto sul carrozzone dello ZX a 64K, e del primo successo ufficioso nella storia della compagnia.

MERAVIGLIA A 64K

Consolidando il metodo di sviluppo acquisito sul processore 16K, i fratelli Stamper decisero, dopo il primo quartetto di giochi, di passare alle cose serie. Con Chris in cabina di regia e Tim al lavoro sulla grafica, verso la fine del 1983, Ultimate Play the Game lancia sul mercato la datacassetta di Lunar Jetman, esordio sulla configurazione ammiraglia di casa Sinclair e seguito ideale del loro primo gioco. Ancora una volta, il protagonista è l'astronauta, alle prese però con un concept evidentemente più ambizioso. Archivate le schermate fisse e utilizzando un primitivo scrolling, il nostro Jetman è in realtà un bombarolo di basi aliene da far saltare in aria con ordigni sapientemente piazzati a ridosso degli avamposti, liberandosi, nel contempo, da orde di nemici utilizzando il suo solito »



Tre ranocchi dotati di muscolo, cervello e cattivo gusto nel vestire. Nate come versione maleducata delle più note Tartarughe Ninja, le rane Rash, Zitz e Pimple hanno comunque raggiunto la fama grazie ad uno speciale animato sulla tv statunitense.



Un orso goffo e confuso, amico degli uccelli che vive nella splendida Spiral Mountain. Perfetto incrocio tra i grandi orsi della storia, da Yoghi a Teddy Ruxpin, è tenero e delicato. Per esser un orso, si intende.



All'apparenza tenero scoiattolino puccioso, Conker è scurrile come Pierino, maleducato come Bart Simpson e violento come Duke Nukem. E dire che poteva essere un personaggio dolce come tanti altri. Poteva, appunto.



Da Jetman a Sabreman, passando per Conker. Le mascotte di Rare resistono all'usura del tempo e, anche oggi, appaiono attuali e carismatiche.

IL CASO MIRE MARE



Quello che doveva essere il canto del cigno dei fratelli Stamper su ZX Spectrum e, quindi, anche l'ultimo gioco targato Ultimate Play the Game non vide mai la luce. Mire Mare, per ragioni ancora oggi sconosciute, finì nel limbo dei videogiochi cancellati. Paradossalmente, un altro gioco con protagonista Sabreman, ovvero Stampede per Xbox 360, incontrò anni dopo lo stesso destino.

jet pack e uno strano mezzo lunare. Visivamente, si tratta di un lavoro splendido, colorato e ben disegnato. Chi vi scrive, ricorda la meraviglia di osservare le ruote della jeep spaziale muoversi sul terreno viola del satellite, ma anche la difficoltà intrinseca nel gameplay, sicuramente più complesso e strutturato rispetto ai giochi precedenti. Non sfugga come alla solita e frenetica azione arcade di stampo classico, Lunar Jetman affiancava inediti elementi strategici necessari per ottenere i punteggi più alti. La complessità del gioco, sicuramente meno immediato rispetto al predecessore, fu accolta con entusiasmo dalla critica e Lunar Jetman diventò un piccolo best seller. La strada, insomma, era ormai spianata e il magico 1983 di Ultimate Play the Game si chiuse con Atic Atac, un titolo talmente al passo coi tempi, anche sul fronte della caratterizzazione di quello che oggi definiremmo "lore", da ispirare una serie televisiva. Questa volta, a concepire il gioco è Tim, mentre Chris si occupa della grafica. I tre protagonisti, un mago, un guerriero e un servo, hanno abilità diverse da sfruttare ed alternare all'interno dei labirinti di un maestoso castello. Se i toni sono quelli del fantasy gotico,

il gameplay è, ancora una volta, basato sull'azione arcade e, pure, sull'esplorazione e sulla strategia. Un altro successo, per un altro gioco "fuori scala" per i tempi e per le potenzialità dell'hardware. Come dire che l'impatto sul mercato del piccolo team, oberato dai tempi di sviluppo ristretti e dalle eufemisticamente ridotte possibilità finanziarie, fu comunque poderoso, tanto da andare ad influenzare pesantemente il mercato negli anni a venire. Il meglio, infatti, non era ancora arrivato.

MARKETING D'ALTRI TEMPI

L'amore degli Stamper, specie di Chris, per lo ZX era un dato di fatto. Le conversioni per altre piattaforme dell'epoca, su tutte il Commodore 64, non erano certo rare ma affidate ad altri team con il compito di traslare, con esiti alterni, i best seller per Spectrum su altri hardware. Come dire, insomma, che lo ZX restava la piattaforma di riferimento. Nel frattempo, però, dal Giappone arrivavano gli echi, zuccherati di meraviglie, di una nuova macchina "senza tastiera" e, quindi, una console "vecchio stampo" con potenzialità impressionanti. Nella Terra del Sol Levante il

Famicom irruppe nei negozi nel luglio del 1983. Nel corso dell'anno, sfruttando l'importazione parallela, Chris riuscì ad accaparrarsene un esemplare che, come da indole, fu smontato, riassembleato, studiato. Una macchina affascinante, troppo affascinante per un creativo come il maggiore dei due fratelli. Si trattava, però di uno studio da affiancare, c'erano le bollette a ricordarlo, allo sviluppo di giochi per gli home computer e, soprattutto, per il solito Spectrum. I due obiettivi furono portati avanti parallelamente, con risultati sorprendenti. Sul fronte Sinclair, infatti, Ultimate aveva in serbo una serie di giochi incredibili, per altro sviluppati parallelamente da team diversi e con nuovi motori. La famiglia, insomma, si stava allargando. Nel 1984, Ultimate Play the Game diede sfoggio di grande intelligenza in campo marketing accantonando, almeno momentaneamente, un nuovo titolo già pronto, per concentrarsi, invece, sulla pubblicazione di Sabre Wulf. Un titolo iconico, rubato all'antagonista del gioco poi ripescato per la serie Killer Instinct, e destinato, suo malgrado, a modificare, forse per sempre, le regole del mercato. Venduto ad un prezzo di quasi dieci sterline a fronte dei tradizionali 5 pound e 50 cents,



» Il rapporto di Rare con Game Cube fu burrascoso. Basti vedere Star Fox Adventure.gioco.



» Il destino di Ultimate Play the Game era tutto nella risposta del pubblico a Jetpac, il loro primo gioco.



» L'ingegneria inversa applicata su un esemplare importato di Famicom fu la chiave di volta per il successo.



» ZX Spectrum era la console ideale su cui programmare. Potente, semplice ed economica.

fino ad allora considerati tetto massimo per qualsiasi tipo di software AAA, Sabre Wulf rivendicava importanza tanto nel listino quanto nella qualità del prodotto. Uomo contro lupo, Sabreman contro Sabre Wulf, il titolo è la sfida dell'esploratore alla natura, rappresentata da lussureggianti labirinti pieni di nemici da superare prima dello scontro finale contro il villain di turno, ovvero un lupo azzurro apparentemente invincibile. Concettualmente, Sabre Wulf non inventava nulla. La novità, in questo caso, era tutta nella qualità dei comandi e dello splendido level design. Una qualità inedita, ma appunto bissata e poi superata nel seguito ideale del gioco, Knight Lore. Ricordate? Era quel titolo già pronto, poi accantonato e pubblicato, in una sorta di paradosso temporale causato dalle scelte di marketing, solo dopo Sabre Wulf, diventandone una sorta di erede spirituale con lo stesso protagonista, il "solito" Sabreman, immerso in un mondo di gioco tutto nuovo.

A partire dalla visuale e dal motore grafico. Sfruttando l'isometria del Filmation Engine, ritroviamo il protagonista a vagare per le millemila

stanze di un misterioso castello a caccia di un antidoto per curare la licanthropia trasmessa dal Wulf incontrato nel predecessore. Lo scorrere del tempo, Sabreman ha a disposizione solo 40 giorni e 40 notti prima di trasformarsi in licanthropo, e l'enfasi posta sull'esplorazione, con passaggi segreti e oggetti da raccogliere, rendono il gioco difficile ma estremamente affascinante. Il design delle varie aree è, ancora oggi, quanto di meglio si sia visto sul fronte occidentale nell'epopea ad 8 bit. Si tratta di un titolo seminale, talmente superiore alla media qualitativa del tempo da attirare, oltre a frotte di cloni europei, persino le attenzioni delle grandi case giapponesi. A questo punto, con un deciso salto temporale, dobbiamo arrivare direttamente al 1985, quando gli Stamper, che nel frattempo avevano messo a segno altri "colpi" da 90, decisero di cedere la propria creatura e, per un po' di tempo, smisero improvvisamente di fare giochi. L'etichetta Ultimate Play the Game fu venduta alla US Gold e, per chi ricorda la qualità dei

prodotti della casa americana non sarà certo una sorpresa,

fini col tempo nel dimenticatoio. Gli Stamper, invece, uscirono letteralmente di scena. Intendiamoci, Chris e Tim non erano certo dei personaggi particolarmente avvezzi alla vita pubblica. Il lustro precedente aveva visto la piccola software house produrre giochi, e come si è visto anche capolavori, con cadenza quasi mensile a fronte di ore e ore di lavoro matto e disperato su codici e hardware. In questo contesto, non può stupire come l'ultimo gioco di Ultimate, per altro abbondantemente annunciato sulle riviste dell'epoca, non vide mai la luce. Mire Mare, con protagonista Sabreman, restò nel limbo dei giochi mai pubblicati, alimentando l'alone di mistero sul futuro dei talentuosi sviluppatori britannici. Che i due fratelli e i loro amici avessero davvero chiuso con i giochi? Neanche per sogno. Mentre il mercato veniva letteralmente invaso dalle conversioni, per lo più affidate a terzi, dei giochi Ultimate Play the Game su altri sistemi, i due germani avevano deciso di affinare le loro capacità di programmazione su Famicom, nel frattempo sbarcato anche in occidente con il nome di Nintendo Entertainment System. Lo studio di Nes divenne, per un po' di tempo, la principale occupazione in quel di Twycross dove, in silenzio e lontano da occhi indiscreti, Chris e Tim continuavano a fare quello che sapevano fare meglio. Ovvero, programmare. Anche il loro futuro. Anche con un altro nome. Anche in maniera inversa. »





PERLE RARE, GRANDI GIOCHI

Sviluppare videogiochi per Nes non era esattamente un procedimento automatico. I kit di sviluppo e le relative licenze venivano parsimoniosamente elargite da Nintendo col contagocce. Memori del crack dell'industria, a Kyoto erano ossessionati dalla qualità dei giochi e da quel nazionalistico sentimento per cui "solo i giapponesi sanno fare grandi giochi!". Un'esagerazione? Sicuramente. Eppure, le remore di Nintendo, preoccupata da nuove saturazioni del mercato, erano, per certi aspetti, condivisibili. Abbiamo fatto un passo in avanti, facciamo uno indietro. Torniamo all'estate del 1983 quando Chris, appunto, mette le mani su un Famicom importato dal Giappone. La macchina viene smontata, studiata, riasssemblata e, secondo quel procedimento noto come reversering engineering, utilizzata come dev kit fatto in casa per giovani sviluppatori emergenti. Gli Stamper, appunto, che, come opera prima per la scatoletta Nintendo optano per una conversione più o meno fedele del loro capolavoro. Knight Lore - Mashiro no Okamiotoko abbandona le monocromie della versione originale per abbracciare una palette di colori più ampia e, anche, una parziale rilettura del level design celebrato su ZX. Abbastanza, grazie alla partnership con Jaleco, per convincere i vertici di Kyoto, in primis il boss Hiroshi Yamauchi, presidente del colosso nipponico, a fare di Rare Ltd. il primo sviluppatore occidentale del Famicom e, quindi, del Nes. Rare, sì. Perché a margine della vendita di Ultimate Play the Game ad US Gold, gli Stamper avevano puntato tutto sulla giovane divisione e, anche, su un nome destinato, negli anni seguenti, a diventare emblema del videogioco europeo nel mondo. Qualche esempio? No, tanti giochi. Il primo titolo accreditato a Rare viene pubblicato a sorpresa su Famicom alla fine del 1986. Discostandosi dal particolarissimo background made in Stamper, Slalom è un arcade sportivo dedicato allo sci. Tutt'altro che profondo, ma velocissimo e immediato, riuscì a stupire per un comparto tecnico sicuramente convincente. A posteriori, l'importanza storica del titolo è tutta nel suo status di apripista per una lunga infornata di giochi marchiati Rare per il nuovo hardware, filosoficamente destinato a sostituire lo Spectrum

nella produzione britannica. Un sodalizio, quello tra Kyoto e il Leicestershire, che avrebbe dato vita ad una lunga serie di giochi. Lunghissima, almeno per gli standard dell'epoca, e impreziosita da alcune chicche. Nella sconfinata ludoteca per Nes, spiccano la già citata conversione di Knight Lore sullo sfortunato Famicom Disk, con un rivisto design del castello e il sottotitolo di Mashiro no Okamiotoko, RC - Pro Am (1987), WWF Wrestlemania (1989), la conversione di Marble Madness (1989) e quella di Cabal (1988) e, più in generale, una lista degna di abili mestieranti della programmazione. Almeno fino a Battletoads. Con le Tartarughe Ninja all'apice del successo, ma anche con un genere, quello dei picchiaduro a scorrimento, capace di spopolare nelle sale e sui sistemi casalinghi, Rare, nel 1991, propose ai videogiocatori una personalissima, e dissacrante, variazione sul tema. Tre rane antropomorfe dalle derivate paninare ingaggiano una battaglia senza esclusione di colpi con specie aliene e altri animali antropomorfi nello spazio per salvare la principessa Angelica, rapita dai cattivoni di turno. Incipit narrativo fuori di testa, per un titolo eccellente praticamente sotto ogni aspetto e talmente iconico da sbarcare anche sul piccolo Gameboy, oltre che sulle console Sega. Pur caratterizzato da una difficoltà estremamente elevata, Battletoads fece breccia tra i videogiocatori, sdoganando il marchio Rare tra il pubblico di massa, anche quello giapponese, ed esportando gli Stamper nella generazione a 16 bit. Il Super Nintendo, ovviamente, fu la macchina di riferimento.

DONKEY BOOM!

Ed arriviamo all'inizio della leggenda. E pure del nostro speciale. Arriviamo, appunto, al 1993, quando Tony Harman, uomo di fiducia del boss Yamauchi in occidente, si lancia in una sorta di tour europeo a caccia di un "grande gioco" da proporre ai vertici nipponici. Il manager capi di aver trovato quello che cercava quando, in quel di Twycross, si ritrovò ad ammirare con sguardo ebete pochi fotogrammi di un simulatore di boxe. Il gioco, quello no, non andava bene. Ma la tecnologia che muoveva il tutto era qualcosa di mai visto prima. Ottenuto il consenso di Shigeru Miyamoto in persona, Nintendo affidò ai fratelli Stamper un'icona come Donkey Kong - il gorilla nemico del primo Mario di sempre: Jumpman! - con la mission di creare un platform che sfruttasse quel meraviglioso engine. Qualche mese dopo, con gli sforzi del colosso nipponico già concentrati sulla progettazione di Ultra 64, il presidente di Nintendo of America Minoru Arakava fece visita ad Harman per visionare

AFFARI DI FAMIGLIA

Legami famigliari, incontri significativi, fortunate conoscenze. Dietro all'impegno e al sudore di Tim e Chris, capaci di unire qualità e quantità, ci sono personaggi chiave dell'industria legati a doppio filo alle vicende della compagnia britannica.



UN FRATELLO È PER SEMPRE

In un'industria dove fidarsi è bene, ma non fidarsi è meglio, lavorare fianco a fianco con un fratello può essere un vantaggio notevole. Per questo, Chris non ci pensò due volte ad assoldare Tim nella sua impresa. Gli studi universitari potevano aspettare.



GIOCHI DI CAMPAGNA

Spesso, dei piccoli studi si sente parlare come "famiglia". Nel caso di Ultimate Play the Game era davvero così. Tim Stamper, sua Moglie Carol e Chis, nella foto i primi da sinistra, rappresentavano davvero un piccolo nucleo circondato dall'impegno dei colleghi e l'affetto di amici e famigliari tra le campagne che circondavano la sede della compagnia a Ashby-de-la-Zouch, nel Leicestershire.

» Chris e Tim non hanno mai avuto una grande passione per le interviste. Per loro, parlavano i giochi.



una versione dimostrativa del nuovo titolo Rare ancora in sviluppo. Ora, immaginate la scena. Donkey Kong si muove su schermo con leggiadria e forza bruta, mosso da un motore grafico capace di renderizzare in ambiente bidimensionale sprite 3D splendidamente animati. La domanda, ingenuamente sincera, di Arakava San dice tutto su quello che Rare stava creando.

“I giochi a 64 bit saranno davvero così belli?”. In realtà, quella meraviglia, ancora in pieno sviluppo, girava su un “misero” Super Nes, ed ebbe un impatto sul mercato talmente strepitoso da allungare, quasi da solo, il ciclo vitale della console. Quando, alla fine del 1994, Donkey Kong Country arrivò sugli scaffali, il pubblico, spinto dal marketing Sony e Sega verso le nuove console a 32 bit, si fiordò nei negozi per acquistare una capiente cartuccia a 16 bit e fare del ritorno della scimmia Nintendo uno dei software più venduti di sempre. Più di 7 milioni di copie in soli 6 mesi, per un successo planetario, diversi seguiti, miracolose conversioni portatili e un engine che, Killer Instinct docet, sembrava adatto anche a sposare altri generi, come quello dei picchiaduro ad incontri. Con Rare in squadra, a Kyoto erano certi di sbaragliare la concorrenza anche con Ultra 64.



GAIJIN

In Nintendo, il “main sponsor” dei fratelli Stamper fu il presidente di Nintendo of America Minoru Arakawa (nella foto l'ultimo a destra), anche genero del super presidente Hiroshi Yamauchi e pronto a spendere una buona parola sul talento della software house britannica. La fiducia venne ripagata con decine di giochi sviluppati dai primi partner occidentali della compagnia di Kyoto.



BIG MONEY!

Perché, agli inizi del secolo, Nintendo si lasciò sfuggire Rare, acquistata poi da Microsoft? Un mistero anche per gli Stamper. In una delle rare interviste rilasciate, Tim spiegò che “non ho idea del perché accadde. Penso che fossimo un buon affare anche per Nintendo.

FANTASY IN TV



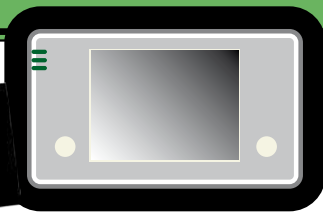
Nonostante i limiti tecnologici, il background fantasy che incorniciava Atic Atac, il fascino delle sue ambientazioni e l'alone di mistero che circondava i suoi personaggi, stimolarono la fantasia del produttore televisivo Tim Child che, nel 1987, portò sugli schermi della tv britannica la serie Knightmare, una sorta di show interattivo con See Below amato dai ragazzi.

GENERAZIONI PERDUTE

Certo, la storia dice altro. La storia parla del successo di Playstation, del flop di Saturn e di un Nintendo 64 incapace di imporsi sul mercato come console di riferimento. La leggenda, quella vera, parla, però, di grandissimi giochi, quelli di Rare, anche negli anni seguenti. Golden Eye 007 prima e Perfect Dark dopo, riscriveranno gli standard degli FPS su console, mentre Banjo - Tooie e Conker's Bad Fury dimostreranno ai giapponesi che sì, anche nella vecchia Europa era possibile dare vita a personaggi iconici e a grandi platform. Quello che accadrà dopo, con una Rare in difficoltà su Game Cube e in piena crisi creativa dopo la rottura con Nintendo e il successivo passaggio in Microsoft, resta quasi un mistero. Resta, anche, fuori dalla leggenda, come testimonia l'abbandono (definitivo?) degli

Stamper e un declino costante, con pochi picchi e tante delusioni. Quel che conta, in questo contesto, è invece una storia affascinante, capace di solcare generazioni di macchine e videogiochi e di lasciare, per sempre, un segno indelebile nel passato, e nel futuro, dello sviluppo occidentale. Grandi giochi, perle Rare. Capolavori. ■





ARTEMATICA

Nata dallo stesso
creatore di Simulmondo,
Artematica si pone
l'obiettivo di rendere il
videogioco finalmente
commerciabile in Italia

di GUGLIELMO "GU" DE GREGORI



Abbiamo parlato negli scorsi numeri di Simulmondo, ma non ci siamo mai soffermati sul futuro di questa compagnia e, soprattutto, sulla storia di Riccardo Cangini, che non terminò la sua carriera con il successo della sua prima azienda, anzi! Proseguì, invece, a costruire nuove realtà nell'industria videoludica italiana, ancora immatura al tramonto del vecchio millennio. Da quale visione, però, partì Riccardo per arrivare al buon nome di Artematica? Nel corso della sua storia, la casa di sviluppo si è soprattutto incentrata sugli advergame; videogiochi dedicati unicamente a commercializzare un determinato prodotto. Con la volontà di voler stabilire dei rapporti commerciali di spessore e delle avventure grafiche altrettanto importanti, Cangini fondò, quindi, Artematica. Da quel momento, il gruppo a disposizione del buon Riccardo cercò in continuazione di sviluppare delle opere che potessero appassionare i giocatori di tutto il mondo, ma soprattutto i giovani; target di riferimento dell'azienda.

IL PERIODO DEGLI ADVERGAME

Le innovazioni che portò nel mercato furono molte, ma partirono tutte dal loro primissimo advergame: Cocco Game. Sì, avete letto bene. Il videogioco, sviluppato in collaborazione con Ferrero, metteva il giocatore nei panni di un simpatico pinguino e simbolo del Kinder Pinguì. Il titolo, com'era giusto che fosse, si presentava come un semplice ed elementare platform in 2D, e ci richiedeva di evitare gli ostacoli presenti nei quattro livelli dell'advergame. Alla fine dei conti, Cocco Game risulta particolarmente semplicistico nelle meccaniche di gioco, presentando ogni livello di gioco come uno strumento per darci modo di sperimentare con alcuni comandi, evitando, nel frattempo, svariati ostacoli. Gli avversari proverranno tutti dalla nostra isola, abitata da molte tipologie di animali: scimmie, struzzi, ippopotami, leoni... C'è da dire che qualcosa non quadra con l'ecosistema dell'isolotto, soprattutto quando siamo noi stessi a interpretare un pinguino, amante del cocco e sdraiato, peraltro, su un'amaca... Tutti questi elementi, però, sono facilmente giustificabili. D'altronde, il titolo di Artematica non era assolutamente indirizzato a un pubblico adulto e, soprattutto, si presentava

come un advergame; una forma ancora sperimentale del videogioco. Pochi sarebbero riusciti a prevedere i risvolti storici di una mossa simile, che sarebbe continuata negli anni a venire. Difatti, l'idea d'inserire un videogioco all'interno delle confezioni di snack funzionò particolarmente, attirando migliaia di ragazzini ai prodotti con un interesse completamente rinnovato, che non si rivolgeva più al solo dolcetto, ma all'intero contenuto che poteva offrire l'azienda.

**LE INNOVAZIONI CHE PORTÒ NEL
MERCATO FURONO MOLTE, MA
PARTIRONO TUTTE DAL LORO
PRIMISSIMO ADVERGAME**

Da questo punto di vista, Artematica avrebbe continuato a sviluppare titoli dello stesso tipo per altre aziende, maturando questa concezione dell'advergame e portandola a conquistare svariate produzioni a

cavallo tra la fine degli anni '90 e la metà degli anni 2000, tra le quali uscirà perfino una compagnia del calibro di Ferrero.

L'AVVENTURA DI DRUUNA

Il futuro di Artematica, però, si sarebbe presto riempita di opere ben più ambiziose di semplici advergame. Nel corso del 2001, infatti, Riccardo Cangini si sarebbe messo a lavorare a un nuovo progetto con Paolo Eleuteri Serpieri, autore di Druuna, per portare un simbolo dei fumetti erotici italiani nel mondo videoludico. Dopo aver stravolto il mondo della commercializzazione degli alimenti più comuni, Artematica sarebbe arrivata a trattare un personaggio femminile indirizzato a un pubblico adulto, sconvolgendo invece le case di sviluppo internazionali. Difatti, bisogna considerare che all'inizio del nuovo millennio non v'era una concezione



DRUUNA: MORBUS GRAVIS



Druuna: Morbus Gravis fu l'esperienza più importante per Artematica, e non solo da un punto di vista commerciale. Oltre ad aprirgli la possibilità per entrare nello sviluppo internazionale di videogiochi, la storia di Druuna riuscì a farsi trattare in larga scala da svariate testate giornalistiche, riuscendo a incuriosire un pubblico esterno da quello italiano ed entrando ufficialmente nella storia italiana dei videogiochi.



» Diabolik fu la figura più trattata da Artematica, passando per due giochi particolarmente osservati dal pubblico nel loro periodo di uscita: Diabolik: The Original Sin e Diabolik Gems.



particolarmente aperta dei videogiochi, e perfino un elemento insignificante avrebbe potuto facilmente portare a degli scandali. Dopotutto, titoli come Carmageddon insegnarono questa dura lezione al pubblico, e Grand Theft Auto 3 l'avrebbe confermato nello stesso anno d'uscita di Druuna, aprendo la strada a una serie che continua tuttora a far discutere. Druuna: Morbus Gravis sarebbe uscito nel corso del 2001, offrendo una storia dissimile dal resto delle avventure grafiche e attirando l'attenzione di testate rilevanti all'estero come IGN e GameSpot. Purtroppo, il titolo che uscì fuori dalle mani di Artematica non riuscì a raggiungere le aspettative degli appassionati. Considerando la presenza dello stesso Serpieri, che aiutò a realizzare i modelli 3D del gioco, moltissimi redattori si sarebbero aspettati di vedere una versione più fedele delle storie originali. Il gioco completo, invece, arrivò negli scaffali di tutto il mondo con svariati difetti, e una caratterizzazione dei personaggi che non riuscì a rispecchiare la violenza esplicita e l'erotismo del fumetto originale.

I SUCCESSI DI ARTEMATICA

Tenendo conto che stiamo parlando del 2001, si potrebbe facilmente giustificare la scelta di Artematica: semplicemente, Druuna non era ancora pronta per conquistare il mercato dei videogiochi e, forse, non riuscirà mai a essere accettata veramente da un altro medium. La storia di Druuna: Morbus Gravis, però, fu l'unica chiusura negativa di Artematica, che riuscì presto a riprendersi con la trasposizione di altre serie. Tra le tante pubblicate nel corso della sua lunga storia, tuttora in corso, Artematica arrivò a pubblicare un titolo su Martin Mystère, un adverggame sulle Winx Club e uno particolarmente apprezzato su Diabolik, noto con il sottotitolo di The Original Sin. ■



» Nel corso della sua storia, Artematica non ha pubblicato soltanto dei videogiochi classici, ma perfino delle piccole produzioni per lo smartphone, spaziando tra alcuni personaggi e spettacoli!



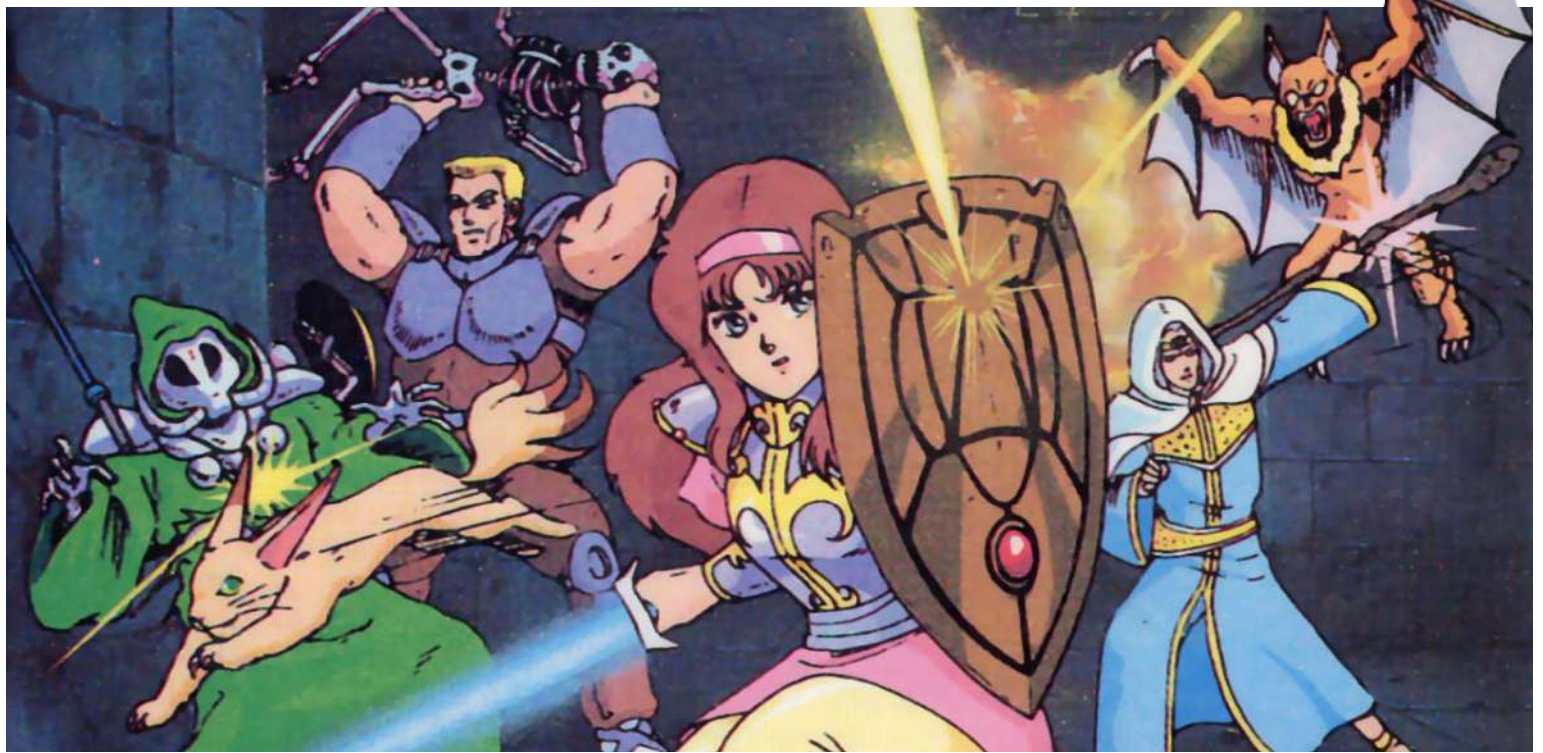
» Gli adverggame di Artematica diedero modo alla casa di sviluppo di collaborare a livello internazionale con svariate aziende, portando in Italia un nuovo modello di sviluppo legato perfino a note serie televisive.



PHANTASY STAR

di Federica "SisterDeath" Farace

Quando al comando c'è una donna, è tutta un'altra "storia"



INFORMAZIONI

Anno: 1987
Genere: JRPG. Phantasy Star si è avventurato in terre inesplorate: ha creato un mondo dove la componente ruolistica del gioco si unisce senza traumi con gli elementi tipici dei Dungeon Crawler.

Se domandassi alle nuove leve di videogiocatori quali sono i titoli che hanno gettato le basi per i giochi di ruolo su console, molti citerebbero senza esitazione alcuna il Final Fantasy di Square Enix (al tempo Squaresoft) e il Dragon Quest di Chunsoft, entrambi pubblicati da Nintendo. All'epoca però i principali player del mercato erano due e così come la grande N aveva le sue fantasie e le sue quest, anche SEGA non era da meno. L'obiettivo della rivale era però quello di distinguersi, di mostrarsi diversa e rivolgersi ad un pubblico più moderno, maturo e smaliato. Ed è così, da questa spinta di innovazione e unicità, che nel 1987, praticamente in contemporanea con i più noti rivali, il colosso giapponese pubblicò Phantasy Star. L'artwork della confezione metteva immediatamente le cose in chiaro, quasi come fosse una dichiarazione di intenti: se cercate l'epica cavalleresca classica e le donzelle indifese da salvare avete sbagliato porta. Phantasy Star infatti proponeva un contesto narrativo

in cui venivano mescolati elementi del fantasy medievale, come dungeon, armature scintillanti e grossi spadoni con un modo di fare fantascienza molto caro ai grandi successi dell'epoca, uno su tutti Star Wars. Sono molti infatti i riferimenti diretti al mondo creato da George Lucas: dalle spade laser, acquistabili come equipaggiamento da combattimento all'interno del gioco, ad alcune ambientazioni geografiche, fino ad arrivare al concetto di stesso di viaggio interstellare che il party di eroi dovrà affrontare per portare a termine la sua missione.

Un po' di sano Girl Power

La storia si svolge infatti nel sistema di Algon e comincia sul pianeta Palma. Questo mondo è governato da un perfido sovrano, Lassic; un tempo mite e saggio regnante, ora Lassic vessa la propria gente rendendo Palma un posto invivibile. Le rivolte da parte di un piccolo gruppo di ribelli non tardano ad arrivare e, in una di queste, un giovane reazionario



Su Motavia grazie ad un pratico Land Rover supereremo inquietanti distese di rocce assassine. Le vedete anche voi le bocche, vero? O è un'allucinazione di quando ero bambina?

UN REMAKE BELLO BELLO IN MODO ASSURDO



Ci sono state diverse riedizioni nel corso degli anni per Phantasy Star. La maggior parte di loro si è limitata a trasferire su console moderne l'edizione originale in formato collection unendo i primi quattro capitoli o, in alcuni casi, trasformando il capitolo in un contenuto scaricabile da diversi servizi online (Playstation Network o Virtual Console). Da segnalare invece lo sforzo fatto con Phantasy Star: Generation 1. In questa versione Playstation 2 del 2005, uscita ufficialmente solo Giappone e come fan translation in inglese nel 2012, la grafica è stata completamente rivisitata e aggiornata. La componente narrativa è stata sostituita da brevi clip in perfetto stile anime e alcune migliorie sono state apportate anche alle sezioni di battaglia. A differenza del passato si può vedere a schermo il numero esatto di nemici che il giocatore sta affrontando e inoltre la visuale non è più in prima persona; il party è infatti inquadrato da una telecamera virtualmente posizionata alle spalle e il giocatore può vedere i suoi beniamini nella parte bassa dello schermo.



di nome Nero perde la vita per mano delle guardie imperiali (praticamente una versione grigia degli Stormtrooper). Ad assistere alla scena strappalacrime è Alis, sorella di Nero, nonché essa stessa membro della ribellione. Sarà lei a guidarci in questa avventura al sapore di vendetta. Alis, giovane guerriera dal bell'aspetto è infatti la coraggiosa eroina in cui il giocatore dovrà immedesimarsi per portare a termine la missione intrapresa da Nero, cioè rovesciare il governo di Lassie e ristabilire la pace su Palma. L'obiettivo di Alis è quindi quello di affiancarsi ad un gruppo di potenti alleati e trovare le armi necessarie per sconfiggere il malvagio imperatore, oh pardon, sovrano e chiunque si celi dietro il suo losco cambiamento. Per fare ciò saremo portati a girovagare per il sistema di Algol, visitando ed esplorando approfonditamente ciascuno dei tre pianeti che lo compongono.

Sebbene basato su una trama di fondo piuttosto lineare, Phantasy Star diede il via ad una piccola rivoluzione per l'epoca. Per la prima volta, una fanciulla, solitamente relegata al ruolo di oggetto del desiderio del protagonista, viene riconosciuta come leader di un gruppo di ribelli che lotta per rovesciare il potere costituito. È vero, l'anno prima (1986) nel mondo dei videogiochi aveva debuttato

la Samus Aran di Metroid, ma la tuta spaziale che ne ricopriva volto e corpo per l'intera durata del gioco nascondevano furbescamente all'occhio del giocatore la natura del suo genere, e non voglio nemmeno citare la grande Miss Pac-Man, prima eroina digitale tutta in rosa, poiché, siamo seri, di vera donna aveva ben poco. Ma Alis era diversa, Alis era una donna in carne ed ossa, chioma fluente e curve incluse, che costringeva i maschietti ad abbandonare le spoglie dei macho nerboruti che fino ad ora avevano interpretato per immedesimarsi, per la prima volta, in una figura dichiaratamente femminile. Ma Alis era solo la prima e la più evidente delle numerose carte su cui SEGA aveva puntato in Phantasy Star.

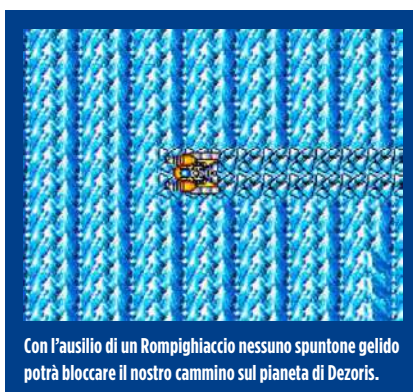
La potenza dei Megabyte

Al fianco di un contesto e un protagonista sui generis infatti Phantasy Star proponeva una grafica che per l'epoca aveva dell'incredibile e che sfruttava una cartuccia da ben 4MB di ROM. Gli sprite dei nemici erano animati durante le fasi di combattimento e, sebbene gli sviluppatori avessero risparmiato sulle quantità (a schermo se ne poteva vedere soltanto uno), colori, suoni e animazioni assorbivano totalmente l'attenzione del giocatore, rapito da cotanto spettacolo pirotecnico. I combattimenti

erano gestiti sulla base di un sistema a turni che trasformava la visuale dall'alto mostrata durante l'esplorazione in una visuale in prima persona, attraverso la quale il giocatore poteva gestire, un personaggio alla volta, le mosse del proprio party. La potenza brutta dell'hardware del Master System era stata sfruttata anche per lo sviluppo di un gameplay del tutto peculiare. Nei dungeon infatti l'esplorazione veniva gestita, così come nei combattimenti, con una visuale in prima persona e una finta prospettiva 3D (già vista in diversi titoli per pc) che rendeva le apparizioni dei nemici ancora più impressionanti. Mancando completamente una fase di transizione tra esplorazione e combattimento, gli avversari semplicemente apparivano dal nulla sferrando un attacco. E senza nemmeno un minimo di preliminari! Che scostumati.

Sebbene la sua fortuna, con il passare degli anni, sia stata inferiore rispetto a quella dei suoi blasonati rivali, all'epoca della sua uscita Phantasy Star colpì i giocatori per le sue innegabili caratteristiche distintive. Al primo capitolo seguirono infatti ben tre iterazioni che però mai riuscirono a uguagliare l'originale sia in termini di numeri che di qualità dell'esperienza di gioco, finendo per approdare in rete come titolo "online"... ma questa è un'altra storia. ■

Il primo alleato di Alis è Odin ma l'incontro con il nuovo personaggio non è dei più fortunati. La nostra prima missione è infatti quella di distruggere la prigione di pietra nella quale è intrappolato.



Con l'ausilio di un Rompighiaccio nessuno spuntone gelido potrà bloccare il nostro cammino sul pianeta di Dezoris.



Unless you have a death wish, you should remain inside.

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

TOKIMEKI MEMORIAL

La nascita dei simulatori
di appuntamenti

> TITOLO ORIGINALE: Tokimeki Memoriaru
> SVILUPPATORE: Konami
> GENERE: Dating Sim

di Daniele Di Clemente



QUANDO NOI GIOCATORI OCCIDENTALI GUARDAVAMO AL GIAPPONE COME AD UNA FUCINA DI MERAVIGLIE, CAPACE DI SFORNARE GENERI E TIPOLOGIE DI GIOCHI PER NOI ASSOLUTAMENTE IMPENSABILI, UNO DEI TITOLI PIÙ CURIOSI CHE SOLLETICÒ L'INTERESSE DI QUANTI AVEVANO ABBRACCIATO LA FILOSOFIA DELL'IMPORTAZIONE PARALLELA FU UN DISCO OTTICO PER PC ENGINE, SULLA CUI COPERTINA CAMPEGGIAVANO QUATTRO RAGAZZI IN UNIFORME SCOLASTICA INTENTI A CHIACCHIERARE SU UN PRATO.

Ben pochi avevano le conoscenze necessarie per comprendere quella montagna di testo che si alternava tra schermate statiche di ottima qualità, una discreta quantità di statistiche da gestire e scelte multiple da compiere, e quasi nessuno avrebbe potuto prevedere che Shiori Fujisaki, la ragazza dai capelli rossi che spiccava fra gli altri personaggi femminili del gioco, sarebbe diventata l'autentica personificazione di una categoria ben precisa, i cosiddetti dating sim o simulatori di appuntamenti: Tokimeki Memorial di Konami divenne infatti l'emblema di questa particolare variante delle classiche visual novel.

SOTTO L'ALBERO DELLA LEGGENDA

Fra gli autori di un simile, insospettabile successo c'è quel Koji Igarashi che in seguito avrebbe accostato il proprio nome agli episodi più rinomati di Castlevania, e che all'epoca si ritrovò a lavorare su una nuova, particolarissima avventura grafica per la console a 8-bit targata NEC dopo l'esperienza maturata con Twin Bee e Gradius 2. Non solo: oltre a inserirlo nel team di sviluppo, coordinato da Yoshiaki Nagata e Ryuuga Tateishi (il secondo è anche l'artefice di Blue Breaker: Ken yorimo Hohoemi wo, JRPG pubblicato su Saturn e PlayStation che eredita in parte i concetti fondamentali dei simulatori di appuntamenti), i responsabili Konami chiesero a Iga di scrivere anche la sceneggiatura di Tokimeki Memorial, il cui generico canovaccio prevedeva che il giocatore, nei panni di una matricola della Scuola Superiore Kirameki, trascorresse i

sui tre anni da liceale corteggiando una vasta platea di studentesse con gusti e caratteri anche radicalmente diversi, senza trascurare i propri doveri sportivi e accademici, nella speranza di ricevere una romantica confessione dalla sua prediletta il giorno della cerimonia di consegna dei diplomi, accanto al leggendario albero di ciliegio dell'istituto. Nonostante qualche reticenza iniziale, il 27 maggio 1994 vide infine la luce il primo capitolo della saga, e gli acquirenti si ritrovarono fra le mani una sostanziosa interfaccia gestita quasi per intero tramite menu tematici, che ancora oggi rappresenta il tratto distintivo tanto della serie ufficiale quanto delle produzioni ad essa ispirate, grazie alla quale tenere sotto controllo le attività programmate per il nostro alter ego e le conseguenti modifiche alle sue statistiche fisiche,



» Le ragazze con cui il vostro alter ego doveva interagire in Tokimeki Memorial avevano decisamente caratteri diversi. Quale scegliere, su quale concentrarsi?



» L'indimenticabile artwork di copertina del gioco che diede inizio alla tradizione dei simulatori di appuntamenti.



» Si può interagire con le studentesse, dialogando con loro e invitandole a varie attività, nella speranza di catturare il loro interesse.





mentali e sociali: ogni giorno, possiamo dedicarci a una materia da studiare, una disciplina artistica da affinare o, perché no?, anche a giocare o curare l'aspetto fisico, e contemplare i progressi (o le involuzioni, qualora capiti qualche incidente) ottenuti in un determinato campo. Il tutto è chiaramente finalizzato a compiacere la ragazza che ci auguriamo corrisponda i nostri sentimenti, perché ogni personaggio femminile possiede gusti ben specifici in fatto di qualità da ricercare in un potenziale partner, e saremo dunque costretti a impostare gli sforzi quotidiani in base a questi ultimi.

PER SEMPRE CON TE

Il primo Tokimeki Memorial è stato convertito per diversi sistemi dopo l'esordio su PC Engine: le versioni per i 32-bit di Sony e Sega vantano un'introduzione animata inedita e molti dei testi letti dalla voce dei rispettivi doppiatori, mentre quella per Super Famicom, giunto ormai quasi al termine del suo ciclo di vita, non rende giustizia all'originale a causa dell'esiguo spazio disponibile su cartuccia. Menzione d'onore anche per l'adattamento su Gameboy Color, diviso in due edizioni tanto per scimmiettare la prassi istituita da Pokémon, ciascuna con un diverso assortimento di ragazze da corteggiare. Lo stupefacente tripudio

di vendite convinse Konami ad espandere il marchio, e ben presto il mercato venne travolto da sequel veri e propri e da spin-off di ogni tipo, nonché da una sotto serie denominata Girl's Side nella quale i ruoli sono invertiti e siamo chiamati a interpretare il ruolo di una ragazza alla ricerca del compagno ideale, pensata per soddisfare il target femminile che ha da sempre rappresentato un'ampia fetta del bacino demografico di appassionati dell'originale. La saga vanta anche una triade di episodi diretti e prodotti da Hideo Kojima che costituiscono la cosiddetta Drama Series, maggiormente incentrati sulla narrazione e dotati di un gameplay affine a quello di un classico racconto interattivo, nel corso dei quali i toni assumono spesso contorni più tristi e malinconici. Per lo sviluppo di questi ultimi, il papà di Metal Gear Solid utilizzò il motore grafico e parte delle funzionalità di un altro suo best seller in terra nipponica, ovvero quel Policenauts che, proprio come Tokimeki Memorial, non beneficiò mai di una traduzione occidentale. Oggi, il futuro della serie ufficiale appare incerto, ma la produzione di opere derivate non accenna a fermarsi, come indica il successo di LovePlus, finanziato sempre da Konami, che di fatto rappresenta il vero e proprio erede in chiave moderna del padre di tutti



GRANDI PASSIONI, PICCOLI GIOCHI



OLTRE ALLA ROUTINE SCOLASTICA E AGLI INCONTRI AMOROSI, TUTTI GLI EPISODI DI TOKIMEKI MEMORIAL OFFRONO UN QUANTITATIVO PIÙ O MENO NUTRITO DI MINI GIOCHI, DA AFFRONTARE DI SOLITO IN CONCOMITANZA CON I FESTIVAL SPORTIVI STAGIONALI!

gli eventi si svolgono in maniera simile agli storici Track & Field/Hyper Olympic realizzati sempre da Konami e includono discipline come la corsa con e senza ostacoli, il tiro alla fune e il tradizionale kibasen, nel quale tre ragazzi sorreggono una ragazza che deve cercare di acchiappare la bandana (hachimaki) posta sulla testa della compagna nella squadra avversaria, prima che quest'ultima riesca a fare lo stesso. Ma l'umorismo autoreferenziale della casa di software non è limitato a tali manifestazioni, e così può anche capitare di giocare qualche livello speciale di Twin Bee o di uno sparattutto a scorrimento orizzontale chiamato Force Gear se si trascorre abbastanza tempo con il club di informatica, oppure di affrontare dei teppisti che minacciano il buon esito dei nostri appuntamenti in perfetto stile Final Fantasy!

i simulatori di appuntamenti. Insomma, considerata l'influenza dello stile di gioco che si è riversata in altre opere anche di stampo occidentale (basti pensare alle relazioni che è possibile intrecciare con i personaggi di Mass Effect, The Witcher e Dragon Age), sembra proprio che le fronde del leggendario albero di ciliegio continueranno a fiorire ancora per molto, molto tempo. ■





SAKURA TAISEN

Petali di ciliegio e tempeste di emozioni



> TITOLO ORIGINALE: サクラ大戦
> SVILUPPATORE: Sega

di Daniele Di Clemente

CI SONO STORIE MEMORABILI CHE INIZIANO QUASI PER CASO, DALL'INCONTRO DI UN GRUPPO DI PERSONE CHE LANCIANO IN ARIA UN'IDEA E VENGONO PIAN PIANO ASSORBITE DALLA STESSA, LE DANNO FORMA SEGUENDO CIASCUNO LA PROPRIA INCLINAZIONE ARTISTICA E INFINE RIESCONO A CONFEZIONARE UN MESSAGGIO UNIVERSALE CHE RISUONA IN MILIONI DI MENTI AFFINI ALLE LORO.

La nostra, di storia, comincia nel 1994 con una telefonata tra Shoichiro Irimajiri, l'allora vice presidente di Sega, e Oji Hiroi, rinomato autore di fumetti e videogiochi nonché socio fondatore di Red Entertainment. La proposta di Irimajiri era semplice: alla luce dell'enorme e quasi inaspettato successo dei simulatori di appuntamenti e delle avventure grafiche in generale, merito in buona parte di Tokimeki

Memorial rilasciato pochi mesi prima da Konami, il dirigente era convinto che il parco titoli della loro nuova console, il Saturn, avrebbe potuto ricavare enorme beneficio da un gioco con le medesime caratteristiche e che la compagnia di Hiroi fosse quella dotata del giusto talento creativo per dare forma alla sua visione. Quest'ultimo accettò di buon grado, e i due si produssero in un furioso brainstorming dal quale scaturirono le basi di un mondo ambientato in una versione alternativa del primo dopoguerra, il cui tono venne definito da un sostanzioso poema che lo stesso Hiroi scrisse di suo pugno. I lavori sul primo Sakura Taisen richiesero il doppio dei tempi preventivati, ma il pubblico diede ragione alla coppia di idealisti: ciò che gli stessi finanziatori additarono a più riprese come un progetto troppo ambizioso destinato al fallimento, finì infatti per registrare il tutto esaurito il

giorno stesso del lancio. Il periodo storico è un utopistico Taisho, a cavallo degli anni '20, nel quale l'omonimo imperatore è rimasto in carica e la Prima Guerra Mondiale non ha mai avuto luogo: al suo posto, nel 1918, l'umanità è stata costretta a scontrarsi con un esercito di creature diaboliche chiamate Kouma (Demoni Caduti). Il Giappone, artefice della tecnologia che riuscì a respingere questi ultimi, ha continuato ad affinarla in segreto lasciando che il resto del mondo godesse di pace e prosperità. Qualche anno dopo Ichiro Ogami, cadetto della Marina Imperiale, è elettrizzato all'idea di essere stato scelto per guidare l'Hanagumi (Brigata Floreale), un corpo d'élite addestrato per utilizzare i koubu in battaglia, ma i suoi sogni si infrangono quando scopre che, con un gioco di parole squisitamente giapponese, i kanji con cui viene scritto il nome del suo reparto, il Teikoku Kagekidan, non significano Truppe Floreali di Difesa Imperiale bensì Compagnia Teatrale Imperiale, e infatti il quartier generale è proprio il Teatro Imperiale di Tokyo. Ogami, e il giocatore con lui, si rassegna a curare le faccende quotidiane, la preparazione degli spettacoli e i rapporti fra le attrici della troupe, maturando la convinzione che il vero scopo della brigata sia quello di mantenere alto il morale della popolazione. Ma, non appena viene rilevata una nuova minaccia soprannaturale, i membri dell'Hanagumi vengono autorizzati a salire a bordo delle loro armature spirituali per affrontarla, rivelando così il loro vero ruolo di difensori della pace.

» Il sistema di conversazioni a scelta multipla, denominato LIPS (Live & Interactive Picture System), impone spesso un tempo limite per le opzioni da selezionare: è un elemento caratteristico che aggiunge tensione ai dialoghi rispetto alle classiche visual novel, molto apprezzato dai fan.





» “Shouri no po-zu... kime!”, traducibile come “Posa della vittoria... via!”, è l’istantanea che la squadra d’assalto si scatta al termine di ogni battaglia: un autentico simbolo della serie.



» Il cast di personaggi femminili al gran completo: a sinistra i membri della Hoshigumi (Brigata Stellare) di New York, al centro la Hanagumi parigina e a destra le ragazze della Capitale Imperiale.



» I koubu sono un altro dei tratti distintivi di Sakura Taisen: piccoli giganti di metallo a metà fra un robot ed un esoscheletro, capaci di amplificare a dismisura l’energia spirituale dei piloti e unico baluardo contro gli assalti altrimenti inarrestabili dei demoni.

Sakura Taisen e i suoi successori si dividono in due fasi distinte: la prima dotata di una tipica interfaccia da avventura/RPG, nella quale possiamo visitare diverse ambientazioni e incontrare i membri della squadra: Sakura Shinguji, Sumire Kanzaki, Kanna Kirishima, Iris Chateaubriand, e Kohran Li, tutte ragazze con le quali potremo colloquiare allo scopo di approfondirne la conoscenza e rafforzarne i legami; la seconda, invece, è il combattimento vero e proprio, che contrappone i koubu alleati a nemici di varia entità e dimensione, disposti lungo una griglia isometrica bidimensionale nei primi episodi o, in quelli rilasciati su PlayStation 2 e Dreamcast, una mappa realizzata in 3D che concede maggiore libertà di movimento e di azione. Le due parti non sono slegate, ma la percentuale di affinità con ciascuna delle protagoniste, che aumenta o diminuisce a seconda del comportamento di Ogami nei loro confronti, influenza direttamente la motivazione delle stesse in battaglia, che potrebbero dunque soffrire di un rendimento inferiore oppure usufruire di attacchi speciali aggiuntivi. L’attrazione delle eroine nei confronti dell’aitante ufficiale determina anche il finale cui assisteremo al termine delle vicende, che le vedrà coronare il loro sogno d’amore in maniera più o meno sdolcinata

e rocambolesca. Ogni ulteriore iterazione amplia il cast di fanciulle che entrano a far parte dell’esercito, espandendo gli scenari al di fuori del Giappone e coinvolgendo anche gli altri paesi impegnati nella guerra segreta contro le forze ultraterrene, come le divisioni che operano a Parigi e a New York: queste ultime compaiono nel quinto e, al momento, ultimo capitolo della saga, Sakura Taisen V, l’unico ad essere stato adattato in lingua inglese dagli sforzi congiunti di NIS America e Idea Factory con il titolo Sakura Wars: So Long, My Love, che tuttavia è stato accolto in maniera abbastanza tiepida al di fuori della ristretta cerchia di appassionati occidentali. ■



SAKURA TAISEN E IL TAKARAZUKA

Il Takarazuka è un tipo di rappresentazione teatrale nella quale i ruoli maschili e femminili sono interpretati da una compagnia composta in tutto e per tutto da donne (un tempo obbligatoriamente nubili, oggi tale requisito non è più così restrittivo), in contrasto con il Kabuki che invece esclude queste ultime dalle sue opere, con le attrici che di solito interpretano personaggi dello stesso genere per l’intera durata della loro carriera. Il Teikoku Kagekidan di Sakura Taisen è un esplicito riferimento al Takarazuka Kagekidan, il titolo ufficiale della compagnia che nasce, per l’appunto, nella città di Takarazuka della prefettura di Hyogo. Così come nel gioco, gli spettacoli della troupe prevedono l’utilizzo di costumi e scenografie sfarzose, e anche gli adattamenti di storie classiche vengono arricchiti da elementi romantici e melodrammatici per catturare l’attenzione del pubblico femminile.



マヨハシサカシ!!!

マヨハシサカシ!!!

SEAMAN

Siete pronti a conversare con un bizzarro pesce-uomo?

> TITOLO ORIGINALE: Shīman
> SVILUPPATORE: Vivarium Inc.

di Guglielmo "Gu" De Gregori

IMMAGINATEVI DI TROVARVI DAVANTI A UN PESCIOLINO ESTREMAMENTE AFFASCINANTE, E DI POTERCI PARLARE IN FORMA DIGITALE ALL'ALBA DEL NUOVO MILLENNIO.

L'idea, nata dalla folle mente di Yoot Saito, si tramutò poi in una realtà nel corso del 1999, quando uscì in Giappone per il Sega Dreamcast. Da quel momento in poi, Seaman sarebbe diventato uno di quei titoli sperimentali che avrebbe puntato a conquistare una vasta nicchia nel corso degli anni '90. Cosa avremmo dovuto fare, però, nel gioco stesso? Il nostro obiettivo non era così ovvio a una prima lettura, anzi. Il gioco, accompagnato dalla voce di Leonard Nimoy, ci diceva di sistemare un orario specifico, che sarebbe poi stato utilizzato come base per le nostre attività. Dopodiché, il gioco ci portava davanti a un acquario apparentemente vuoto, ed era da quel momento che saremmo entrati in gioco noi spettatori; badanti del nostro Seaman, che avrebbe rappresentato uno dei primi volti simulativi dedicati a queste tipologie di esperienze. Difatti, il



nostro compito era quello di sistemare l'uovo della creatura, aspettando la sua nascita, per poi curarla nella sua crescita. La parte più interessante del gioco, però, avveniva a una fase più adulta della sua vita. Dopo aver curato il suo acquario, il nostro Seaman cominciava infatti a parlare, comunicando direttamente con il giocatore. Da quel momento, tramite il microfono dedicato del Sega Dreamcast, si poteva discutere con il pesciolino su molti temi, approfondendoli in maniera piuttosto intima. L'intelligenza artificiale di Seaman riusciva, infatti, a riconoscere molti dettagli delle nostre frasi e a rispondere in maniera logica. Ecco, quindi, che lentamente potevano partire delle discussioni sul valore della famiglia, sul senso della vita e su altri argomenti, a prima vista, assolutamente insensati per un progetto basato su un pesce dal nome ambiguo. Il giocatore, però, se catturato per bene dalle atmosfere di Seaman, poteva riuscire a

immergersi nelle argomentazioni di un titolo estremamente diverso dalla sua generazione videoludica e a vivere la crescita della creatura con filosofia, maturando insieme a lui. Era quello il senso della nostra assistenza, che si sarebbe conclusa con un finale particolarmente toccante; per noi e per il nostro Seaman. L'esperienza del gioco, però, non andò a braccetto con la critica, che diede voti piuttosto bassi al titolo di Yoot Saito. Malgrado ciò, fu il pubblico a decidere le sorti della serie videoludica, che tornò nel 2007 con un seguito in esclusiva per PlayStation 2; stavolta disponibile solo nel Paese del Sol Levante. Insomma, Seaman si rivelò comunque come uno di quei titoli che riuscì poi a segnare in maniera indelebile il nostro medium, ispirando milioni di giocatori e sviluppatori nelle sue successive generazioni. ■



⚡ La voce del caro Seaman non è stata accompagnata da un semplice narratore nella sua versione occidentale, ma da una figura particolarmente rinomata alla fine degli anni '90, e non solo: Leonard Nimoy!

IL VALORE DI UN MANUALE

Il manuale di gioco di Seaman non conteneva soltanto la storia del nostro pesce digitale, ma una sottotrama che nel titolo principale non si sarebbe riuscita assolutamente a cogliere. Oltre a ciò, Vivarium Inc. aveva deciso anche di aggiungere svariate chicche tra le pagine del manuale, includendo alcune lezioni filosofiche per spiegare le meccaniche di gioco. Insomma, tra una partita e l'altra, Saito invogliava il giocatore a esplorare perfino il manuale di gioco; ormai perduto nella nuova convenzione del videogioco.



⚡ Il volto particolarmente dettagliato del pesce non è uno sguardo comune, anzi. Quella faccia appartiene, infatti, a Yoot Saito; fondatore e presidente di Vivarium Inc.!

DOSHIN THE GIANT

Un god game su un adorabile gigante giallo

> TITOLO ORIGINALE: Kyojin no Doshin
> SVILUPPATORE: Param

di Guglielmo "Gu" De Gregori

DOSHIN THE GIANT È SICURAMENTE UNO DEI TITOLI PIÙ PARTICOLARI DEL PERIODO PASSATO TRA LA QUINTA E LA SESTA GENERAZIONE DI CONSOLE.

Purtroppo, per arrivare in Italia, il titolo avrebbe dovuto aspettare il nuovo millennio, il 20 settembre 2002 per essere precisi, con la versione europea che passò, quindi, dal Nintendo 64DD a una nuova versione per GameCube; perfezionata sotto ogni aspetto e riproposta con una localizzazione di tutto rispetto.

La leggenda comincia con un filmato introduttivo melodrammatico e un doppiaggio nostrano che si fa sentire in tutta la sua potenza, rinominando il nostro protagonista con un titolo altisonante: il benevolo gigante giallo! È con questa spassosa introduzione, quindi, che Doshin the Giant ci dà finalmente il controllo, aprendoci il mondo a tantissime possibilità. Il titolo di Param appartiene al genere dei god game, per cui saremo completamente liberi di girare all'interno della piccola isola di Barudo.

A questo punto, avremo due scelte: aiutare il villaggio presente al suo interno o distruggerlo

completamente. Per fare una di queste azioni, dovremo aspettare due momenti della giornata

distinti. Difatti, di giorno non potremo fare altro che vestire i panni di Doshin, il gigante giallo e benevolo, aiutando gli abitanti dell'isola con lo spostamento di



oggetti pesanti e la costruzione dei loro villaggi. Queste azioni ci ricompenseranno con dei cuori; vero e proprio alimento per far crescere il gigante e per donargli più abilità. Ciononostante, è di notte che cambia tutto! È soltanto in quel momento, infatti, che potremo trasformarci in Jashin; la nostra controparte rossa, infame ed estremamente incavolata con tutti! In questa particolare forma potremo saltare più in alto, lanciare delle devastanti palle di fuoco e, in generale, utilizzare delle mosse adibite alla distruzione di ogni angolo della mappa! Infine, ecco che la natura dualistica di Doshin the Giant viene svelata per la prima volta al giocatore, rivelando quello che, per molti, è diventato uno dei titoli sperimentali della sesta generazione videoludica.

Considerando le caratteristiche di Doshin the Giant, qualcuno potrebbe pensare che nel titolo non sia previsto un finale o, quantomeno, una parte conclusiva dell'avventura. Contrariamente all'opinione pubblica, però, la versione per GameCube del gioco presenta ben 2 finali! Il primo, disponibile su tutte le piattaforme, partirà non appena verrà costruita la Torre di Babele; l'ultimo monumento che gli abitanti di Barudo costruiranno in onore di Doshin.

Il peso dell'edificio, però, sarà insostenibile per l'isola, che affonderà completamente nell'oceano. Tutto sembra perduto, quando una nuova isola a forma di Doshin si mostra nelle vicinanze, con il benevolo gigante giallo che vi si avvicina, approcciandosi agli unici due abitanti in vita. Si ricomincia. ■



La parte grafica era, forse, l'elemento più sorprendente di Doshin the Giant! Difatti, il titolo di Param possedeva una proprietà unica per il suo periodo di rilascio: la totale assenza di un'interfaccia! Le uniche caratteristiche che si potevano vedere costantemente nel gioco erano, infatti, i sentimenti provati dagli abitanti di Barudo.



I nomignoli affibbiati al benevolo gigante giallo hanno dei significati molto interessanti! Il primo, quello di Doshin, rappresenta l'onomatopea nipponica del passo di un gigante, mentre quello di Jashin sarà letteralmente il termine giapponese per indicare un dio del male!



SPECIALE

il richiamo di
CTHULHU

Gli amanti dell'orrido frequentano giochi strani e solitari..
In occasione del 25° anniversario di Alone in the Dark, ripercorriamo insieme
i tanti e non sempre così conosciuti videogiochi di ispirazione lovecraftiana

Confezioni disgustose

Sebbene, al giorno d'oggi, le confezioni dei videogiochi siano semplici custodie di plastica dotate di uno striminzito foglietto illustrativo (ma, a volte, anche no) e l'inclusione di materiale supplementare sia appannaggio delle cosiddette versioni per collezionisti, un tempo era normale seppellire i floppy disk in scatole ricolme di ninnoli e inserti di ogni tipo, spesso utili anche per superare i controlli anti pirateria: *The Lurking Horror* non fa eccezione, ed il suo caso è rimasto emblematico perché, oltre alle riproduzioni del vademecum per lo studente e al tesserino del protagonista, in una bustina di plastica era stata chiusa una scolopendra in plastica morbida, che avrebbe dovuto enfatizzare il senso di anormalità e repulsione nel giocatore... missione decisamente compiuta!



La paura, si sa, ha molte facce e, nel corso della nostra carriera videoludica, sono innumerevoli le occasioni in cui abbiamo dovuto affrontare questa emozione primaria derivante da una sensazione di pericolo, diretto o indiretto, che incombe sul nostro alter ego virtuale: non si può certo dimenticare il primo, scioccante incontro con i dobermann mutanti di *Resident Evil*, l'ansia procurata dal lento incedere dello *Scissor Man* di *Clock Tower* che avanza verso il nostro nascondiglio, oppure l'opprimente atmosfera delle strade di *Silent Hill*. Angoscia, preoccupazione, inquietudine derivanti dalla vaga ma costante certezza che qualcuno o qualcosa, prima o poi, tenterà di insidiare la nostra incolumità e compromettere il buon esito della missione. Ora immaginiamo un universo differente, nel quale la minaccia che incombe sull'umanità è talmente vasta da non poter essere nemmeno considerata tale, poiché il mondo in cui viviamo era governato un tempo da entità gigantesche e terribili che considerano i suoi abitanti alla stregua di minuscole formiche, il cui ritorno viene annunciato dai deliri

degli squilibrati rinchiusi nei manicomi ai quali nessuno sembra prestare attenzione. Eppure, di segni premonitori ne possiamo cogliere parecchi: culti oscuri che venerano mostruosità segregate nei recessi della terra, voci spettrali che sussurrano versi impronunciabili nella notte, verità così agghiaccianti che nessuno è in grado di comprenderle e rimanere sano di mente... benvenuti nell'immaginario di Howard Phillips Lovecraft, scrittore di Providence che, all'inizio del secolo scorso, diede inizio alla corrente filosofica del cosmicismo, secondo la quale l'orrore deriva principalmente dalla paura dell'ignoto e dall'incontrovertibile percezione di impotenza che l'uomo nutre nei confronti di potenze remote, oscure e fondamentalmente aliene da non poter essere nemmeno descritte senza vacillare sul baratro della follia. Le tormentate fantasticherie di Lovecraft, in particolare quelle legate a ciò che dopo la sua morte venne definito il Ciclo di Cthulhu, hanno catturato a più riprese la potenza creativa degli autori di giochi da tavolo, di ruolo e, naturalmente, elettronici, alimentando numerose »



» Lo sviluppo concettuale di *Dark Corners of the Earth* si può far risalire a poco prima degli anni 2000 quando Andrew Brazier, game designer che in seguito sarebbe entrato a far parte di Headfirst Productions, chiese su alcuni gruppi Usenet di appassionati dei racconti di Lovecraft quali elementi avrebbero voluto vedere in un ipotetico gioco tratto dagli stessi.

trasposizioni, sia formali che ufficiose, influenzate dalle atmosfere oppressive e disperate che trapelano dalle pagine dei suoi racconti: in questa sede, ci imbarcheremo in un viaggio a ritroso nel tempo per catturare alcuni fra i momenti più significativi nella storia dell'intrattenimento digitale, sui quali grava in maniera più o meno tangibile il pericolo ancestrale rappresentato dai Grandi Antichi.

OMBRE IN AGGUATO

Il punto di incontro sostanziale tra le opere cartacee e il mondo dei computer è senza dubbio rappresentato dalle avventure testuali. A partire dai tardi anni '70 e per oltre una decade da allora, questa particolare variante di gioco elettronico prevedeva la digitazione di comandi presi da un vocabolario predefinito per controllare i protagonisti delle storie ed interagire con le ambientazioni. Correva l'anno 1987 e Dave Lebling, una delle eminenze grigie del genere nonché fondatore della leggendaria Infocom e padre di *Zork*, uno dei primissimi esempi di interactive fiction per computer, pensò bene di investire le proprie energie nella creazione di un titolo che attingesse agli evocativi scritti di Lovecraft, mantenendo intatta l'efficacia simbolica della sua prosa: data la frequente presenza di orrori spesso indescrivibili, la cui forma esatta viene lasciata all'immaginazione del lettore, non esiste formato migliore per rendere appieno la potenza di un passaggio come: "Proveniva da un luogo al di là di ogni raziocinio, ed era composto della materia stessa di cui sono fatti gli incubi... ma non poteva essere la Morte poiché, al suo confronto, quest'ultima era la più cara delle amiche". Il gioco, che prese il nome di *The Lurking Horror*, ci cala nei panni di uno studente del Politecnico G.U.E., chiaro riferimento sia al *Great Underworld Empire* di *Zork* che al M.I.T., l'università dalla quale proveniva l'intero organico iniziale di Infocom, impegnato a concludere una tesina con l'aiuto dei terminali della sala di informatica. Per nostra sfortuna, i server mescolano il saggio con una serie di carte provenienti dal Dipartimento

di Alchimia, il cui contenuto risveglia un male sopito nelle viscere dell'edificio e si intreccia con la misteriosa scomparsa di alcuni studenti e una violenta infestazione di ratti famelici. La narrazione di *The Lurking Horror* non è intricata come quella dei romanzi dai quali trae ispirazione, ma dimostra la padronanza di Lebling con l'arte della novella interattiva grazie a testi e descrizioni sempre esaustive, in particolare per quanto riguarda i numerosi enigmi. L'autore indugia anche molto sull'autoreferenzialità, tratteggiando ambienti e situazioni comuni a quanto hanno frequentato la sua stessa facoltà ma leggermente oscure per tutti gli altri, che ad ogni modo possono approfittare della fittizia "guida per matricole" inclusa nella confezione.

Sul finire degli anni '80 fece la sua comparsa un'altra avventura leggermente più complessa perché, stando alle intenzioni degli sviluppatori, i protagonisti avrebbero dovuto muoversi in un reticolo progressivo di titoli, portandosi dietro le caratteristiche e l'esperienza maturate nei capitoli precedenti: è per questo motivo che *The Hound of Shadow*, pubblicato da una ancora acerba (in termini videoludici, perlomeno) Electronic Arts, offre un approfondito editor tramite il quale personalizzare il nostro avatar, che può quindi ricoprire uno fra i tre ruoli disponibili e possedere un certo numero di abilità. Queste ultime torneranno utili in alcune fasi del gioco: gli studiosi dell'occulto, ad esempio, sono in grado di decifrare i simboli misteriosi in cui si imbattono, mentre la capacità di leggere e scrivere lingue antiche come greco e latino permette di interpretare formule magiche e testi occultati. La struttura del gioco è aperta e non segue uno schema prefissato, consentendo di esplorare in libertà una Londra del 1920 ricostruita con grande cura, alla ricerca di indizi per scampare alla maledizione che ci affligge: una seduta spiritica, alla quale abbiamo partecipato quasi per gioco, finisce infatti per marchiarci come preda di un temibile barguest, uno spirito canino del folklore britannico, destinato a prendersi in pegno la nostra vita. Soltanto un'esigua

Galeotta fu la notte

In principio, Alone in the Dark avrebbe dovuto chiamarsi, semplicemente, In the Dark: il produttore di Infogrames Bruno Bonnel e uno dei suoi collaboratori, Eric Motet, ebbero l'idea di immergere lo scenario nelle tenebre, dando al protagonista solo tre fiammiferi con cui fare luce e arrivare alla fine dell'avventura. Frederic Raynal, un giovane sviluppatore che stava lavorando da tempo su un motore grafico in 3D, venne annesso al progetto in qualità di produttore grazie al contributo dell'artista Didier Chanfray, che lo aiutò a confezionare una demo rappresentativa con cui impressionare i manager. Quando infine la Chaosium non concesse la licenza per apporre il marchio del loro prodotto, la casa di software ribattezzò il titolo così come lo conosciamo oggi e Raynal incontrò Yaél Barroz, altra illustratrice di Infogrames, che prese poi in moglie qualche mese più tardi.

manciata di giorni ci separa da morte certa, dunque starà a noi trovare il modo, sempre che ve ne sia uno, di esorcizzare la creatura. Le tematiche fataliste di Lovecraft trapelano dalla ricca e dettagliata esposizione di ambienti e dialoghi, ancora in gran parte testuale ma accompagnata da occasionali schermate monocromatiche davvero ben realizzate, che fanno rimpiangere il fallimento del progetto seriale del quale The Hound of Shadow è rimasto, purtroppo, l'unico episodio.

BUIO, GHIACCIO E COMETE

Louisiana, 1924. Il celebre pittore Jeremy Hartwood viene ritrovato morto nella sua imponente magione, Derceto. I suoi ultimi dipinti raffigurano tutti mostri e orrori indicibili: sembra che qualcuno o qualcosa lo abbia lentamente condotto alla pazzia, fino a spingerlo ad impiccarsi nella mansarda. Due persone distinte nutrono un certo interesse nei confronti della sontuosa abitazione: Edward Carnby, tenace investigatore privato, ed Emily Hartwood, nipote del compianto padrone di casa. Dopo aver varcato la soglia della villa, entrambi capiscono che fra quelle pareti si annidano presenze oscure e raccapriccianti, che hanno avvelenato per anni i sogni di mr. Hartwood. Riusciranno a scoprire la verità, o soccomberanno alla mercé di orrori inenarrabili? Alone in the Dark, rilasciato dalla Infogrames nel 1992, viene considerato in retrospettiva l'autentico progenitore del genere survival horror, poiché adottò molte delle soluzioni in termini di presentazione e di interfaccia che Capcom avrebbe poi rifinito con il suo Resident Evil. Lo sceneggiatore, Hubert Chardot, ripose un'incredibile attenzione nei dettagli, rendendoli quanto più possibile aderenti alle leggende costruite negli anni dai Miti di Cthulhu: le creature che hanno invaso Derceto spaziano dagli Ctoniani agli Abitatori del Profondo, e persino Carnby prende il cognome dal protagonista di La Vendetta dello Stregone, il primo racconto legato ai lavori di Lovecraft che non venne scritto da quest'ultimo, bensì da Clark Ashton

Smith. Anche il sistema di controllo "da carro armato" e le inquadrature prerenderizzate dai tagli improbabili, studiate ad arte per spaventare il giocatore con la comparsa di un mostro da un proverbiale angolo cieco, fanno qui il loro esordio e sono destinati a diventare un autentico biglietto da visita del genere. Alone in the Dark riscosse un incredibile successo di critica e di pubblico, spingendo la casa di software a trasformarlo in un franchise i cui sequel, tuttavia, non riuscirono mai a replicare la popolarità del capostipite.

La Chaosium, editrice del gioco di ruolo Il Richiamo di Cthulhu, si convinse quindi della bontà dei loro sforzi e concesse lo sfruttamento ufficiale del brand per due avventure grafiche realizzate da gran parte dello staff che si era occupato delle peripezie di Edward ed Emily, entrambe disseminate di rimandi ai testi originali pur non adattandone nessuno in maniera esplicita.

Nella prima, Shadow of the Comet, un giornalista inglese arriva nella tranquilla cittadina di Illsmouth per assistere al passaggio della cometa di Halley, che attraversa il cielo una volta ogni 75 anni. L'ultima persona ad averla osservata è stata poi rinchiusa in manicomio, perciò il »

Sviluppi Travagliati

La prima casa editrice interessata alla distribuzione di *Dark Corners of the Earth* fu la tedesca Fishtank, ma questa venne in seguito acquisita da JoWood che non si rivelò dello stesso parere. Bethesda raccolse allora i diritti di pubblicazione, ma impose alla Headfirst un rilascio per Xbox: gli sviluppatori dovettero così ricominciare i lavori e, nel 2005, raggiunsero l'obiettivo senza però ammortizzare le spese sostenute. Dopo una serie di licenziamenti e la perdita dei loro uffici, quanto restava del team portò a termine la conversione per PC, ma fu costretto ad abbandonare per sempre la realizzazione dei due sequel previsti.



» *Shadow of the Comet* è il primo titolo ad aver ottenuto la licenza ufficiale per le opere dello scrittore di Providence. La storia presenta una rielaborazione di due racconti brevi, ovvero *La Maschera di Innsmouth* e *L'Orrore di Dunwich*.



coraggioso John Parker decide di recarsi sul posto per fare chiarezza sulla vicenda: naturalmente, scoprirà ben presto che la serenità che avvolge il villaggio è solo una patina superficiale, al di sotto della quale c'è una congrega di famiglie del posto intenzionata a risvegliare gli Antichi Déi che consumeranno la Terra in un vortice di caos e distruzione. *Illsmouth* è un chiaro riferimento a *Innsmouth*, la tetra borgata protagonista di *La Maschera di Innsmouth*, una delle novelle che compongono il fulcro dei Miti di Cthulhu, mentre il gioco, che nelle fasi di esplorazione presenta una gradevole ma piuttosto ordinaria selezione di sprite e fondali bidimensionali, durante i dialoghi mostra a tutto schermo i volti dei comprimari, ricalcati sulle fattezze di attori e personaggi famosi fra cui lo stesso H. P. Lovecraft. Ottimo anche l'utilizzo di brevi animazioni in rotoscoping per evidenziare alcuni passaggi importanti, anche se purtroppo ciò che impedisce a *Shadow of the Comet* di raggiungere l'eccellenza è l'interfaccia, che richiede il contorto utilizzo di tastiera e mouse per spostare John e lasciarlo interagire con gli oggetti. La versione CD-ROM corregge in parte tale difetto, ma non abbastanza da eliminare il senso di frustrazione che emerge in particolar modo durante le sequenze più frenetiche. Il suo sequel, che in verità si ricollega solo in parte agli eventi del predecessore e attinge da un'opera differente, *Alle Montagne della Follia*, vede un ufficiale della marina inglese, il tenente Ryan, incappare in una disumana creatura che riesce quasi a sterminare l'intero equipaggio della sua nave, di ritorno da una missione in Antartide. Tale evento si rivelerà poi tutt'altro che una sfortunata coincidenza, poiché i nazisti cercano da tempo di manipolare queste mostruosità per piegarli al loro volere. *Prisoner of Ice* presenta, per fortuna, un sistema di controllo più canonico per le avventure





grafiche, ma di contro azzerava quasi del tutto il senso di orrore e di ambiguità palesando gli antagonisti fin dalle prime battute, in un contesto più affine ad un lungometraggio di Indiana Jones che ad un racconto del visionario di Providence. Il comparto visivo, poi, non aiuta più di tanto, dato che i generici e un po' goffi sprite pre-renderizzati si stagliano in contrasto troppo netto sui comunque pregevoli fondali disegnati a mano, ma quantomeno il ritmo della storia è serrato e il colpo di scena verso la fine mantiene sufficientemente desta l'attenzione.

GLI ANGOLI OSCURI DELL'ABISSO

Dopo aver respinto una terribile minaccia extraterrestre dallo spazio profondo, nel 1995 la Microprose pubblica il seguito di UFO: Enemy Unknown e coglie di sorpresa tutti i soldati della divisione X-COM rivelando che, di fatto, una minaccia ancora più grande era pronta ad emergere dalle profondità degli oceani terrestri. *Terror From The Deep* contiene infatti un assortimento di undici razze aliene ispirate più o meno esplicitamente alle creazioni di Lovecraft. La storia del gioco vuole che la loro gigantesca astronave madre, T'leth (che allude a R'lyeh, la città sommersa de *Il Richiamo di Cthulhu*), sia precipitata sul nostro pianeta causando l'estinzione dei dinosauri, e che ancora oggi i pochi superstiti, una volta ricostituite le proprie forze, stiano tentando di risvegliare il Grande Sognatore, uno degli pseudonimi con i quali viene chiamato il più celebre dei Grandi Antichi. Il gioco è riuscito a bissare il successo dell'antesignano grazie a mappe molto più ampie e un livello di difficoltà assolutamente brutale.

Per concludere la nostra retrospettiva, e tralasciando di discorrere a proposito di *Eternal Darkness* poiché ne parliamo in maniera più dettagliata proprio in questo numero, a pagina 58, l'ultimo gioco che prenderemo in analisi è *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* della Headfirst Productions, lo studio nato da una costola della Adventure Soft per dedicarsi alla produzione di titoli che non fossero soltanto avventure grafiche. Il gioco è il terzo in ordine cronologico a potersi fregiare del beneplacito della Chaosium e viene presentato con una prospettiva tipica degli sparattutto in soggettiva: ciò nonostante, risulta difficile classificarlo come tale perché ci imbattemmo nella prima arma da fuoco vera e propria solo dopo diverse ore dall'inizio, e respingere i mostri con le scarse pallottole recuperate in giro è un'alternativa da valutare soltanto in extremis, quando invece è molto meglio aggirarli o arrestarne l'avanzata grazie ad ostacoli e barriere di vario tipo. La gestione della sanità mentale, che viene decurtata quando osserviamo per periodi prolungati una scena troppo violenta o una delle orripilanti mutazioni che attenteranno alla nostra vita, comporta un semplice offuscamento temporaneo della visuale e non la variegata collezione di effetti che gli sviluppatori avrebbero voluto implementare in corso d'opera, ma per il resto le atmosfere soffocanti del villaggio di Innsmouth e la visione d'insieme del titolo di Headfirst, forse persino un po' troppo ambiziosa per le risorse a loro disposizione, riescono a rendere *Dark Corners of the Earth* una delle migliori trasposizioni del Ciclo di Cthulhu mai realizzate, nonostante la macchinosità dei controlli e il backtracking eccessivo, soprattutto nelle fasi avanzate. ■

» I collegamenti con il Ciclo di Cthulhu sono evidenti per tutti gli appassionati che hanno giocato a *X-COM: Terror from the Deep*, e culminano con la scoperta della tomba nella quale risiede lo stesso Cthulhu, peraltro ritratto sul sarcofago, visibile nel corso dell'ultima missione.

DENIS DYACK IL RE DELL'OSCURITÀ

CON ETERNAL DARKNESS : SANITY'S REQUIEM HA RIVOLUZIONATO L'ORRORE INTERATTIVO, TERRORIZZANDO IL GIOCATORE NEL PROFONDO. NOI LO ABBIAMO INTERVISTATO, PER SCOPRIRE I SEGRETI DELLA SUA OPERA PIÙ FAMOSA

di Guglielmo "Gu" De Gregori

gamerome
international games festival roma

LA CITTÀ DEI
VIDEOGIOCHI

Tenutosi lo scorso ottobre a Roma, GameRome ha riunito alcuni dei principali esponenti della game industry internazionale. Tra questi, oltre a Denis Dyack, che abbiamo potuto intervistare proprio in questa occasione, anche Tomonobu Itagaki, autore di Dead or Alive e Ninja Gaiden; Tim Willits, storico veterano di id Software; e Marty O'Donnell, compositore delle musiche di Halo. Un parterre di ospiti di grande spicco, che hanno tenuto conferenze ad alto profilo intrattenendo il pubblico con le loro storie di successo e i loro aneddoti sulle opere che li fanno resi famosi.



Non tutti i game designer nascono uguali. C'è qualcuno che guarda più avanti, trasformando un videogioco in un'opera che risuona con le corde del nostro animo, anche nelle sue sfumature più oscure. Tra queste persone, c'è sicuramente Denis Dyack, autore di capolavori come Blood Omen: Legacy of Kain ed Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Dyack è un uomo dalla cultura impressionante, che spazia dalla letteratura fino alle ultime teorie nel campo della fisica. I suoi giochi, e in particolare Eternal Darkness, riflettono in maniera evidente la sua visione del mondo. Le sue storie e i suoi personaggi hanno radici illustri, da Shakespeare fino all'Edipo Re. Ma questo non vuol dire che i suoi giochi siano puro esercizio di stile: al contrario, Dyack è un finissimo game designer, che sa come ingannare la mente del giocatore. Con un po' di quel timore reverenziale che si prova quando si parla a una Leggenda, abbiamo intervistato Denis Dyack, per scavare nel suo passato e scoprire quale fu la formula arcaica che diede forma a quel capolavoro oscuro chiamato Eternal Darkness: Sanity's Requiem.

**Come nasce Eternal Darkness: Sanity's Requiem?
Hai qualche aneddoto curioso sulla sua genesi?**

In realtà all'inizio dovevo andare in Nintendo per fare il pitch di un altro gioco. La notte prima, tuttavia, la passai a giocare a Resident Evil 2. E questo prima di un volo davvero estenuante (il nostro studio era sulla East Coast, mentre Nintendo sulla West). Uno dei producer di Nintendo vide che ero davvero stanco, e mi chiese perché. Gli risposi: "Ho giocato tutta la notte a Resident Evil 2!". Il gioco piaceva anche a lui, e alla fine ci siamo guardati e ci siamo detti: "Dobbiamo fare un gioco horror". Così siamo passati dal pitch che dovevo fare a un progetto completamente diverso. Scrisi un altro pitch e alla fine il risultato fu Eternal Darkness, un horror game (ma non survival), basato sull'orrore cosmico e influenzato da Lovecraft. Così è iniziato tutto. Se non avessi passato tutta la notte a giocare a Resident Evil 2, probabilmente tutto questo non sarebbe mai successo.

**Questo è vero. Ma sicuramente erano tempi diversi,
meno dettati dal marketing e più guidati dalle idee.**

Esatto. Il mio aneddoto racconta bene che tipo di persone c'erano all'epoca nell'industria dei videogiochi. Persone che lavoravano nell'industry perché amavano i videogiochi, come me. Anche Nintendo ama i videogiochi ed è per questo che mi ha permesso di realizzare un concept come Eternal Darkness.

**Perché hai scelto come ispirazione proprio Lovecraft,
per creare il tuo gioco?**

Resident Evil 2 mi ispirò a creare un gioco horror, ma non volevo farne una

semplice copia. Nel 2000, invece, Lovecraft era molto più di nicchia rispetto ad oggi. L'idea dell'orrore cosmico, le dimensioni parallele, esseri ancestrali la cui conoscenza va al di fuori della comprensione umana... Tutto ciò non era ancora stato esplorato più di tanto nei videogiochi. C'erano già dei giochi basati sull'opera di Lovecraft, ma non esploravano la dimensione filosofica dell'autore. Lovecraft era una base grandiosa per raccontare la nostra storia e costruire il nostro universo.

**Quali sono state le tue ispirazioni nel tuo
percorso di autore?**

Ovviamente Lovecraft, anche se la prima volta che lo lessi non riuscii a comprenderlo immediatamente. Ma più continuavo a leggerlo, più riuscivo a sintonizzare la mia mente sulle sue idee e sui suoi concetti. E quando questo accadeva, mi sentivo sempre più attratto dalla sua opera. Quando abbiamo iniziato a lavorare su Lovecraft pensavamo fosse di nicchia, ma in realtà la sua ispirazione permeava tutti i miei lavori precedenti e quelli di altri autori, che siano horror o meno. Tra le altre influenze personali cito anche Ridley Scott: Blade Runner è uno dei miei film preferiti di sempre.

**Film come Alien di Ridley Scott, non a caso,
hanno la stessa vena oscura e deprimente
di Eternal Darkness...**

Sì, ma non è questo il punto. Molte persone, specialmente a Hollywood, pensano che i film con l'happy ending siano gli unici che ti lasciano qualcosa. Dal mio punto di vista, credo che invece bisogna avere a prescindere un forte impatto sul giocatore (o sullo spettatore). Voglio che

ETERNAL DARKNESS

Sanity's Requiem

“ Se non avessi passato la notte a giocare a Resident Evil 2 tutto questo non sarebbe mai successo ”



IL RITORNO DI DYACK

Denis Dyack non ha mai dimenticato il suo figlio prediletto, e sta lavorando sodo al momento per rendere possibile un prosieguo della sua avventura più oscura. Tempo fa, infatti, Dyack lanciò un Kickstarter, per un seguito spirituale di *Eternal Darkness* chiamato *Shadow of the Eternals*. Il Kickstarter purtroppo non è andato a buon fine, ma dalle informazioni in nostro possesso Dyack non demorde. Rimaniamo quindi in attesa di quello che comunicherà *Quantum Entanglement*, nuovo team del geniale game designer.



la gente esca dalla mia esperienza dopo aver sperimentato una catarsi; anche se uno dei personaggi muore, e i temi sono forti, l'impatto è lo stesso che si avrebbe con un finale positivo. La presenza della catarsi è molto importante nell'universo lovecraftiano, credo sia uno dei suoi aspetti più interessanti.

Avete avuto degli aiuti esterni per ottenere questo impatto sul giocatore?

Sì, avevamo nel nostro team uno psicologo, il Dr. John Mitterer. Mitterer organizzò dei focus group sui *Sanity Effects* (le allucinazioni che provava il personaggio giocante, NdR). Ci aiutò a capire quanto fossero efficaci, e come andavano rifiniti. È stato molto divertente. Il Dr. Barry Grant, invece, conosceva molto bene i film horror e ci ha aiutato con il sistema di telecamere e la fotografia.

Che ruolo hanno avuto la psicologia e l'ambiente esterno nella creazione di *Eternal Darkness*?

Ovviamente un tema portante di *Lovecraft* è la presenza di creature ancestrali, che ti rendono pazzo anche solo guardandole. Da lì sono nati i *Sanity Effects*, ma c'era anche una ragione "politica". All'epoca molti politici dicevano infatti che i videogiochi spingevano le persone a compiere atti violenti, sebbene non ci fosse alcuna prova. Per questo, diedi una precisa direttiva: "Se ci accusano di questo, vediamo allora se siamo davvero in grado di giocare con la mente delle persone".

In realtà, *Eternal Darkness* non è solo follia. Il giocatore esce vittorioso dallo scontro con i Grandi Antichi, sbaglio?

"Catarsi", ricordi questa parola? È una storia triste e oscura, ma alla fine si parla di speranza.

La speranza che l'umanità possa sconfiggere un grande male attraverso un grande sacrificio, non importa quanto spaventosa possa sembrare l'oscurità. È un gioco dalla storia molto deprimente, ma ciononostante il finale è positivo e tutt'altro che devastante. Alla fine tutto ha un senso: umani, eroi hanno lavorato insieme nel corso dei millenni per fermare questo antico male. Ma anche se il nemico è un antico essere immortale con enormi poteri, l'idea che volevamo trasmettere è che la speranza può illuminare anche l'oscurità più profonda.

Alla fine, la figura veramente tragica del gioco è Pious Augustus. Cosa puoi dirci di questo personaggio dai tratti shakespeariani?

Shakespeare è stata sicuramente una grande ispirazione. Volevamo creare una nemesi tragica, incapace di scegliere: una pedina nelle mani di un destino più ampio. Una volta che Pious toccò l'artefatto, viene condannato a un'eternità al servizio degli dei più antichi dell'universo. Non a caso abbiamo scelto Roma per l'incipit, perché era l'Impero eterno, l'Impero che non sarebbe mai caduto. È ironico: in realtà nulla è per sempre, nulla è eterno. Per questo permettiamo al giocatore di controllare Pious all'inizio del gioco: in questo modo le persone possono provare empatia nei confronti della sua condizione. Non hai idea di cosa sta succedendo: tocchi l'artefatto ed è tutto finito. Non esiste solo il bianco o il nero, esiste anche una zona grigia. Giocare nei panni del "cattivo" permette di vedere la sua prospettiva, e anche se poi passa al lato oscuro puoi vedere come ha iniziato.

Con tematiche del genere, è incredibile pensare che Nintendo vi abbia pubblicati!

Nintendo sapeva che creavamo giochi "dark",

visto che conoscevano il nostro lavoro su Legacy of Kain, e volevano "passare al lato oscuro". Eternal Darkness era davvero dark. Abbiamo lavorato benissimo insieme a Nintendo. Nintendo non fa solo giochi "divertenti", ma fa giochi che sono incentrati su un personaggio, come Mario, Link o Zelda, che sono il fulcro del gameplay. Eternal Darkness invece sceglieva un approccio mondiale, se non addirittura universale. 12 personaggi, attraverso 2000 anni. Anche se Alex è il personaggio principale, interpreti tanti personaggi nel corso del gioco, e ognuno di questi muore. Erano elementi del tutto innovativi per un titolo Nintendo. In questo siamo stati molto influenzati dalla serie TV di fantascienza Babylon 5. C'è stata per tutto il tempo una conversazione frequente tra Nintendo e Silicon Knights, era molto divertente e diverso da quello a cui eravamo abituati.

Che tipo di influenza ha avuto Nintendo nel corso del lavoro?

L'approccio è stato molto "liberale": anche perché avevo preparato la sceneggiatura prima del game design. Faccio sempre così, anche prima che il gioco venga accettato, così abbiamo già un'idea generale di dove condurremo la produzione. Ovviamente, Miyamoto-san e altri di Nintendo ci hanno lavorato su un bel po', specialmente nelle boss fight. Mi incontro con Miyamoto quando visitavo Nintendo, il che succedeva spesso, e devo dire che ha avuto molto da dire sul gioco.

Quali cambiamenti sono avvenuti in corso d'opera? Del gioco si parla dai tempi del Nintendo 64...

Il gioco inizialmente era chiamato The Tome of Eternal Darkness, volevamo che il titolo si concentrasse sul libro. Poi ci accorgemmo che in realtà il titolo era troppo lungo, così lo riducemmo a Eternal Darkness. A questo punto ci sembrava troppo generico, quindi aggiungemmo il sottotitolo Sanity's Requiem. In un certo senso, giocando a questo gioco la tua sanità stava per "morire", per cui aveva senso dedicarle un requiem. Questa scelta venne fatta in una prima fase dello sviluppo, circa a sei mesi dall'inizio.

Qual è la scena a cui sei più affezionato?

Sicuramente il livello di Paul Luther. Mi ero occupato personalmente di questo livello. Volevo che i giocatori si aspettassero una boss battle epica. Tutto prelude alla battaglia, c'è una grande costruzione. Ma poi, vieni ucciso dal mostro... immediatamente! Quando l'abbiamo mostrato in Nintendo rimasero tutti shockati. Le persone si chiedevano: "possiamo farlo?". Ma era perfetto: comunicava quanto siamo deboli e fragili come esseri umani.

Ci avete fatto prendere un bell'infarto...

La morte era davvero importante nel gioco. Abbiamo reso bene questo tema così delicato. E questo ha permesso al gioco di essere unico anche al giorno d'oggi. ■

I CAVALIERI DEL SILICIO

I Silicon Knights erano attivi nel campo della game industry già dai tempi dell'Amiga. La loro opera più memorabile oltre a Eternal Darkness rimane tuttavia Legacy of Kain: Blood Omen, il titolo che iniziò l'epopea videoludica della compagnia. Il gioco rimane a tutt'oggi ricordato per il suo storytelling profondo, sfaccettato e adulto, che introduceva tematiche anche molto delicate. La qualità della scrittura, e l'uso magistrale del linguaggio cinematografico, sarebbero del resto rimaste una cifra stilistica imprescindibile dei Silicon Knights.



“ Volevamo vedere se fossimo davvero in grado di giocare con la mente delle persone ”





CD-Interactive player
CD-Audio &
Photo-CD

Interactive
disc
Interactive

Interactive
disc
Interactive

▶ TRACK
▶ PLAY PAUSE STOP



PHILIPS CD-i

Il muto profeta della rivoluzione digitale

di Gianpaolo Iglio

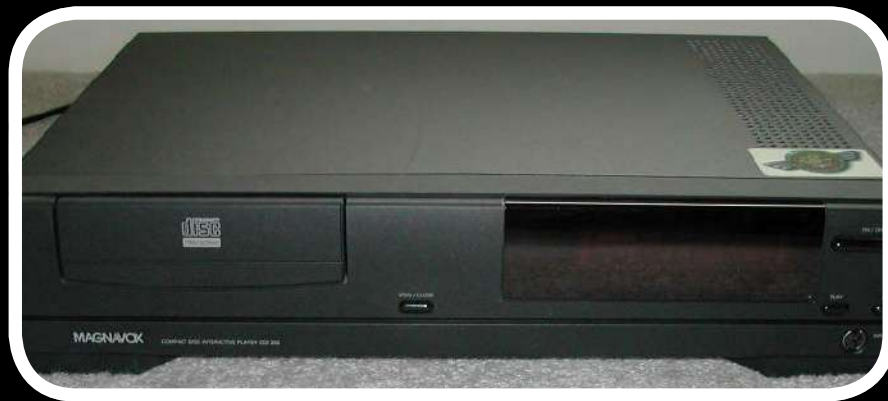
Quando il primo modello di CD-i Philips venne rilasciato sul mercato furono in molti a ritenere che la profezia digitale formulata nel 1982 dai padri dell'industria videoludica di fronte al neonato Compact Disc fosse giunta finalmente a compimento. Sin dal primo vagito commerciale emesso dal supporto, ogni esperto del settore aveva difatti assicurato che, nel giro di pochi anni, esso sarebbe diventato lo standard di riferimento per i sistemi da gioco.

In barba ad ogni proiezione, il passaggio di consegne definitivo tra la classica cartuccia e il CD si rivelò tuttavia più complesso del previsto, tanto da completarsi solo intorno alla metà degli anni '90, con l'exploit della prima Playstation. Quella che vi apprestate a leggere non sarà pertanto la storia di un progetto di successo, né tantomeno una favola dal lieto fine, ma piuttosto il resoconto di un calvario conclusosi con uno dei più dolorosi fallimenti hardware mai registrati nella storia di quest'industria.

AAA CAVIA DIGITALE CERCASI

Acceleratasi sul finire degli anni'80, la corsa al CD aveva ingolosito diverse compagnie impegnate nel settore videoludico senza però trovare nessun marchio davvero disposto ad accollarsi gli oneri economici e i rischi commerciali legati al varo di un sistema che ne sfruttasse le potenzialità. Benché pubblico ed esperti attendessero un qualche segnale in tal senso, persino quella Nintendo che, all'epoca dei fatti, presidiava la cima della catena alimentare, sembrava prendere tempo, coltivando probabilmente la speranza che qualcun altro si decidesse a fare da cavia al suo posto. Alla fine parve a tutti evidente che le uniche »

» Il CD-i venne ritirato ufficialmente dal mercato solo nel 1998 quando Philips decise di porre definitivamente freno ad un'agonia prolungata per anni dal rilascio di numerose versioni aggiornate ed edizioni variant.



realtà in grado di tentare l'azzardo senza temere contraccolpi insanabili fossero i colossi corporativi di ordine multimediale: major che avevano costruito la propria fortuna sulla produzione di hi-fi, televisori ed elettrodomestici di varia natura, il cui fatturato annuo era solito superare di qualche zero i profitti generalmente ricavati da brand coinvolti nel solo business dei videogame. Una volta spostato l'asse della questione verso detti orizzonti, il ventaglio di candidati subì una netta espansione, con marchi quali Pioneer, Panasonic, Sony, Sanyo e Philips a contendersi la pole position. Avendo giocato un ruolo fondamentale nell'invenzione del Compact Disc, nel successivo lancio dei primi lettori Laser Disc ed essendo più volte stata prossima a sviluppare la tecnologia atta ad assecondare le aspirazioni digitali della stessa Nintendo, la multinazionale olandese godeva di un vantaggio senz'altro significativo nei confronti delle concorrenti. Quando i suoi vertici confermarono di essere effettivamente pronti a scendere in campo nessuno se ne sorprese più di tanto.

IL POPOLO MORMORA

Se agli occhi degli investitori questa soluzione dovette sembrare la più lineare, il mondo dei videogame non avrebbe tuttavia accolto la notizia con chissà quale entusiasmo. Cosa c'entrava, d'altronde, Philips con i videogiochi? E chi poteva garantire che, oltre alla tecnologia necessaria, la compagnia avesse anche il know how per affrontare la concorrenza di aziende ben più radicate nel settore? A questi interrogativi si aggiunsero rapidamente anche dubbi di natura pratica, il primo dei quali inerente al costo che la macchina avrebbe vantato una volta giunta sugli scaffali dei negozi. Nonostante i 700 dollari previsti al lancio costituissero un tetto competitivo in rapporto al prezzo vantato ai tempi da un Personal Computer con tecnologia CD-Rom integrata, altrettanto non poteva ad esempio dirsi per la sfera console. La medesima natura ibrida del prodotto, definito dai suoi stessi artefici ora come un PC user friendly, ora quale la nuova frontiera evolutiva dei sistemi da gioco, costituiva poi un'ulteriore focolaio di confusione: a quale fascia di utenza era davvero rivolto il progetto CD-i? Forse perché inquietati da queste incognite, molti degli sviluppatori inizialmente interessati al sistema avrebbero scelto di congelare ogni iniziativa a riguardo fino all'arrivo dei primi, concreti feedback di mercato,

lasciando di fatto Philips a pianificare praticamente da sola il suo ambizioso debutto in società.

ALONE IN THE DARK

Gli effetti di questa scomoda congiuntura non tardarono a manifestarsi. Basti ad esempio pensare che, in occasione del Day-One statunitense risalente al 3 dicembre del 1991, la line-up software del CD-i si riducesse ad una manciata di programmi multimediali cui facevano da contraltare le sole conversioni di vecchi classici della sfera Laser-Game quali Dragon's Lair e Mad Dog McCree. Se il debutto della macchina non passò agli annali quale uno dei più radiosi di sempre, i mesi ad esso seguenti non furono certo più incoraggianti: all'esiguo numero di unità piazzate continuò difatti a seguire una scoraggiante carenza di produzioni videoludiche, cui Philips non era evidentemente in grado porre rimedio. Quando la macchina rimediò una figura analoga anche in seguito allo sbarco europeo del 1992, il sogno digitale inseguito per tanti anni da altrettanti pionieri dell'industria si era pertanto trasformato già in un incubo. La débâcle che andava delineandosi non comportò soltanto un robusto ammanco nelle casse della Philips, ma anche e soprattutto un danno di immagine che si ripercosse sugli accordi maturati in precedenza col Nintendo circa l'eventuale sviluppo dello SNES CD. Avendo perso fiducia nelle capacità della compagnia, la casa di Mario avrebbe difatti congelato ogni iniziativa a riguardo, per avviare nuove trattative con Sony, il cui rocambolesco esito portò alla nascita della Playstation.

DI MALE IN PEGGIO

Dalle ceneri di una partnership conclusasi a suon di battaglie legali solo nel 1994, un CD-i confinato oramai ai margini di un settore che aveva nel frattempo visto franare anche le ambizioni digitali di Sega col suo Mega CD, della Commodore con l'Amiga CD 32 e della Panasonic col disastroso progetto 3DO, Philips si vide piovere dal cielo un'inattesa occasione di tornare in pista. A parziale risarcimento dei danni materiali patiti in seguito al naufragio dell'accordo con Nintendo, i suoi vertici ottennero infatti temporanei diritti per la pubblicazione di alcune esclusive legate ai brand di Super Mario e Legend of Zelda, assicurandosi così ideale accesso ad un bacino d'utenza potenzialmente enorme. Che ci si creda o meno, la major olandese sarebbe riuscita in ogni caso a sprecare anche questa

LO ZELDAGATE



Come previsto dagli accordi seguiti alla dolorosa archiviazione della partnership tra Nintendo e Philips, quest'ultima avrebbe potuto sfruttare il brand di Zelda per una finestra temporale limitata, senza tra l'altro trattare tematiche direttamente riconducibili alla saga originale. Nel tentativo di monetizzare quest'opportunità al più presto possibile, la major olandese optò per la produzione di uno spin-off ad episodi da ultimare entro una manciata di mesi. Affidati alle cure della Animation Magic, i primi due capitoli della serie, The Faces of Evil e The Wand of Gamelon, debuttarono nell'ottobre del 1993, sfoggiando orrendi cartoon a supporto di un gameplay ispirato alla più classica formula platform a scorrimento orizzontale. Realizzato dalla Virdis e distribuito da Philips nel giugno del 1994, Zelda's Adventure, episodio conclusivo della trilogia, avrebbe invece strizzato l'occhio alle produzioni targate Nintendo proponendo una più esplorativa impostazione top-down. A compromettere l'esito dell'esperimento sarebbero in ogni caso intervenuti la presenza di sciabli fondali renderizzati e il contingente apporto di agghiaccianti Full Motion Video con attori reali. Accolta paradossalmente con favore dalla stampa dell'epoca, la trilogia apocrifica di Zelda viene oggi definita alla stregua di un insulto dai cultori del franchise.



► Nel corso degli anni '90, Philips distribuì un numero sostanzioso di modelli alternativi dei quali vennero divisi per serie.



clamorosa occasione, finendo anzi per trasformarla in un letale boomerang. Sviluppati in fretta e furia da team di sviluppo occidentali non certo all'altezza del compito, il modesto puzzle game Hotel Mario (1994) e i tre spin-off ispirati alle avventure di Link (Cfr. Box) scaturirono in una grottesca parodia delle controparti originali che non poté che compromettere, in via definitiva, ogni residua speranza di riscatto.

TUTTO DA BUTTARE?

Alla luce di quanto emerso si potrebbe facilmente ridurre quella del CD-i a una delle parentesi più imbarazzanti della storia di questo medium. D'altro canto, sarebbe tuttavia ingiusto non rimarcare i pochi, ma comunque significativi elementi in grado di restituirci una certa dignità storica. Al di là dell'inevitabile valenza pionieristica vantata, il progetto si distinse ad esempio per tutta una serie di feature esclusive, tra cui un'embrionale predisposizione al supporto di internet che, pur non trovando significative applicazioni pratiche, testimonia una certa lungimiranza strutturale. Le stesse risorse multimediali promosse da prodotti specializzati quali video cd, programmi musicali e materiale didattico interattivo testimoniavano una forte volontà di espandere i confini dell'universo videoludico verso quegli orizzonti cross-mediativi divenuti oggi una florida branca del business. A ben scavare nella rispettiva softteca, è peraltro possibile individuare diversi titoli in grado di rivalutare il potenziale hardware, specialmente se ci si concentra sulla disinvoltata gestione di tecniche all'epoca innovative quali il Full Motion Video. Proposte come Inca (1993),

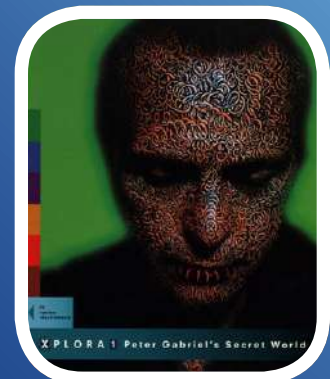
► Si stima che nell'arco di 7 anni di presenza sul mercato, il CD-i abbia piazzato appena 1 milione di unità worldwide.



Burn: Cycle (1994) e Lost Eden (1995) avrebbero svolto un ruolo in tal senso cruciale nel promuovere il format dei Film Interattivi che affollarono la scena nella prima metà degli anni '90, mentre le versioni dedicate di cult game come The 7th Guest (1993) e Myst (1996) ne esplorarono a dovere le parallele suggestioni enigmatiche. Aggiungendo al tutto le conversioni dirette di classici del catalogo Amiga, quali Defender of the Crown (1992), Lemmings (1993) e Lilit Divil (1994) è dunque possibile abbozzare persino una top ten di produzioni in grado di giustificare l'esistenza della macchina.

LA SORTE DEI PIONIERI

Senza forzare la mano su una riabilitazione postuma che numeri e statistiche non avallerebbero, gradiremmo prendere congedo dal CD-i spendendo qualche ultima considerazione a posteriori. Il sospetto è che la macchina abbia difatti pagato a caro prezzo il peso di ambizioni magari eccessive, ma comunque lodevoli, patendo il mesto destino che s'accompagna di sovente ai progetti di natura pionieristica. Come accaduto a molti altri sistemi piombati sul mercato in anticipo sui tempi, esso avrebbe finito col fungere da battistrada per i suoi eredi, fornendo loro l'opportunità di trarre preziose indicazioni strategiche dai propri errori. Ci piace in tal senso pensare che il clamoroso fallimento del CD-i non sia stato affatto vano, ma che sia anzi servito a gettare le fondamenta di quella Playstation Era destinata a rivoluzionare per sempre gli equilibri dell'industria videoludica. ■



► Artisti del calibro di Peter Gabriel scelsero il CD-i come piattaforma di lancio per intriganti prodotti multimediali interattivi volti ad unire la sfera musicale con quella video, come il qui presente Xplora: Peter Gabriel's Secret World.



► L'inefficacia del sistema di controllo del CD-i rappresentò uno dei maggiori difetti della macchina. A fronte dei numerosi tentativi effettuati da Philips e aziende terze al fine di produrre controller più ergonomici e performanti, questa problematica non avrebbe mai trovato una soluzione adeguata.

SPECIFICHE TECNICHE

SISTEMA OPERATIVO: **CD-RTOS**

CPU: **PHILIPS SCC68070 - 15.5 MHZ**

RAM: **1 MB**

RISOLUZIONE: **384Q280 / 768Q560**

AUDIO: **MCD 221 ADPCM 8 CANALI**

SUPPORTI: **CD-I / AUDIO CD / VIDEO CD / KARAOKE CD**



DUCKTALES

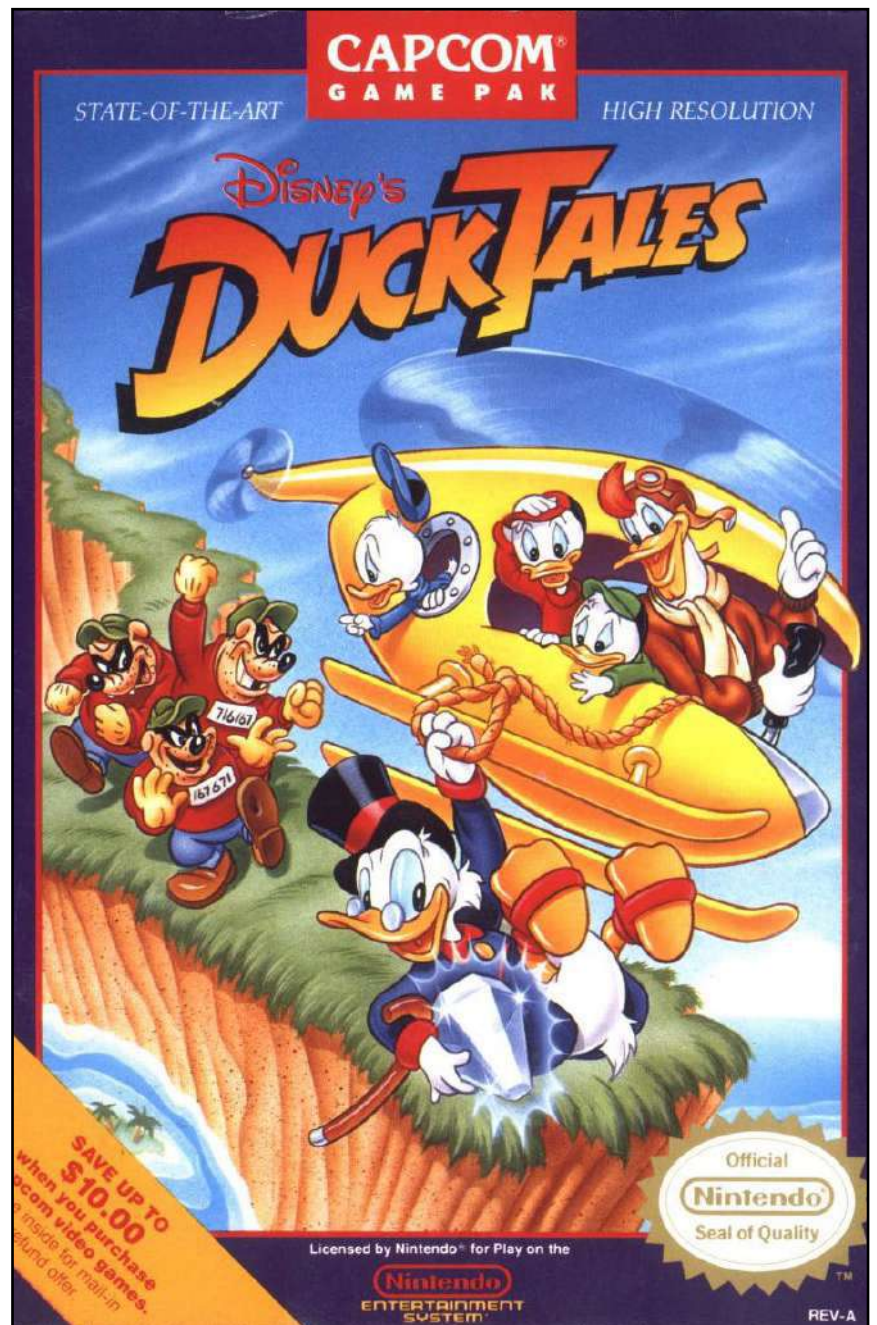
di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

Capcom cala il suo Asso di Paperi su Nintendo NES

INFORMAZIONI

Anno: 1989
Genere: Platform

Dura la vita del platform sulle console targate Nintendo: con brand quali Super Mario, Kirby e relative appendici, persino titoli che altrove sarebbero destinati alla gloria eterna rischiano infatti di riscuotere un quarto del successo meritato, se non addirittura col passare inosservati. In barba a un trend che ha mietuto nel tempo decine di vittime illustri, il mitico DuckTales della Capcom riuscì tuttavia ritagliarsi uno spazio adeguato alle sue potenzialità, finendo per condividere le vette del catalogo NES con i più celebrati mostri sacri del genere e ritagliarsi così quella fama da Cult-Game che l'accompagna a tutt'oggi. I meriti della produzione diretta dal grande Keiji Inafune e prodotta da Tokuro Fujiwara nel 1989 andavano ben oltre i canoni del fedele adattamento cross-mediatico. Sfruttando appieno l'inesauribile carisma di personaggi storici della scuderia Disney quali Zio Paperone e i suoi tre simpatici nipotini, affondava innanzitutto le proprie radici in un gameplay tanto solido quanto immediato che, strizzando l'occhio ai primi, indimenticabili episodi della serie di Mega Man, sarebbero germogliate in un'esperienza di gioco briosa e coinvolgente. Favorita dal supporto di un comparto tecnico non soltanto robusto, ma anche in grado di esaltare il tipico character design dei suoi iconici protagonisti, DuckTales vedeva il bisbetico Zio Paperone alle prese con una rocambolesca caccia al tesoro destinata a svilupparsi lungo tappe ambientate in location alquanto eterogenee. Dai monti dell'Himalaya alle giungle dell'Amazzonia, passando per la gelida Transilvania e l'Africa nera, per poi concludersi nientemeno che sulla Luna, il viaggio avrebbe chiaramente presentato numerose insidie, molte delle quali legate alla fauna del luogo e a condizioni ambientali in grado di alterare anche la fisica di gioco. Allo stesso tempo, gli stage dal design molto ispirato si sarebbero distinti per la presenza di numerosi passaggi segreti e scorciatoie più o meno



DUCKTALES IN TV



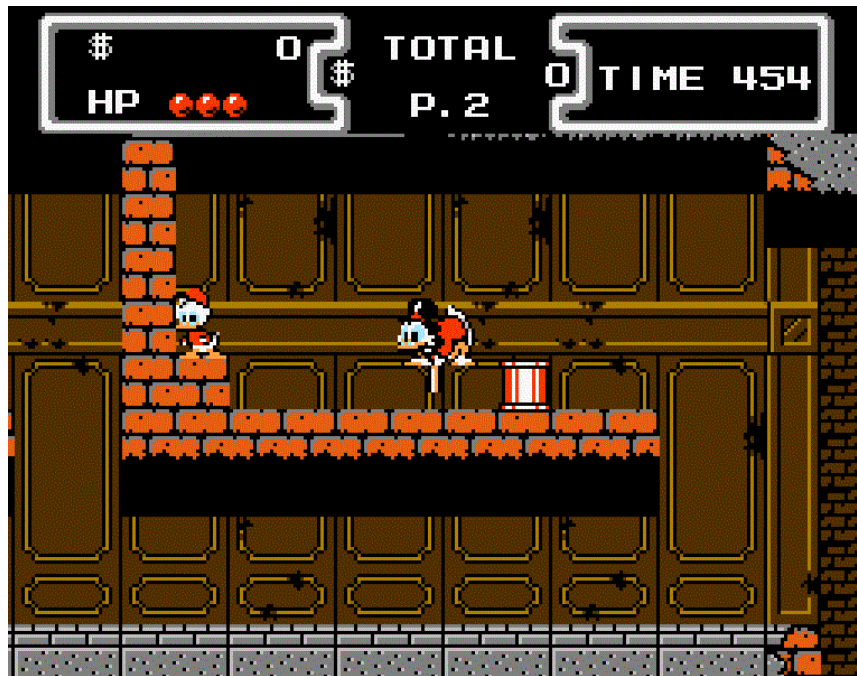
La Serie TV di DuckTales venne varata dalla Walt Disney Company il 18 settembre del 1987, giorno in cui venne trasmesso il suo primo episodio negli Stati Uniti. Costituita in totale da 100 episodi, essa arrivò in Italia nel 1988 trovando spazio nel palinsesto di Rai 1. L'ultimo episodio della serie risale invece al 28 novembre del 1990. Nel gennaio del 2016 la Disney ha ufficialmente rivelato piani per la produzione di un reboot del progetto.



IL PARERE DI METALMARK

DuckTales ha rappresentato un must buy per ogni possessore di NES e si è guadagnato il proprio posto nell'olimpo dei platform sfoggiando una prestazione degna di competere con i mostri sacri del genere!

accessibili, che lo zio poteva eventualmente sfruttare solo previo ausilio dei suoi nipotini. In presenza di ostacoli difficilmente aggirabili o avversari particolarmente ostinati, questi poteva difatti ricorrere alle rispettive abilità speciali come in altri giochi era solito accadere per bonus e power up di sorta. Caratterizzato da un coefficiente di sfida ben bilanciato e da un elevato fattore di rigiocabilità, DuckTales si affermò come uno dei titoli di punta della stagione 1989 del NES, registrando il beneplacito pressoché unanime di stampa e pubblico. Detta affermazione spianò la strada al lancio di una pronta edizione Game Boy che Capcom rilasciò sul mercato nel dicembre dell'anno successivo. Nel 1993 i tempi si rivelarono infine maturi per la pubblicazione di un sequel destinato ad entrambe le piattaforme, vale a dire Disney's DuckTales 2, il cui impatto mediatico fu altrettanto positivo. Evolutosi nel corso degli anni anche al di fuori della galassia Nintendo grazie al rilascio di episodi alternativi dedicati alla sfera dei Personal Computer, il franchise sarebbe giunto fino ai giorni nostri senza però toccare più i picchi qualitativi raggiunti in epoca NES. Ciò nonostante, il marchio viene a tutt'oggi considerato come una delle più riuscite commistioni tra l'universo Disney e la cosmologia videoludica. ■



» Disegnato con estrema cura e animato con altrettanta efficacia, lo sprite di Zio Paperone impugnava il suo fedele bastone grazie al quale avrebbe potuto colpire i nemici, spostare oggetti e rimbalzare su determinati asset per effettuare salti più ampi.



» Nel 2013 Capcom ha prodotto un riuscito remake del gioco. Realizzato dalla Wayforward Technologies, Disney Duck Tales Remastered è stato distribuito nei formati X360, PS3, Wii U, PC, iOS e Android.



OPERATION WOLF

GUERRA A GETTONI!
di Gianpaolo Iglio



» La barra energetica di Roy Adams era disposta ai margini della videata di gioco e registrava variazioni ogni volta che questi o uno degli ostaggi sparsi per il campo di battaglia venisse colpito.

Di sparatutto a sfondo bellico ne abbiamo visti a bizzeffe durante gli anni d'oro del settore Arcade e, a pensarci bene, non avrebbe potuto essere altrimenti. Stuzzicati a dovere dall'iperbolica ondata di reaganiano rambismo riversatasi dal continente yankee sul panorama mediatico degli eighties, gli sviluppatori dell'epoca non si sarebbero mai lasciati scappare l'occasione di costruirvi attorno un ricco business.

Se la maggior parte dei titoli di genere si concentrarono nell'elaborazione di format legati ora alla sfera top-down, ora a quella side-scrolling, vi furono anche progetti dal taglio meno tradizionale che, beneficiando del supporto di cabinati dedicati, individuarono nel filone rail-shooter e nella complementare adozione della soggettiva, gli strumenti atti a garantire un'esperienza più coinvolgente. Il profeta assoluto di quella che, di lì a poco, avrebbe assunto connotati da corrente creativa pressoché indipendente, fu senza ombra di dubbio il possente Operation Wolf. Realizzato dalla East Technology e distribuito sotto etichetta Taito a partire dal 1987, il gioco ruotava intorno alle peripezie affrontate dal berretto

OPERATION PORTING

Il successo registrato da Operation Wolf in sala spianò prevedibilmente la strada ad una lunga serie di conversioni destinate al mercato home. Gran parte dei porting destinati al settore dei personal computer vennero curati dalla mitica Ocean Software, ad eccezione della versione C64 che, come accaduto anche per le edizioni MSX, NES e Sega Master System furono curate dalla stessa Taito. Seppur orfano del prodigioso sistema di controllo apprezzato in arcade, si adattò piuttosto bene al format casalingo, trovando nel supporto del mirino mobile a video una valida alternativa all'uso dei supporti ottici. Tra le migliori trasposizioni si segnalano quelle destinate ad Amiga 500, NES e Sega Master System, con una menzione d'onore all'edizione TurboGrafx-16 realizzata dalla NEC nel 1990.



verde Roy Adams nel tentativo di liberare cinque importanti funzionari statunitensi tenuti in ostaggio entro i confini di un campo di prigionia. Caratterizzato da un'ambientazione che, pur senza presentare riferimenti diretti, suggeriva marcate analogie con lo scenario vietnamita, ognuno dei sei stage previsti avrebbe sfoggiato un numero consistente di ostili intenti a puntare le proprie armi contro l'utente al di là dello schermo. Grazie all'impiego di un efficace effetto scaling, essi andavano occupando l'intera profondità del campo di battaglia, invitandolo ad accorgere costantemente la propria mira: se i soldati in primo piano potevano essere difatti centrati con una certa

FULL METAL COIN-OP

Operation Wolf traeva buona parte del suo appeal dal singolare sistema di controllo integrato nel rispettivo case. Al posto della comune pulsantiera, i giocatori avrebbero difatti trovato la fedele riproduzione di una pistola mitragliatrice Uzi 9mm posizionale a supporto ottico. Oltre ad assecondare con una certa precisione le inclinazioni impressegli dall'utente al fine di centrare gli obiettivi presenti sul campo, queste ultime erano peraltro in grado di accompagnare la pressione del grilletto con efficaci vibrazioni, in modo da favorire un feedback di comandi quanto mai realistico.



facilità, quelli posizionati in fondo alla videata richiedevano maggiore accuratezza, nonché un certo acume strategico.

In pieno rispetto dei dogmi strutturali alla base della formula rail-shooter, i livelli sarebbero andati dipanandosi al ritmo di uno scrolling orizzontale costante ed autonomo, per poi confluire nella consueta videata fissa adibita ai boss fight: costituiti in prevalenza da mezzi corazzati e velivoli ad assetto offensivo, questi ultimi costituivano sfide alquanto impegnative, nell'ambito della quali si era puntualmente costretti a rimpinguare il proprio credito onde evitare prematuri game over.

Operation Wolf si impose ben presto come uno dei coin-op più gettonati del 1987, assurgendo altrettanto rapidamente al rango di cult-game per tutti i segugi da sala. Il suo retaggio non si è inoltre limitato alla produzione di svariati sequel ufficiali, né alle numerose conversioni che lo videro approdare nei salotti di mezzo mondo. E' d'altronde innegabile che classici successivi quali Beast Busters, Virtua Cop e The House of the Dead gli siano concettualmente debitori. Più che rapportarci ad esso come ad un semplice caposaldo di genere, preferiamo in ogni caso definire Operation Wolf come uno dei titoli più incisivi della sua epoca rivendicandone, per estensione, un posto di primo piano nel gotha dell'universo Arcade. ■

OPERATION SEQUEL

Sebbene i fan di Operation Wolf tendano ad individuare nel prodigioso Operation Thunderbolt distribuito da Taito nel 1988 l'unico, effettivo sequel mai abbinato a questo brand, gli annali ci parlano di ben tre operazioni a tema. Al contrario di quanto accaduto nel caso di "Thunderbolt", né Operation Wolf 3 (1994), né tanto meno Operation Tiger (1999) presentavano alcun legame con la storyline del succitato classico. Ispirato alle goffe soluzioni digitali a là Mortal Kombat, il primo di questi si sviluppava ad esempio in ambito poliziesco, mentre il più recente avrebbe proposto uno scenario bellico inedito a supporto di un engine interamente poligonale. Unico fil rouge in grado di accomunare queste quattro produzioni era in tal senso costituito dall'impiego di coin operator dotati di pistole mitragliatrici posizionali.



» Oltre ad integrare il supporto per il multiplayer cooperativo, Operation Thunderbolt introdusse anche sezioni di gioco a scorrimento frontale che andavano alternandosi alle più classiche sequenze a scrolling orizzontale.



» I sei stage previsti dalla missione comprendevano un raid nel centro comunicazioni del campo di prigionia, escursioni nella giungla circostante e in un villaggio limitrofo, e un raid nel deposito munizioni nemico. Le ultime due sezioni dell'avventura avrebbero dunque preso corpo nei luoghi di detenzione del campo e quindi nell'aeroporto vicino, per una fuga mozzafiato.



LE ABBIAMO SFOGHIATE. LE ABBIAMO CONSUMATE.
E SE SIAMO QUI, LO DOBBIAMO IN PARTE A LORO.
LE RIVISTE CHE HANNO FATTO LA STORIA DEI VIDEOGIOCHI

RETRO
BICOLA



Nel 1981 Computer and Video Games è la prima rivista in assoluta di tipo "multiformato": 9 anni dopo arriva l'edizione italiana, imponendosi da subito per l'elevata qualità e una sorprendente varietà di articoli

di **MAURO CORBETTA**



Mi sembra doveroso raccontarvi di **Computer+Videogiochi**, l'ultima rivista del Gruppo Editoriale Jackson a trattare esclusivamente di videogiochi. Un lungo percorso che parte da Videogiochi e le sue varianti, per passare attraverso Guida Videogiochi, fino a raggiungere la piena maturità con CVG.

La nostra storia inizia dalla fine di Guida Videogiochi. Nonostante il progetto fosse nato per durare, e le brillanti intuizioni gli permisero di differenziarsi dalla massa, la piccola rivista della Jackson venne criticata per le news, sempre troppo vecchie quando arrivavano al lettore. Era un problema derivato dalle riviste francesi da cui attingeva le informazioni, che per varie ragioni già alla fonte non erano rapide. Erano tempi di abbondanza, le riviste vendevano benissimo, la Jackson era una potenza, quindi non c'era la necessità di spremere un prodotto fino all'ultima goccia e si decise di puntare su un nuovo format. Seguendo la traccia delle riviste concorrenti, si prese in considerazione la traduzione di un magazine tra quelli inglesi. La scelta finale non poteva che ricadere su Computer and Video Games, il mensile di videogiochi più venduto in Europa e che in Inghilterra, vantava già oltre 100 numeri usciti, e detiene a livello mondiale il primato di rivista "multiformato", ovvero una testata globale sul divertimento elettronico. Nel gennaio 1991, dopo una massiccia campagna pubblicitaria, finalmente esce il primo numero della rivista Computer+Videogiochi edizione italiana. CVG dava la possibilità di leggere un numero molto elevato di recensioni per tutti i formati: Amstrad, Spectrum, Commodore, Amiga, Pc, Atari st, Master System, Mega Drive, Nes, Game Boy, Super Nes, Arcade e molte altre. Tutti questi formati venivano trattati con anteprime, recensioni e speciali spesso molto interessanti ed esaurienti. Ma CVG era anche un contenitore di rubriche molto più ampio, che nessun' altra rivista ha mai replicato: sulle sue pagine venivano trattati anche Flipper, curati dal veterano Federico Croci, mode e tendenze del periodo, curate dal vulcanico Fabio Rossi, Giochi di Ruolo, interviste e molto altro. Benché grafica, foto e buona parte del corpo delle recensioni erano tradotti, al giudizio finale dei redattori inglesi, venivano affiancati alcuni spazi dove i recensori italiani scrivevano il proprio parere riguardo al gioco, a volte concordando con il voto, altre no. In questo modo lo stesso titolo poteva essere esaminato da diversi punti di vista i quali potevano essere pensati da persone non amanti del genere a

» Come ogni rivista che si rispetti, i poster erano un appuntamento fisso: ne vennero presentati ben 7, estrapolati dal meglio dell'edizione UK.

UNA RIVISTA INIZIALMENTE QUASI "ASETTICA",
MA CON CONTENUTI CHE NON SI TROVAVANO
NEL RESTO DEL PANORAMA EDITORIALE ITALIANO.

**RETRO
BICOLA**



» Dal 19 venne introdotto un nuovo logo: per celebrare la novità si fece un concorso "disegna la tua copertina". Il risultato finale è ottimo.



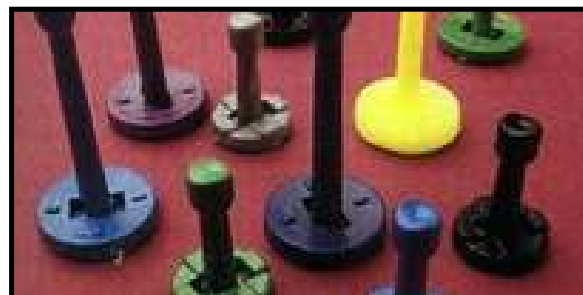
» Il numero 1 di CVG corrisponde al numero 109 dell'edizione inglese.



» Come di consueto, la Jackson pubblicava regolarmente un annuario, che racchiudeva il meglio di CVG: per i nostalgici la copertina è un turbinio di emozioni e ricordi.

cui apparteneva il videogioco. Anche la sezione dei Coin-Op era pregiata, oltre alla sezione trattata dalla controparte UK, buona parte del contenuto era nostrano, scritto dall'esperto Maurizio Miccoli, famoso recordman di tanti videogiochi. CVG è ancora oggi un'ottima guida al panorama Arcade, merito anche del fatto che Miccoli, a differenza di tanti altri redattori, aveva una formazione da giornalista (sportivo), e questo si vedeva soprattutto nei bellissimi reportage alle varie fiere di settore, ricchi di foto e sempre chiari e focalizzati sulle novità più interessanti. Se a questo sommiamo la già citata rubrica "Pinball Wizard", di Federico "Wiz" Croci, che ci svelava con belle recensioni e rubriche di curiosità il mondo dei Flipper, poneva la rivista su un gradino superiore. Non solo una guida ai videogiochi per computer e console, ma anche un vademecum sul mondo delle sale giochi, che vedeva il culmine massimo del loro splendore proprio in quegli anni. Permetteva anche uno sguardo su tutto quello che ruotava intorno ai videogiochi stessi, con Far Out, la rubrica delle mode apocalittiche, e sui Giochi di Ruolo. Il contenuto della rivista, finalizzato a una panoramica globale del mercato videoludico, si mostrava già dal primo numero, il quale oltre a proporre in copertina Turtles, per l'occasione i redattori decisero di recensire il gioco in tutte le sue incarnazioni, dallo Spectrum all'Amiga. Sulle sue pagine, che con il tempo arrivarono a superare le 180, scrissero moltissimi redattori, tutti nomi che hanno lasciato il segno nell'editoria videoludica, così come i titoli recensiti, talmente tanti, che ogni anno per fare il punto della situazione, come da abitudine Jackson, vennero creati degli annuari, divisi in due pubblicazioni (primavera e inverno), che oltre a raccogliere tutte le recensioni in piccoli box, erano ricchi anche di rubriche che normalmente non venivano trattate nella rivista principale. Su tutti però spicca anche una chicca assoluta, si tratta del primo tentativo di fare una "storia" organica dell'evoluzione dei Coin-Op. Computer+Videogiochi durò 44 numeri, una cifra

di tutto rispetto, più tre bellissimi annuari. Anche se nell'ultimo numero, in un editoriale molto toccante di Miccoli - che nell'ultima decina di numeri subentrò come capo redattore - diede l'addio adducendo che la natura stessa di rivista multiplatforma non era più gestibile, visto la mole elevata di giochi e di nuove console che si stagliavano all'orizzonte (Jaguar, 3DO, Amiga CD32, Saturn e Playstation). Guardando il tutto in retrospettiva, la verità era tutt'altra. Forse sarebbe bastato rivedere il format, ma la verità è che il Gruppo Editoriale Jackson non era più interessato al mercato nell'ambito Consumer. Già da qualche anno le attività editoriali del Gruppo Editoriale Jackson vennero acquisite da VNU e che aveva ceduto, in concomitanza dell'acquisizione delle riviste, la produzione dei libri a Paolo Reina (con la denominazione di Jackson Libri). Giampietro Zanga ha invece fondato (circa nel 1989) dapprima la casa editrice Hobby & Work, nota per le pubblicazioni a fascicoli in ambito collezionistico e storico, appena uscito dal Gruppo Editoriale Jackson, mentre nel 1993 toccò alla Futura Publishing. Ricordo che Paolo Reina e Giampietro Zanga furono i fondatori del Gruppo Editoriale Jackson. Circa un anno prima della chiusura, la mente fresca e innovativa di Massimiliano Anticoli, storico capo redattore di CVG, migrò per altri lidi, e fu uno dei fondatori della Futura Publishing con le prime riviste "verticali" per il mercato italiano dedicate al videogioco: Super Console e Mega Console: sono le due riviste che raccolsero l'eredità spirituale di CVG. Di conseguenza venne ridotto il numero di redattori, che solo grazie agli sforzi capaci di chi era rimasto, gli permisero di tirare avanti ancora un po', ma ormai il suo destino era inesorabilmente segnato. Computer+Videogiochi - CVG per gli amici - è una rivista che ogni retrogamer deve recuperare e leggere, molto più di altre riviste contemporanee. Era scritta con estrema professionalità, sulle sue pagine sono vergate capitoli importantissimi della storia videoludica, ed è stata testimone del travagliato passaggio della vecchia generazione a 16bit - che ha visto nascere - alla nuova tecnologia a 32 bit. ■



GADGET A GOGO!

Un altro segno distintivo di CVG erano i regali, spesso molto particolari: 3 spille, 2 floppy demo, 3 numeri di Sturmtruppen Magazine, 2 splendidi adesivi, 2 set di cartoline, 1 calendario e per finire gli assurdi Switchstix, delle levette da applicare al Joypad per trasformarlo in un Joystick.





SUCCEDEVA NEL

1987

8 MARZO

Mike Montgomery, Eric Matthews e Steve Kelly battezzano il marchio The Bitmap Brothers, software house destinata ad entrare nella storia del gaming grazie a brand come Xenon, Speedball e The Chaos Engine. L'azienda sorgerà presso Wrapping, nella East-Side di Londra.

4 APRILE



Dopo l'incoraggiante debutto dell'Amiga 1000, la Commodore lancia sul mercato hardware l'Amiga 500, versione più economica del medesimo sistema, destinata a trasformarsi nel Personal Computer più amato della 16Bit Generation. Il sistema debutterà inizialmente nel solo territorio olandese, per poi raggiungere il resto del mondo nel successivo mese di ottobre.

18 MAGGIO



La Incentive Software lancia Driller nei formati Spectrum ZX, Amstrad CPC, C64, Amiga 500, PC e Atari ST. Il puzzle game passerà agli annali come uno dei primi titoli della storia ad abbinare un engine tridimensionale – il Freescape – ad una formula in prima persona.

I PIÙ VENDUTI

1. MIKE TYSON'S PUNCH OUT NINTENDO
2. ZELDA II: ADVENTURE OF LINK NINTENDO
3. MANIAC MANSION LUCASFILM
4. LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS SIERRA
5. MEGA MAN CAPCOM
6. CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST KONAMI
7. FINAL FANTASY SQUARESOFT
8. METAL GEAR KONAMI (MSX2)
9. PHANTASY STAR SEGA
10. DUNGEON MASTER FTL GAMES



IL PARERE DI
MOSSGARDEN

A scorrere la classifica dei videogame usciti nel 1987 si fa davvero fatica a credere che, nell'arco di soli 365 giorni, il vi sia stato modo di mettere le mani su tanto ben di Dio. Al di là di monster hit prettamente action come Mike Tyson's Punch Out, Mega Man e Castlevania II, stupisce tra l'altro constatare la massiccia presenza di giochi di ruolo e punta & clicca ai vertici del mercato: di fronte a titoli come Final

Fantasy, Phantasy Star, Dungeon Master, Maniac Mansion e Leisure Suit Larry si potrebbe erroneamente pensare ad un risultato lineare, ma va ricordato che all'epoca dei fatti questi progetti erano al debutto assoluto e le loro prospettive di successo tutt'altro che scontate. A voler essere pignoli, dovremmo a questo punto sottolineare che la chart ufficiali non tengono conto delle "vendite" registrate da The Great Giana Sisters, storico e controverso clone di Super Mario Bros realizzato proprio nel 1987 da Armin Gessert che, seppure in prevalente ambito piratesco, macinò numeri in grado di valergli il primo posto della Top 10!



I PIÙ GIOCATI IN SALA

1. DOUBLE DRAGON TECHNOS JAPAN
2. AFTER BURNER SEGA
3. OPERATION WOLF TAITO
4. CONTRA KONAMI
5. PAC-MANIA NAMCO
6. ROADBLASTERS ATARI GAMES
7. RASTAN TAITO
8. STREET FIGHTER CAPCOM
9. GALAGA '88 NAMCO
10. XYBOTS ATARI GAMES



IL PARERE DI
GU

A farsi un giro in sala nel 1987 c'era davvero da finire sul lastrico e il merito non è di soli classici come Double Dragon, Contra, Pac-Mania e

Rastan. A gravare in modo drammatico sul bilancio di ogni arcade gamer subentravano infatti le spese supplementari che era necessario accollarsi per mettere piede nei cabinati speciali di After Burner e

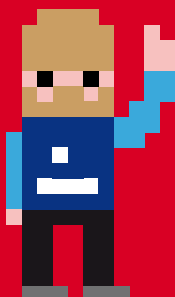
Roadblasters, dove una sola partita poteva arrivare a costare 500 lire o persino di più, a seconda del modello disponibile. Se con i due mitragliatori Uzi a sostituire le normali pulsantiere, anche il Coin-Op di Operation Wolf esigeva il suo bel tributo, la mazzata finale – nel vero senso della parola – sarebbe arrivata da Capcom col lancio del primo capitolo della serie di Street Fighter che, pur non ottenendo un successo paragonabile a quello del suo successore, catturò l'attenzione di una grande fetta di pubblico.



1987

I SISTEMI PIÙ DIFFUSI

1. NES	NINTENDO
2. C64	COMMODORE
3. MSX	BRAND MULTIPLI
4. AMIGA 500	COMMODORE
5. SPECTRUM ZX	SINCLAIR
6. AMSTRAD CPC	AMSTRAD
7. ATARI 2600	ATARI
8. MASTER SYSTEM	SEGA
9. ATARI ST	ATARI
10. PC ENGINE	NEC



IL PARERE DI METALMARK

Mentre il NES continua a godersi praticamente incontrastato la leadership nel campo dei sistemi da gioco, il neonato Amiga 500 ingrana la quinta marcia e infila quella lunga serie di sorpassi che lo porterà ben presto a diventare il Personal Computer più amato dai videogiocatori. Alle spalle di un C64 che, almeno per il momento, tiene botta al secondo

posto della chart inizia peraltro a consumarsi il declino di un sistema storico come l'Atari 2600 ormai pronto a cedere il passo a macchine più performanti, tra le quali quell'Atari ST destinato, almeno in prima battuta, ad ostacolare l'esplosione del fenomeno Amiga. Da notare, infine, la lenta ma significativa crescita del progetto Sega Master System e, soprattutto, l'ingresso in chart del PC Engine della NEC, una console dal potenziale straordinario che, pur non godendo di visibilità adeguata alle sue prestazioni, sarebbe presto divenuta un vero e proprio oggetto di culto per migliaia di appassionati.

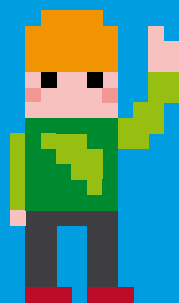


FATTURATO ANNUALE PUBLISHER

1. NINTENDO
2. ACTIVISION
3. SEGA
4. TAITO
5. ATARI GAMES
6. NAMCO
7. CAPCOM
8. KONAMI
9. SNK
10. TECHNOS JAPAN



Nintendo®



IL PARERE DI REVOLVER

Nintendo, Nintendo e ancora Nintendo. Se avete letto i precedenti numeri di Retrogame Magazine e consultato questa rubrica avrete ormai elementi sufficienti a comprendere quanto possa essere stata grande l'influenza esercitata dalla major di Kyoto a cavallo tra la seconda metà degli anni '80 e la prima metà dei '90.

Non importa infatti quale anno possiate pescare, la grande N sarà sempre in cima a questa chart, guardando tutti gli altri dall'alto del suo incredibile fatturato. A contendersi il resto della torta, le solite sorelle dello sviluppo multiplatforma con Activision e Atari Games a tenere a bada la costante crescita delle aziende nipponiche. Giusto a riguardo, si segnala l'ingresso di Technos Japan in Top Ten: un successo cercato per molti anni e finalmente trovato grazie al fenomenale Double Dragon.

SEGA®

7 LUGLIO

Il primo capitolo della serie Metal Gear debutta su MSX2 in Giappone ed Europa segnando una data storica per il brand Konami e, in parallelo, per il futuro degli sparattutto a sfondo tattico.

22 SETTEMBRE

La Apogee Software apre i battenti presso Garland, in Texas. La software house balzerà agli onori delle cronache grazie al successo riportato della serie di Duke Nukem.

12 OTTOBRE



Con l'uscita di Maniac Mansion, la Lucasfilm inaugura l'interfaccia SCUMM, rivoluzionando l'intero settore delle avventure grafiche.

18 OTTOBRE

Dopo l'incoraggiante debutto statunitense risalente al settembre del 1987, il Sega Master System debutta in suolo giapponese registrando un ottimo impatto sul mercato locale.

30 OTTOBRE



La NEC irrompe sul mercato delle console distribuendo il prodigioso PC Engine su suolo giapponese. La console approderà in occidente solo 2 anni dopo col nome di TurboGrafx-16.

DUNE II



di Pasquale Questa

A venticinque anni dal debutto, qualcosa brilla ancora sotto le sabbie di Dune

INFORMAZIONI

Sviluppatore: Westwood Studios
Publisher: Virgin Games
Anno: 1992
Genere: RTS. Dune II segna una delle pietre miliari del genere degli strategici in tempo reale.
Piattaforme: DOS, Amiga, Sega Mega Drive.

Dune. Basta questa parola per evocare distese di sabbia a perdita d'occhio e teletrasportarmi al 1992, anno in cui vidi per la prima volta il film di David Lynch. L'universo di Dune nasce dalla fantasia di Frank Herbert che ne ha scritto l'epopea in sei romanzi, a partire dal 1965.

Ecco, questo è il contesto nel quale nasce Dune II, sviluppato da Westwood Studios (gli stessi di Command & Conquer, tanto per ricordarvelo) e pubblicato da Virgin Games. Da una prima versione per sistemi DOS si è poi passati, nel 1992, su Sega Mega Drive e Amiga, raggiungendo un bacino più ampio e creando la prima condizione che ha reso Dune II così importante: il raggiungimento della grande massa. Ai tempi della sua pubblicazione, Dune II era un gioco di forte impatto e che ha introdotto molte delle meccaniche di gioco che ritroviamo ancora oggi nei giochi del suo genere, gli RTS o Real Time Strategy. Ma lo approfondiremo dopo,

parliamo del gioco in sé. Tanto per cominciare è possibile scegliere tra tre Casate, gli Harkonnen, gli Atrides e gli inediti Ordos, questi ultimi creati ad hoc per la saga videoludica. Il gioco si svolge interamente sul pianeta Dune, e il nostro scopo è quello di arrivare a dominarlo, prevalendo sulle altre Casate in prima battuta per poi scontrarci direttamente con l'Imperatore stesso in una epica battaglia che vedrà coinvolti contemporaneamente tutti gli schieramenti in campo. Questo implica che a differenza del resto della campagna del gioco dove ci si scontrava di volta in volta con una sola Casata progredendo attraverso la trama, nel gran finale dovremo occuparci di ben tre nemici. Diciamo quattro, se contiamo anche i vermi delle sabbie che divoreranno ogni unità sul loro cammino. E dato che Dune è interamente ricoperto di sabbia, decisamente non è una passeggiata; ma è fattibile. Laddove il primo Dune era un gioco definibile più

d'azione che di strategia pura, basato su diplomazia e un sistema di progressione del personaggio che interpretavamo, questo Dune II è del tutto diverso in virtù del nuovo team di sviluppo.

È qui che le cose si fanno davvero, ma davvero succose. Prima ho accennato alle meccaniche di gioco che hanno reso celebre Dune II e l'hanno proiettato nell'Olimpo del gaming; le più di impatto sono sicuramente la progressione attraverso le campagne delle tre Casate e la caratterizzazione di queste ultime in tutto, dagli edifici alle unità diverse per ognuna di loro. Giocando con gli Harkonnen, ad esempio, avremo a disposizione unità più lente ma meglio corazzate e potremo prediligere un gioco difensivo mentre con gli Ordos dovremo ricorrere all'astuzia e alla velocità delle nostre truppe e dei nostri Sabotatori. Gli Arrakis se ne stanno in mezzo, adatti ad ogni ruolo. Anche se per un fan di Dune può essere una eresia vedere come, nel gioco, i colori delle Casate

LA STORIA

Anno 10191: l'umanità si è evoluta ed espansa nell'universo. Nel corso del tempo la civiltà si è frammentata ed il potere è detenuto dal Landsraad, governato dalle Casate. Le Casate sono in aperto contrasto e le più importanti sono la Casata Atreides, la Casata Harkonnen e la Casata Corrino. Sullo sfondo di questa guerra civile spicca il pianeta Arrakis, noto come "Dune" per il suo paesaggio; desertico, flagellato da tempeste con venti a velocità inenarrabili e solcato da giganteschi vermi delle sabbie, creature ciclopiche e invulnerabili alle armi umane. Insomma, questo Dune sembra proprio un pianeta inospitale ma solo qui si trova l'instimabile Spezia, basilare nell'economia umana.

Harkonnen e Atreides siano stati invertiti (eh sì, è vero), questa blasfemia è ricompensata da un crescendo nella campagna, a prescindere dalla Casata con la quale combatteremo; la campagna partirà come meramente economica, nei primi livelli dovremo infatti accumulare più Spezia per prevalere sui nostri avversari mentre, avanzando nella storia, avremo sempre più l'esigenza di avere un esercito a disposizione mentre le ostilità crescono in una costante escalation. Tra le altre innovazioni portate da Dune II non è possibile non citare anche l'introduzione dei concetti di "nebbia di guerra" ("fog of war", la porzione di mappa nascosta alla quale non potremo dare uno sguardo senza mandare prima delle unità in avanscoperta) e degli upgrade di strutture e unità. Inoltre Dune II rende l'interazione tra edifici un principio chiave del gameplay andando a gettare le fondamenta del classico sistema dell'albero tecnologico, altro elemento chiave dei moderni RTS. Tutti questi upgrade ci portano a sbloccare le armi definitive, anch'esse uniche per ogni Casata. Gli Atreides potranno contare sull'aiuto delle truppe

Fremen, dotate di grandi forze e resistenza, i furtivi Ordos ai loro Sabotatori. E gli Harkonnen? Beh, loro possono contare solo su una bomba termoneucleare che, seppur molto imprecisa, quando colpisce fa male. Troppo male, tanto da essere un'arma in grado di sbilanciare il gioco nelle sue fasi finali.

Nonostante le limitazioni tecniche (parliamo comunque del 1992) e le libertà che gli sviluppatori si sono concessi nell'ispirarsi all'opera originale di Herbert, Dune II ha anche un altro enorme, grandissimo pregio: è immersivo. Da amante del film di Lynch (e della OST di quella pellicola. I Totò!) non ho faticato a trasportarmi con la mente su Arrakis, a guidare la mia Casata. Abbiamo definito più volte Dune II come un caposaldo del genere RTS, ma ce la sentiamo di sbilanciarci del tutto. Dune II, con tutti i suoi pregi e difetti, è il padre del genere RTS. Ne ha scritto le regole e stabilito le peculiarità definendo in questo modo un intero filone del panorama videoludico. Quindi, a questo punto, non ci resta che dire: buon compleanno Dune II! ■



» L'Imperatore non la prenderà molto bene se dovessimo perdere. Tutto l'opposto! Meglio dunque non deludere il nostro amico.



» Un esempio dei mezzi a nostra disposizione. Si nota bene come sia richiesta una sola risorsa per la fabbricazione, la Spezia.

» Non potrete costruire sulla sabbia e mandare le vostre truppe a solcare i deserti non è sicuro a meno che non vogliate nutrire i Vermi delle Sabbie.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

di **Gianpaolo "Mossgarden" Iglio**

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

ANNO DI PRODUZIONE

1992

SVILUPPO

LUCASFILM GAMES

VERSIONE NATIVA

PC (DOS)

ALTRE VERSIONI

1992 - AMIGA 500

1992 - MACINTOSH

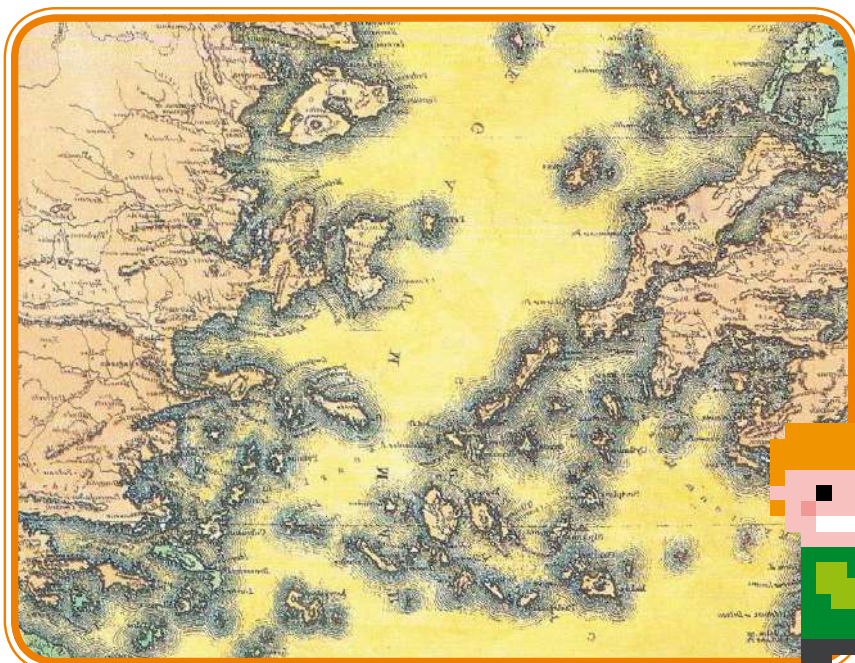
1993 - FM TOWNS

AUTORE COPERTINA

WILLIAM L. EAKEN



La seconda, fortunatissima incursione del prode Indiana Jones nel mondo dei punta & clicca si sarebbe risolta tra le pieghe di un'avventura inedita ideata appositamente per il mercato videoludico da Hal Barwood e Noah Falstein. Libero dai vincoli narrativi che avevano legato il precedente Indiana Jones and the Last Crusade allo script dell'omonima pellicola diretta da Steven Spielberg nel 1989, questo titolo offrì ai fan del genere un'esperienza di gioco molto più ricca, stratificata e coinvolgente, che trovava i suoi maggiori punti di forza nella complessità della sceneggiatura e nell'opportunità di affrontare gli eventi sfruttando tre differenti approcci strategici. Per la realizzazione della cover del gioco, i produttori si affidarono al talento di William L. Eaken, già responsabile del concept design proprio di numerose location visitabili lungo l'avventura. Ispirandosi alle locandine cinematografiche dei tre cult movie che avevano reso celebre l'archeologo interpretato da Harrison Ford, l'artista californiano realizzò una seducente composizione di impronta foto-realistica, col volto di un Indy più giovane di quanto non fosse stato in The Last Crusade ad affiancare una curiosa scultura atlantidea e due richiami ad altrettanti topoi della saga: un rocambolesco inseguimento a dorso di cammello e l'inevitabile minaccia nazista, qui incarnata da un ufficiale intento catturare la bella di turno. Acclamato dalla critica di tutto il globo, Indiana Jones and The Fate of Atlantis riscosse un tale successo da spingere i più a credere che, prima o poi, Lucas e Spielberg ne avrebbero realizzato una trasposizione destinata al grande schermo. Per quanto caldeggiata dai fan, quest'eventualità non si sarebbe tuttavia concretizzata mai e, alla luce del tiepido esito riportato dal quarto episodio cinematografico della serie, Indiana Jones e regno del Teschio di Cristallo (2008), è francamente lecito rammaricarsene. ■



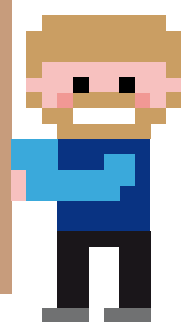
» La quarta di copertina del ricco manuale di gioco contenuto nella confezione di Indiana Jones and the Fate of Atlantis ospitava una dettagliata mappa del continente atlantideo.



» Autoritratto di William L. Eaken. L'artista ha preso parte attiva al concept design di molte produzioni targate Lucasarts, tra cui Day of the Tentacle (1993), The Dig (1995), The Curse of Monkey Island (1997).



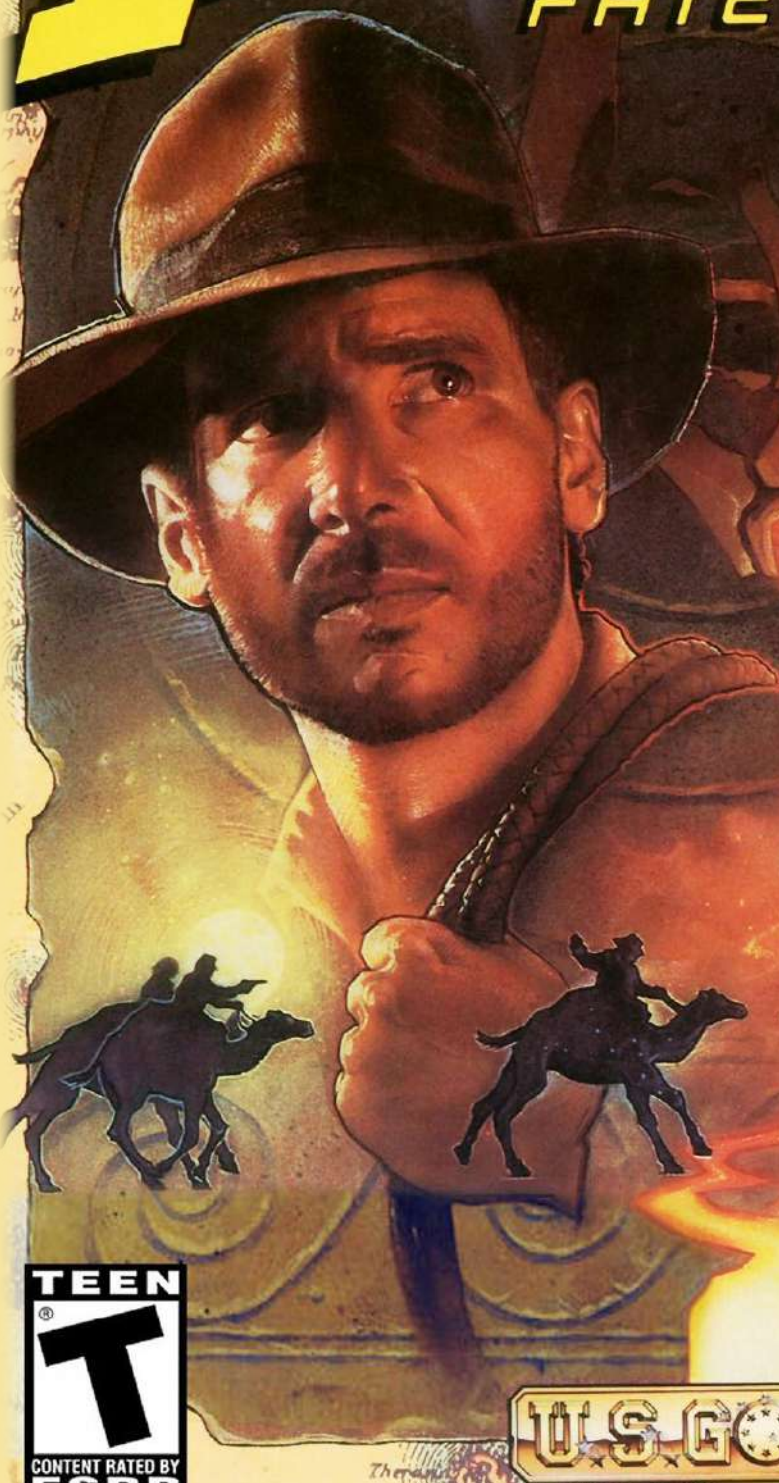
Sul retro della confezione c'era un'immagine di Harrison Ford nei panni di Indiana Jones.



INDIANA JONES

and the
FATE of ATLANTIS™

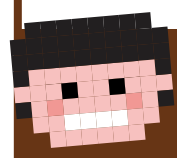
A GRAPHIC
ADVENTURE
BY
HAL BARWOOD





IL BOSS

ANDROSS



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

Una rappresentazione più tradizionale di Andross. Osservandone il character design è francamente difficile non intercettare una certa affinità col mitico Professor Zaius visto nel celebre cult movie "Il Pianeta delle Scimmie" (1968, USA)



IDENTIKIT

NOME **Andross**

PROFESSIONE **Scienziato**

HABITAT **Pianeta Venom / Spazio Profondo**

SEGNI PARTICOLARI **Poteri psionici / Telecinesi**

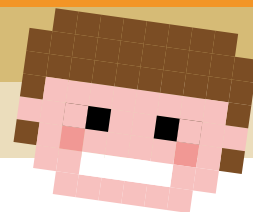
VIDEOGAME **Star Fox - 1993 SNES**

Fiore all'occhiello dell'élite scientifica di Corneria e acclamato biotecnologo, il Dottor Andross pagò il fallimento del suo più ambizioso esperimento con l'esilio sul lontano pianeta Venom. Logorato dal desiderio di vendetta e tormentato da un atavico delirio di onnipotenza, lo scienziato avrebbe qui assemblato un invincibile esercito di droni con l'obiettivo di assoggettare l'intera galassia al suo volere, e ci sarebbe probabilmente riuscito se Fox McCloud e i suoi amici non fossero prontamente intervenuti. Il primo confronto tra l'indomita volpe stellare e il malefico primate galattico vantò connotati storici non soltanto per gli equilibri del rispettivo universo, ma anche per la storia stessa del gaming: come alcuni non mancheranno di ricordare, questi fu difatti il primo Boss Fight a struttura tridimensionale ad aver mai avuto luogo su Super Nintendo: merito delle straordinarie risorse tecniche del Chip Super FX che, pulsando vibrante nella cartuccia del gioco, garantì alla mitica 16Bit di Kyoto l'opportunità di confrontarsi con l'allora pionieristico settore dei poligoni.



Un raro artwork di Andross a figura intera legato a un'incarnazione più recente del franchise.

SIAMO DI FRONTE AL PRIMO BOSS A STRUTTURA TRIDIMENSIONALE CHE SI FOSSE MAI VISTO SUL SUPER NINTENDO: UN PRIMATO NIENTE MALE PER QUESTO TEMIBILE... PRIMATE!



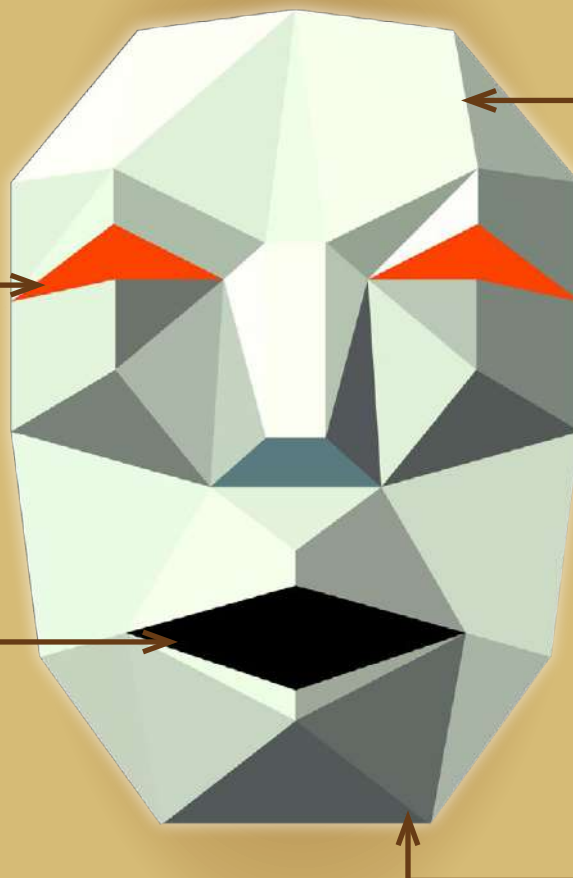
Il confronto tra il nostro amico Fox, ai comandi del suo Arwing, e il perfido Andross si sviluppava all'interno della ciclopica base spaziale in cui quest'ultimo si era rintanato da tempo. Una volta penetrati al suo interno e superato lo stroboscopico cunicolo che collegava l'entrata della stessa al suo fulcro, una serie di blocchi metallici fluttuanti sarebbe andata rapidamente a comporre il volto del primate, dando così inizio formale ad una battaglia epica ed impegnativa.



I fiammeggianti occhi di Andross costituivano il suo unico punto debole: indirizzare il fuoco dell'Arwing verso di essi, riuscendo ovviamente a centrarli, rappresentava dunque il solo modo di indebolirlo. Nelle fasi più avanzate dello scontro, il primate avrebbe potuto in ogni caso sprigionare dagli stessi un micidiale flusso di Plasma da cui era cruciale tenersi alla larga.



La bocca di Andross rappresentava il suo principale strumento offensivo. A cadenza pressoché costante, il primate vi avrebbe difatti soffiato contro dei blocchi di metallo che, qualora fossero entrati in contatto con lo scafo dell'Arwing, si sarebbero rivelati letali. Cidicamente, il primate avrebbe inoltre cercato di risucchiare il velivolo aspirando l'aria intorno al suo volto, offrendovi tuttavia una preziosa opportunità di centrare i suoi vulnerabili occhi con i vostri laser.



Il cervello di Andross era costituito da un colossale prisma sui lati del quale era possibile scorgere il suo minaccioso viso, rappresentato stavolta da uno sprite tradizionale. Non appena la corazza facciale che lo proteggeva sarebbe andata in frantumi, avreste dovuto cercare di bersagliare detta immagine col maggior numero di colpi possibile, preoccupandovi ovviamente di anticipare le manovre elusive del primate.



Costituito da solidi pannelli metallici, il gigantesco volto di Andross non era altro che una robusta corazza adibita alla protezione del suo poliedrico cervello. Una volta inflitto un coefficiente di danno adeguato agli occhi, essa sarebbe andata momentaneamente in pezzi, lasciando quest'ultimo alla mercé dei vostri laser. Una volta ricomposti, il guscio avrebbe assunto i connotati simili a quelli di un toro con conseguente incremento del potenziale offensivo.

SPECIALE

664

VS

24 SPECTRUM
LO SCONTRO FINALE

Prendiamo il toro per le corna e affrontiamo uno dei più grandi dilemmi della vita di ogni giocatore: è meglio la macchina di Jack Tramiel o quella di Sir Clive Sinclair? Che la battaglia abbia inizio!

di Guglielmo "Gu" De Gregori



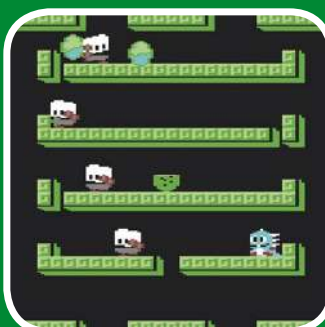
Se c'è uno scontro che imperversa nei salotti di ogni videogiocatore, e che infiamma gli animi degli appassionati, è la più famosa "home computer war" di sempre: quella tra il Commodore 64 e lo ZX Spectrum. In Italia il cuore batte forte per il C64, ma allo stesso tempo lo ZX Spectrum si guadagna uno stuolo di fedelissimi seguaci. Affronteremo questo scontro con l'aiuto di Carlo Pastore e Alessandro Grusso, rispettivamente due dei massimi esperti italiani di C64 e ZX Spectrum.

COME FURONO IDEATE LE DUE MACCHINE, E SU QUALI PUNTI DI FORZA POTEVANO CONTARE?

Alessandro Grusso: È straordinario constatare la quantità di pietre miliari della storia dell'intrattenimento videoludico nell'era a 8-bit programmate in origine per lo ZX Spectrum. E ancor più straordinario ciò risulta se si pensa che nella visione dei suoi ideatori e realizzatori (Clive Sinclair innanzitutto, ma anche Richard Altwasser e Rick Dickinson, solo per citarne due tra i più influenti) l'home computer dalla banda quadricolor non doveva espressamente costituire una piattaforma per lo sviluppo e l'utilizzo di videogiochi. Come Altwasser dichiarò alla BBC nel 2012 in occasione del trentesimo "compleanno" dello Spectrum, la loro speranza, "in quanto ingegneri", era che gli utenti, una volta acceso il computer, "nel giro di pochi minuti" si sarebbero resi conto di poter "scrivere un semplice programma, diventando così programmatori essi stessi". Ben presto tuttavia si rese chiaro che "molti volevano il computer per giocarci". Laddove lo Spectrum invece dava il meglio di sé era nei giochi di piattaforme, sia in 2D che in 3D isometrico, dove la grafica nitida e i colori particolarmente brillanti rendevano possibili al giocatore movimenti dalla precisione millimetrica, così come in quelli di corse

e in grafica vettoriale, che si avvalevano della più elevata frequenza di calcolo dello Z80 rispetto al MOS 6502, equipaggiato dai Commodore VIC 20 e 64, dagli Atari 600 e 800 XL e dal BBC Micro.

Carlo Pastore: In casa Commodore, agli inizi del 1982, si ideava la strategia adatta a stupire ancor più le masse di utenti già entusiasti dell'odore di rivoluzione che si era avviata con l'ingresso nelle case del VIC-20, con il quale suono e colore avevano preso forma sugli schermi domestici; e ben si era compreso che proprio grafica e sonoro sarebbero stati fondamentali per imporsi sul mercato. Il patron di Commodore Jack Tramiel, sulla scorta dell'enorme successo del modello VIC-20 che aveva venduto più di 1 milione di pezzi, decise di commissionare al suo team ingegneristico un personal computer con »



Grazie a delle potenzialità grafiche e sonore superiori rispetto allo Spectrum, i giochi su Commodore 64 erano senza dubbio più belli da vedere. La nota dolente erano purtroppo i caricamenti, molto lunghi (presenti anche su Spectrum, c'è da dire), anche se gli sviluppatori cercarono di renderli meno fastidiosi inserendo musiche e persino dei semplici minigiochi. Sulla macchina di

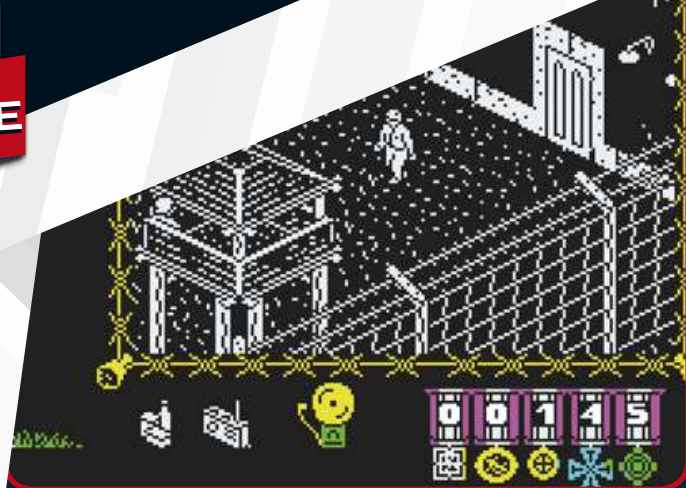
Tramiel erano inoltre disponibili dei grandi classici del gaming, come i titoli della serie Ultima e l'immortale Impossible Mission (chi non ricorda la frase sintetizzata "Stay a while, stay forever?", possibile grazie al chip sonoro del C64?).

GIOCHI



A causa delle limitazioni tecniche, lo Spectrum poteva contare molto meno sull'impatto grafico, eppure gli sviluppatori lavoravano sapientemente intorno ai limiti, regalando delle perle di game design come i classici di Ultimate Play the Game. Anche solo a livello di quantità, Spectrum era una macchina sulla quale non era possibile annoiarsi. D'altro canto, quando si trattava di conversioni, lo Spectrum faceva sempre la figura del fratello povero rispetto al C64, pur avendo comunque capolavori del calibro di Elite.

» Lo ZX Spectrum è responsabile per aver formato tanti giovani sviluppatori, permettendo all'industria videoludica britannica, dove la macchina ebbe il successo maggiore, di diventare una delle più potenti al mondo.



caratteristiche simili al predecessore ma più performante in termini di grafica e di audio.

QUALE FU LO SPIRITO CHE ANIMÒ GLI INGEGNERI DELLE DUE COMPAGNIE, E QUALE STRATEGIA ADOTTARONO PER BATTERE LA CONCORRENZA?

A.G.: "Economia fino all'osso" era la filosofia di fondo alla base dello Spectrum e in generale dei prodotti Sinclair. Al suo apparire, poteva considerarsi una macchina spartana persino per quell'epoca: tastierina a membrana con 40 elementi in gomma silconica; niente coprocessori per gestire scrolling o sprite, e nemmeno un chip sonoro, che sarebbe arrivato soltanto con il modello a 128 KB di RAM nel 1986, poco prima

Il primo Spectrum sfoggiava una CPU Zilog Z80A, che girava a 3.5 Mhz con 16KB o 48KB di RAM. La risoluzione che la macchina era in grado di offrire arrivava a 256x192, molto limitata dal punto di vista della palette. Il suono invece veniva trasmesso da un beeper sul computer stesso (e, badate bene, non dalla TV).



HARDWARE

Almeno a livello teorico, il C64 era superiore. Innanzitutto, la macchina aveva una ram da 64KB, e disponeva di due modalità di grafica bitmap. Anche la gestione dei colori era superiore a quella dello Spectrum, mentre per quanto riguarda il suono la macchina sfoggiava un chip sonoro SID. Il microprocessore 8-bit MOS Technology 6510 però aveva un clock inferiore rispetto alla CPU dello Spectrum.



» Pur con le sue evidenti limitazioni, lo ZX Spectrum riuscì anche ad avere delle conversioni arcade, tra cui classici come Bomb Jack e persino giochi su licenza come Star Wars ed Empire Strikes Back.

dell'assorbimento della Sinclair Research da parte della Amstrad di Alan Sugar. In tal modo lo Spectrum avrebbe svolto la parte, nella storia dell'informatica casalinga, che in quella dell'automobile fu svolta dalla Ford T (oppure, se si preferisce, dalla nostrana Fiat 500). Economia, si diceva, ma anche stile: la piccola macchina nera, con le scritte attorno ai tasti e su di esse, sfoggiava caratteri e parole chiave in colori diversi, a seconda della modalità di scrittura. Memorabile anche la caratteristica striscia rossa-gialla-verde-azzurra nell'angolo in basso a sinistra, che divenne rapidamente una delle icone di design industriale degli anni Ottanta. Merito di quel raffinato artefice di Rick Dickinson, al quale si deve la realizzazione di tutti i modelli e le periferiche dell'era Sinclair, in confronto ai quali le incarnazioni uscite dalle linee di montaggio Amstrad, ancorché più solide dal punto di vista strettamente materiale, appaiono anonime e blande.

C.P.: Il Commodore 64 vide la luce dopo una progettazione di soli due mesi, durante i quali narra la leggenda che per un mese intero il team di sviluppo fosse stato relegato giorno e notte al lavoro nelle stanze della azienda. Il comparto video del nascente home computer venne affidato al chip VIC-II (MOS 6567) capace di una risoluzione di 320 x 200 pixel a 16 colori e 8 sprite, hardware (immagini facilmente personalizzabili per forma, dimensione e colore nonché per posizione sul display) disponibili contemporaneamente a video. Straordinario per il periodo storico. Come se non bastasse la sintesi audio venne affidata ad un coprocessore denominato SID (Sound Interface Device, MOS 6581) in grado di generare tre voci su nove ottave. Tale chip era talmente straordinario da poter emulare la voce umana via software. I programmatori peraltro potevano, per mezzo di artifici, software aumentare il numero degli sprite disponibili e in movimento contemporaneamente sullo schermo nonché il numero di voci per il SID. Una rivoluzione, questa, che portò nelle case milioni di Commodore 64.

CI TOCCA FARE L'AVVOCATO DEL DIAVOLO.

TROVATECI UN DIFETTO NELLE DUE MACCHINE.

A.G.: Lo stesso Sinclair, al tempo in cui lo Spectrum vendeva nella sola Gran Bretagna 15.000 esemplari al mese e si stava affermando in vari paesi europei ed extraeuropei, era orgoglioso di aver portato l'informatica nelle case della "gente comune", ma nel contempo accoglieva con fastidio, quando non con vera e propria insofferenza, il sapere che buona parte dell'avanzata dello Spectrum fosse dovuta all'utilizzo ludico. Sinclair non aveva concepito lo Spectrum come una macchina per giocare, e in effetti le caratteristiche tecniche della sua "creatura" concedevano ben poco, almeno da un primo sguardo immediato, all'intrattenimento elettronico. Tuttavia, per tutti gli undici anni della sua vita commerciale, furono proprio i videogiochi a fare la parte del leone nelle vendite del software per Spectrum. I limiti grafici dello Spectrum, tra cui la mancanza di hardware apposito per gestire i movimenti degli sprite o lo scorrimento dello schermo, rendevano più difficile la realizzazione di titoli arcade a scorrimento veloce. La necessità di superare le mancanze della macchina si trasformò tuttavia in una sfida per i programmatori più arditi. Steve Turner, al momento di realizzare la versione per Spectrum del classico per C64 Parodroid di Andrew Braybrook, finì per andare oltre l'originale, con una sontuosa prospettiva in 3D isometrico al



posto della vista dall'alto e della grafica minimale del titolo ispiratore, il che ampliò notevolmente la gamma di strategie possibili per il giocatore. Paradossalmente, ciò era dovuto proprio al fatto che il gioco di Braybrook si serviva in modo egregio dell'hardware video del computer Commodore, compensando la schematicità della grafica con uno scrolling assai fluido e rapido. Non sarebbe stato possibile ricreare integralmente ciò sullo Spectrum, perciò Turner optò per una soluzione magistrale: mutare l'angolo di visuale e sfruttare l'alta risoluzione. Il risultato fu Quazatron, un altro di quei titoli che fecero storia.

C.P.: A dire il vero in tutte queste note positive un difetto si può trovare nel gioiellino di casa Commodore: lo scarno Basic 2.0. Questa versione di sistema operativo era piuttosto lenta e rudimentale. Priva di comandi direttamente votati alla gestione delle pagine grafiche e del suono, rappresentava un anello debole di un computer molto ben concepito. E così ci si ritrovava a digitare una enorme quantità di linee di codice per ottenere di fatto poco; il linguaggio era totalmente inadatto per programmi che richiedessero velocità e gestione rapida di grafica e suono. Chi si fosse voluto cimentare nella programmazione di un videogame avrebbe dovuto necessariamente apprendere il linguaggio macchina bypassando l'interprete dei comandi e dialogando direttamente con l'hardware.

La pochezza del Basic 2.0 aprì le porte alla creazione di sistemi operativi alternativi (come il GEOS, sistema a finestre che ahimè non ebbe grande fortuna e diffusione) e di programmi di integrazione del basic.

QUAL È IL SEGRETO DEL SUCCESSO DI C64 E ZX SPECTRUM?

A.G.: Forse il principale motivo della sua popolarità stava proprio nel suo essere un computer che, senza eccellere particolarmente in alcun campo, finiva per risultare buono un po' per tutto: imparare il BASIC,

altri linguaggi di programmazione come il Forth o, per i più volenterosi, il linguaggio macchina; inventariare merci; tracciare grafici vettoriali; svolgere complessi calcoli matematici; comporre testi; realizzare grafica per programmi televisivi (esempio famoso, il 67° Giro d'Italia, nel 1984); progettare di tutto, persino impianti elettrici a pannelli solari; e, sopra ogni altra cosa, ammazzare marziani negli shoot 'em up, saltare qua e là per lo schermo nei platform, oppure andare a caccia di tesori nelle avventure testuali. Il tutto a un costo anche alla portata di chi non navigava nell'oro.

C.P.: Come si sceglieva all'epoca il computer per casa? La scelta era guidata poco dalle esigenze, molto dalla disponibilità di risorse economiche e dalla possibilità di impiegare videogiochi quanto più possibile somiglianti agli arcade da sala giochi. L'industria videoludica dell'epoca il più delle volte cercava di traslare su macchine domestiche videogiochi ideati per schede da bar. La maggior performance grafica e sonora delle schede dedicate spesso rendeva la conversione assai ardua. Commodore e Sinclair si rivolsero alla loro utenza cercando di essere trasversali nelle esigenze ma inevitabilmente ciò che decretò il maggior gradimento da parte del pubblico verso il Commodore 64, testimoniato dal maggior numero di computer venduti, fu il comparto audio-video.

QUAL È IL RICORDO DELLE DUE MACCHINE AL QUALE SIETE PIÙ AFFEZIONATI?

A.G.: Sicuramente i giochi. Manic Miner e Jet Set Willy, due titoli che da soli definiscono i concetti di "piattaforme" e "raccoglittutto". Ant Attack, il primo vero survival horror, ambientato in un 3D isometrico ispirato alle incisioni di Escher. I grandi classici della Ultimate (poi Rare) dei fratelli Stamper, da Jetpac a Knight Lore, da Atic Atac a »



» Jack Tramiel, il padre-padrone di Commodore, aveva un detto: "computer per le masse, non per le classi". Con questo intendeva dire che macchine con il C64 non dovevano puntare all'accademia, quanto alle case delle persone.



» Jack Tramiel, fondatore di Commodore, è l'esempio perfetto di "self-made man", un uomo che si è fatto da solo. La sua carriera ha umili origini, quando nel 1953 apre un negozio di riparazioni di macchine da scrivere nel Bronx.



» Il boss finale dei giochi su ZX Spectrum era il cosiddetto "colour clash": le varie tonalità infatti andavano a cozzare tra di loro, motivo per cui gli sprite assumevano le tinte dello sfondo. Giochi sviluppati in epoca più recente aggirarono tuttavia il problema.



» Tai-Pan è uno dei migliori giochi per ZX Spectrum, un "sandbox" ante litteram. Tratto dall'omonimo romanzo di James Clavell, metteva il giocatore nei panni di un avventuriero nella Cina di metà Ottocento, tra traffici più o meno leciti.

Sabre Wulf. I mondi in miniatura di Fairlight e Fairlight II. The Hobbit, che vantava un parser completo quando le altre avventure testuali si limitavano per lo più alla sintassi verbo-nome. Gli stupefacenti e frenetici spara-e-fuggi di Raffaele Cecco (Exolon, Cybernoid, Cybernoid II) e del compianto Jonathan "Joffa" Smith (Cobra, Firefly). Gli ibridi di strategia e azione in soggettiva Lords Of Midnight e Doomdark's Revenge, parto del genio di Mike Singleton. La saga celtica di Cuchulainn (Tir Na Nog, Dun Darach), quella fantasy-parodistica di Dizzy e quella di vita quotidiana contemporanea di Wally Week e dei suoi familiari e amici. E ancora: Deus Ex Machina, un esempio ante litteram di incrocio tra narrazione multimediale e videogioco; Rebelstar, Laser Squad e Lords Of Chaos, gli strategici tattici a turni dei fratelli Gollop che aprirono la strada alla celeberrima serie di X-COM; gli arcade-adventure dagli sprite giganti e coloratissimi di Don Priestley (Popeye, Trap Door, Flunky); le ambientazioni tridimensionali di Costa Panayi (Tornado Low Level, Cyclone, Alien Highway, HATE). L'elenco potrebbe continuare, ma ci fermiamo qui per non tediare i nostri lettori.

C.P.: Correva l'anno 1988 e, tornando da scuola con lo zaino sulle spalle, ero ignaro del fatto che anche nella mia casa ci si era preparati per questo... Nella camera da letto dei miei genitori troneggiava qualcosa di insolito. Tanto desiderato quanto inaspettato. Il mio nuovo Commodore 64. La luce del sole creava riflessi sulla scatola

immacolata. Ancora ricordo la sensazione nell'aprire la confezione e l'odore delle plastiche nuove. Certamente l'inizio di una passione per l'informatica che persiste ad oggi. E il vicino di casa? Beh, lui aveva avuto a Natale in regalo un altro computer... Più piccolo, nero, senza i tasti che facevano rumore alla pressione: si chiamava ZX Spectrum. Quanti pomeriggi trascorsi a scambiare cassette sulle quali un lato interessava lui e un lato me. Ricordo anche la frustrazione che provava nel caricare in memoria giochi con lo stesso nome di quelli che giravano sul mio C64 ma che per grafica e suono differivano enormemente. Analizzando in modo più obiettivo il panorama informatico degli anni 80 in Italia (e in generale in Europa) possiamo notare come Commodore e Sinclair occupassero la gran parte del mercato. Le edicole e i negozi di elettronica traboccano di software e accessori per macchine delle due aziende.

E OGGI, QUAL È L'EREDITÀ LASCIATA DALLE DUE MACCHINE?

A.G.: Oggi non avrebbe più senso utilizzare uno Spectrum per tenere la contabilità di casa o comporre testi. Ma continua ad averne per creare grafica, musica e soprattutto giochi. L'ambito videoludico, che Sinclair aveva visto con sfavore, ha garantito a questo suo "figlio" un successo tale da eclissare tutti gli altri. Anche lo "zio" Clive pare aver compreso ciò, quando due anni or sono si è messo alla testa del progetto ZX Vega, la console per videogiochi basata sull'architettura dello Spectrum, con la nuova versione portatile Plus dietro l'angolo.



» Jack Tramiel era conosciuto in tutta la sua compagnia come un padrone temibile e autoritario, noto per le sue sfuriate chiamate "Jack Attack". Il videogioco per C64 Jack Attack è una citazione proprio a questi attacchi d'ira.



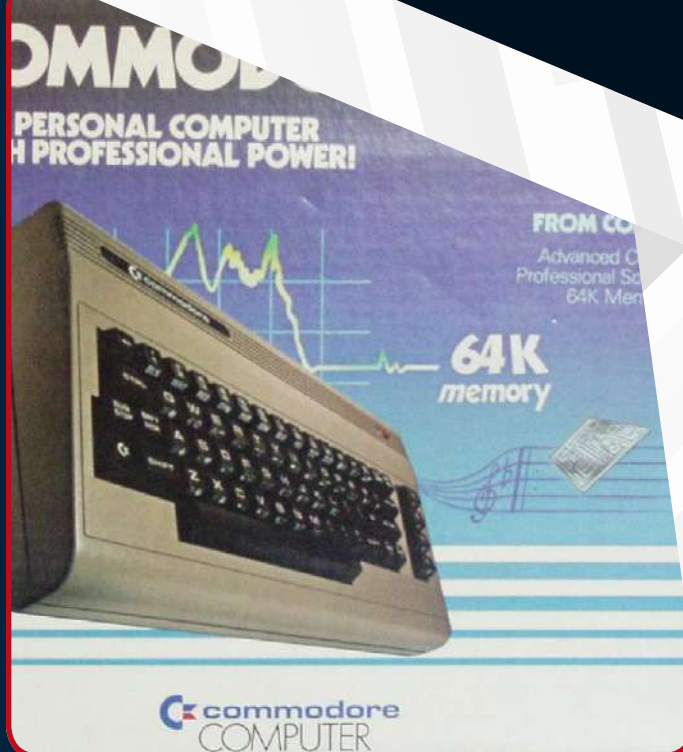
» Michael Tomczyk, storico braccio destro di Jack Tramiel, è ancora attivo oggi sulla scena dell'innovazione e della tecnologia. Ha anche scritto diversi libri, sia sull'"home computer war" che su argomenti avanguardistici come le nanotecnologie.



» Il Commodore 64 ottenne grandissima fortuna anche in Italia, e ci furono persino degli sviluppatori nostrani che svilupparono per la macchina. Tra questi, la Idea di Roberto La Razione, che realizzò il gioco Sturmtruppen, dedicato alle strisce di Bonvi.

E nel vedere bambini e ragazzi giocare oggi con titoli usciti per il computer Sinclair per eccellenza, quando loro non erano ancora nati, sappiamo di trovarci di fronte a un classico dal fascino senza tempo. Una piattaforma che giustamente reclama tuttora la sua importanza capitale nella storia del divertimento elettronico.

C.P.: La Commodore cavalcò il successo per anni dopodiché l'espansione del mercato degli home computer e la comparsa delle prime macchine a 16 bit segnò un lento ma inesorabile declino. L'idea di rivitalizzare quello che fu il grandissimo successo commerciale del C64 venne (malamente) raccolta dalla divisione inglese di Commodore. Il prodotto finale fu il Commodore 64GS. La sigla GS era l'acronimo per Game System. Si trattava di una versione console del C64... costruita con una motherboard Commodore 64 leggermente modificata ma non potenziata. La modifica consisteva nella scomparsa della tastiera, in un sistema di inserimento delle cartucce gioco dall'alto e un bios che non puntava al basic al momento dell'accensione, ma ad una schermata di presentazione richiedente l'inserimento della cartuccia gioco. Fu (come non era difficile preventivare) un fallimento. L'epoca degli 8-bit al tramonto non poteva essere rivitalizzata in quel modo. Furono costruiti da Commodore circa 80.000 esemplari della console dei quali solo circa 25000 furono venduti. Il resto fu smembrato per costruire i normali C64, i quali furono commercializzati sino al 1993. ■



» Inizialmente venne proposto dalla dirigenza un prezzo di \$1000 per il Commodore 64, senza periferiche; il prezzo definitivo su \$595 (poi ulteriormente e notevolmente ribassato), e si stima che per produrli Commodore spendesse \$50 a unità.



Entambe le macchine sono diventate iconiche per quanto riguarda il design, anche se per motivi estremamente diversi. Il

Commodore 64 era infatti pesante e ingombrante, mentre lo ZX Spectrum precorreva di tanti anni i prodotti Apple, con un design minimalista e funzionale. Le dimensioni di Spectrum erano infatti estremamente ridotte, e rimarranno sempre nella storia degli home computer i leggendari tasti di gomma.

DESIGN



D'altro canto, il Commodore 64 era una macchina infinitamente più robusta, che puntava tutto sulla funzionalità piuttosto che sul design puro. La sua tastiera, molto simile a quelle che usiamo oggi, era meno "chic" rispetto a quella dello ZX Spectrum, ma era anche significativamente più robusta. Se proprio vogliamo giudicare le macchine in base all'eredità che hanno lasciato, il C64 sarebbe diventato il metro di paragone per tutte le macchine degli anni a venire.



FRANKENWARE!

VIAGGIO NELLA DESOLANTE BIDONVILLE DELLE CONSOLE

di Gianpaolo "Mossgarten" Iglio

È capitato più o meno a tutti: scrivi la lettera a Babbo Natale, gli chiedi in regalo la console più ambita e ti ritrovi a scartocciare una bieca imitazione della suddetta, assemblata chissà dove, le cui prestazioni sfignerebbero persino di fronte a uno scacciapensieri. Storie di ordinaria delusione infantile, tristemente alimentate da loschi imprenditori alla dolosa ricerca dell'equivoco e ingenui paparini dal portafogli blindato che, sborsando ventimila lire a fronte delle due o trecento richieste, si illudevano di aver imbeccato l'affare dell'anno.

La guerra dei cloni

Plasmati a immagine e somiglianza dei sistemi da gioco più amati e battezzati con nomi spesso simili, sebbene alterati con un certo retrogusto parodistico, questi indesiderabili bidoni in (tanta) plastica e (pochi) chip cominciarono ad affollare il sottobosco della sfera hardware intorno alla prima metà degli anni '80 sfruttando il clamoroso hype suscitato da macchine quali NES e Master System, salvo poi registrare un deciso exploit col sopraggiungere di SNES, Mega Drive e console portatili. Di esempi a tema ce ne sarebbero chiaramente a bizzeffe e siamo certi che non basterà

citare i soli Zoga Mega-Game System, Newtendo Super Famcom e Game Joy per soddisfare la vostra curiosità. Per avere un'idea in ogni caso più limpida dei connotati di questo trend, potrebbe risultare comunque illuminante effettuare un piccolo balzo storico in avanti.

Con l'arrivo della PlayStation e delle sue successive incarnazioni, i falsari di mezzo globo finirono difatti per mollare ogni residuo barlume

La Mini-Poly Ztation 3 sostituiva l'arcaico carrello DVD con un micidiale nano-monitor LCD a cassetto. Come dire, tutti gli svantaggi di un home system e una handheld uniti in una sola macchina!



Che ci si creda o meno, esiste una branca del collezionismo anche per questo genere di proposte hardware. Inutile sottolineare, che la Nintendo Polystation rappresenti un must-buy per ogni aficionado del settore!



**“A VEDERLE OGGI,
NON CI SI CREDE!”**

IL GU



Mezza Xbox, mezza Playstation e mezza... SEGA. Il Mega Drive Extreme è un golem videoludico di tutto rispetto. Peccato che le sue prestazioni non siano all'altezza dell'azzardo. Viceversa ci troveremo di fronte ad un Game-Breaker.



di dignità e sguinzagliare sul mercato dei veri e propri "Frankenware". Se un riferimento d'ufficio spetta senz'altro al viscido Mega Drive Extreme che vedeva il retaggio della storica 16 Bit Sega rivivere nello chassis di una Xbox con PlayStation pad annessi, il caso più eclatante del lotto rimane probabilmente quello della Nintendo Polystation: seppur a modo suo, questa mostruosità avrebbe in effetti riscritto l'esito dello sfumato accordo tra Sony e la Casa di Mario riguardo il progetto SNES CD, creando un paradosso in grado di rivoltare l'intera storia moderna del gaming come un calzino. Con la maturità mediatica acquisita dal medium a partire dagli anni 2000, il fenomeno sarebbe dovuto andare incontro ad una contrazione, ma così non è ovviamente accaduto: come testimoniano alambicchi quali la PCP Station Game Advance, cucina cattiva della PSP, l'inqualificabile Chintendo Vii e la prodigiosa Mini-Poly Ztation 3, la malsana bidonville videoludica continua ad espandere i propri confini... E c'è da scommettere che, dopo la release del Nintendo Switch, non mancheranno di sorgere nuovi, sconcertanti aree di sviluppo! ■



Se il Game Joy vi era piaciuto, per il Game Child avreste probabilmente fatto follie. Orsù, non fate quelle facce, è una cosa seria!



Un ricco esemplare di Chintendo Vii con tanto di Vii-Mote e titolone in bundle da dieci giochi in uno. E dire che a un primo sguardo sembra persino più elegante del Wii vero!



» Il Color TV Game 6.



» Il Color TV Game Racing 112.



» Il Color TV Game col clone di BreakOut.

» Le tre versioni del Color TV Game 15 disegnato da Miyamoto.



COLOR TV GAME

Prima del debutto nel mondo dei videogiochi, Nintendo faceva ben altro. È il lontano 1889 quando in Giappone la futura casa di Mario inizia a muovere i primi passi. Di cosa si occupa? Semplici carte da gioco, le oggi fin troppo note Hanafuda, ovvero le carte dei fiori, con speciali disegni tratti dall'iconografia tipica nipponica e, in seguito, anche con personaggi disneyani, per la prima volta presenti nei card game. In seguito, Nintendo passa ai giochi da tavolo, ai giocattoli, e, pian piano si evolve verso i giochi elettronici. Non tralasciando la gestione di una compagnia di taxi e di

una catena di Love Hotel a ore, dove i dirigenti giapponesi andavano a rilassarsi in dolce compagnia. Ma questa è un'altra storia. Dopo aver distribuito delle macchine elettromeccaniche in collaborazione con Magnavox chiamate Laser Clay nel 1971, Nintendo muove i primi passi nei videogiochi un po' come tutti, semplicemente clonando Pong. La linea di console stand alone dedicate a Light Tennis, il clone giapponese a colori dello statunitense Pong, è quella, poco nota anche agli esperti del settore, dei Color TV Game.



» Il Computer TV Game con Othello casalingo.

IL COLOR TV GAME POTEVA VANTARE
UN PREZZO DAVVERO CONCORRENZIALE
RISPETTO AGLI AVVERSARI

COSE PREZIOSE

COLOR TV GAME, UNA STORIA DI SUCCESSO

La prima macchina con questo nome esce nel giugno del 1977 al prezzo di soli 9.800 yen, mentre altri cloni pong based giapponesi costavano circa 20.000 yen. Questa macchina comprende manopole incorporate nel corpo macchina con due potenziometri, una batteria di tipo C a mezza torcia, e un numero di pezzi decisamente limitato. La macchina in seguito viene distribuita anche con marchio Sharp, prodotta su licenza, e codice XG 106. Dopo pochi mesi, si evolve nel CTVG 6 S, identica alla precedente ma anche con la possibilità di usare l'alimentazione diretta dalla corrente casalinga e un prezzo ribassato a soli 5.000 yen. Il processore del Color TV Game 6 è realizzato da Mitsubishi, ed il sistema è tra i migliori realizzati in Giappone, in diretta concorrenza con le console non programmabili di prima generazione di Atari e Coleco. In Giappone la console vende oltre 300.000 unità e il gioco Light Tennis, nelle sue 6 varianti, con tanto di punteggio a schermo, diventa un grande classico dei pomeriggi casalinghi giapponesi. La macchina esce nei negozi anche nella più performante edizione Color TV Game 15, che offre, come si intuisce dal nome, ben 15 diverse varianti di Pong. In realtà è proprio questa la console su cui Nintendo punta per conquistare il mercato, considerando il CTVG 6 un entry level. Sul 15 troviamo manopole staccabili ed un colore arancione acceso dello chassis. Il design di questa macchina, tra l'altro, è il primo lavoro di un giovanissimo Shigeru Miyamoto da poco assunto dalla casa di Kyoto. Le vendite della console, con questo più potente modello, disponibile in tre colori diversi e rilasciato al prezzo di 15.000 yen, arrivano a superare il milione di copie in patria. Della famiglia fanno parte anche altri tre modelli, dedicati a giochi diversi dal Pong. Il primo è Color TV Racing 112, datato 1978, una macchina stand alone dedicata ai giochi di guida, con tanto di volante, pedaliera e selettore delle marce. Un drive game con visuale a volo d'uccello divertente e complesso è inserito nella macchina che vende circa 160.000 copie. Nel 1979 arriva Color TV Game Block Kuzushi, una console dedicata ad un accattivante clone di BreakOut, celebre hit arcade di Atari, che piazza nelle case ben 400.000 unità. Una giocabilità eccezionale per il titolo, secondo alcuni utenti persino superiore a quella del titolo Atari... L'ultimo rappresentante di questa storica famiglia di console è una macchina particolare, derivata da un cabinato arcade di cui parliamo nel box. Nintendo Computer TV Game debutta nel febbraio 1980 ad un prezzo di 48.000 yen il termine computer lo eleva subito a macchina d'élite, ma in realtà il gioco incluso altro non è che una versione elettronica di un gioco da tavolo ben noto, Othello. Nel gioco si dispongono le pedine bianche e nere sulla scacchiera, la Othelliera, e si fa una sfida all'ultima mossa per vincere. Il titolo è stato realizzato da Gunpei Yokoi e dal suo team Nintendo Research & Development 1. Avere a casa la versione digitale di Othello era un vero e proprio lusso per i giapponesi, poiché, a differenza dei pong based, questo era considerato un gioco per intenditori, di solito fruito dalla classe alta della popolazione nipponica. Spesso, infatti, il gioco, era riservato solo a club privati per il gioco. ■



Alcune delle macchine più vendute della famiglia Computer TV Game.

Il cabinato cocktail con il gioco Othello riservato ai club privati.



LE ORIGINI DI COMPUTER TV GAME

Il board game originale Othello è datato 1971 ed è l'evoluzione del precedente Reversi, risalente a quasi cento anni prima, nel 1880, ideato da Lewis Waterman. La sua versione digitale è stata realizzata dal noto gruppo di sviluppo di Gunpei Yokoi. In Giappone, l'arcade Nintendo aveva avuto un seguito molto ampio ed era utilizzato presso circoli privati culturali, club privé, locali da ballo ed importanti alberghi durante convegni e fiere economiche. Non mancavano saune, lap dance bar e Love Hotel, dove il gioco era spesso associato a incontri tra uomini d'affari e ragazze compiacenti dei locali. Un lato oscuro di Nintendo dunque, che in pochi riescono ad associare alla fin troppo morigerata casa di Mario...

IL PRIMO PASSO DI NINTENDO
NEL MONDO DEI VIDEOGAME?
UN CLONE DI PONG!

ILLUMINATO DALLA LUCE... DI UN CUBO

DI FABIO SUPER FABIO BROS. D ANNA

Roberto Ceccherini, toscano doc di classe 1979 è una figura ormai leggendaria nel panorama del collezionismo italiano, tra i promotori del gruppo facebook "Nintendari Incalliti" ed esempio per tutti i giovani nintendari che si avvicinano al mondo delle collezioni videoludiche. Roberto vive ad Arezzo ed è sposato con un GameCube, ma non ditelo alla moglie altrimenti diventa gelosa. Lo abbiamo oggi ai microfoni virtuali di Retro Game Magazine per raccontarci il suo rapporto stretto con il mondo dei videogiochi. "Paradossalmente ho iniziato la mia 'carriera videoludica' con un Olivetti PCI28 Prodest verso la fine degli anni '80, del quale conservo comunque bellissimi ricordi oltre a tantissimi giochi. Non molto tempo dopo arrivò il gioiellino che avrebbe cambiato per sempre la mia vita da gamer, il Nintendo Game Boy. Super Mario Land e Tetris mi risucchiaron in un vortice fatto di emozioni fortissime. E fu amore. L'apoteosi arrivò qualche anno dopo col Nintendone 64 e i 2 capolavori ineguagliabili di nome Mario 64 e

Ocarina of time o la Rare spaventosa dell'epoca. Autentici paradigmi che segneranno per sempre un solco, una voragine tra ciò che viene considerato semplicemente bello e il capolavoro assoluto. Poi arrivò lui. il Cubo. La mia console della vita. Un gioiello di architettura, design, e cuore pulsante di quella 'Nintendo difference' in cui ho sempre creduto e che ho sempre vissuto. Questi, in sintesi, sono i momenti più belli di quest' avventura. Un'avventura che ha visto anche SNES, Wii, Wii U e tutto ciò che Nintendo (e non solo) mi hanno lasciato. Ho avuto la fortuna di possedere quasi tutte le console in commercio e di colmare quella lacuna enorme di nome NES che da bambino non potevo permettermi. Eresia non averlo in collezione!!! Negli ultimi 2 anni ho avuto il piacere di conoscere ragazzi straordinari, tanto da creare un gruppo Facebook composto da autentici incalliti (cito amici come Gabriele Atzori, Angelo Buonocore e tutti gli altri) di un mondo che ci accomuna. Un po' come te, Fabio! E adesso... Switch! L'interruttore".



Il nostro eroe Roberto immerso nella sua grandiosa collezione!



NOME: ROBERTO
COGNOME: CECCHERINI
NICKNAME: BREATHOFTHWILD
ETÀ: 38
PEZZO DA COLLEZIONE:
TUTTE LE LIMITED EDITION
DI ZELDA



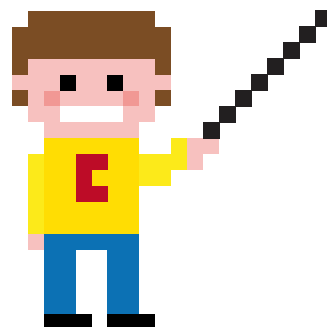
Il fascino delle scatole domina la collection



Ogni generazione ha un Mario, dal NES al Wii U.

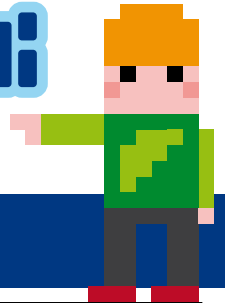


I vari bundle dedicati al Game Cube.



le quotazioni dei giochi

SCOPRITE QUANTO VALGONO LE VOSTRE COLLEZIONI



Protagonista del Borsino del mese, a sorpresa, il Dreamcast, una console non Nintendo che però il nostro Roberto Ceccherini, collezionista di questo numero, ammira in modo spassionato. Basterà questa ammirazione per farlo passare alla concorrenza? "No, mi piace il DreamCast ma non diventerò per questo... un segaiolo!!!", risponde fiero il grande Roberto!



CONSOLE: SEGA DREAMCAST "HIDEKAZU-YUKAWA"
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: SEGA
QUOTAZIONE: 150 EURO



CONSOLE: SEGA DREAMCAST DIVERS 2000 CX-1
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: SEGA
QUOTAZIONE: 120 EURO



CONSOLE: SEGA DREAMCAST SAKURA WARS
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: SEGA
QUOTAZIONE: 3800 EURO



CONSOLE: SEGA DREAMCAST HELLO KITTY
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: SEGA
QUOTAZIONE: 30 EURO



CONSOLE: SEGA DREAMCAST MAZIORA LIMITED EDITION
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: SEGA
QUOTAZIONE: 260 EURO



CONSOLE: SEGA DREAMCAST SONIC ADVENTURE LIMITED EDITION
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: SEGA
QUOTAZIONE: 2000 EURO



CONSOLE: SEGA DREAMCAST SAMBA DE AMIGO LIMITED EDITION
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: SEGA
QUOTAZIONE: 400 EURO



CONSOLE: SEGA DREAMCAST PHANTASY STAR ONLINE LIMITED EDITION
VERSIONE: U.S.A.
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: SEGA
QUOTAZIONE: 180 EURO



CONSOLE: SEGA DREAMCAST "LIMITED COLLECTION"
VERSIONI: VARIE
ANNO DI PRODUZIONE: 1998-2003
SVILUPPO: SEGA
QUOTAZIONI: VARIE



TITOLO: SONIC ADVENTURE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: SONIC TEAM
MACCHINA: SEGA DREAMCAST
QUOTAZIONE: 30 EURO



TITOLO: SONIC ADVENTURE 2
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2001
SVILUPPO: SONIC TEAM
MACCHINA: SEGA DREAMCAST
QUOTAZIONE: 25 EURO



TITOLO: SAMBA DE AMIGO
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: SONIC TEAM
MACCHINA: SEGA DREAMCAST
QUOTAZIONE: 35 EURO



TITOLO: PHANTASY STAR ONLINE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2002
SVILUPPO: SONIC TEAM
MACCHINA: SEGA DREAMCAST
QUOTAZIONE: 40 EURO



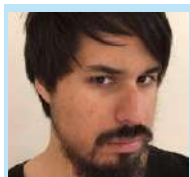
TITOLO: SHENMUE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: SEGA AM-2
MACCHINA: SEGA DREAMCAST
QUOTAZIONE: 50 EURO



TITOLO: RESIDENT EVIL CODE VERONICA
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: CAPCOM
MACCHINA: SEGA DREAMCAST
QUOTAZIONE: 70 EURO



TITOLO: REZ
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2001
SVILUPPO: UNITED GAME ARTISTS
MACCHINA: SEGA DREAMCAST
QUOTAZIONE: 35 EURO

GUGLIELMO
DE GREGORI

Giornalista di videogiochi, ha lavorato su alcune delle più importanti riviste del settore, partendo da Game Pro (edizione italiana della prestigiosa Edge) e approdando in seguito su Game Republic. Tra le collaborazioni, anche PS Mania e Xbox Magazine Ufficiale, assieme ad altre riviste legate al cinema come Empire e Scifi Magazine. Ha scritto assieme a Marco Accordi Rickards e Micaela Romanini il saggio David Cage. Esperienze interattive oltre l'avventura, pubblicato nella collana Ludologica. Attualmente ricopre il ruolo di Vice Direttore del magazine online GamesVillage.

ALLA RICERCA DEL GIOCO PERDUTO

Un videogioco che si dimentica è un videogioco che non è mai esistito.

Per me che scrivo regolarmente sull'attualità dei videogiochi, fa un certo effetto scrivere invece del passato dei videogiochi. Anche perché, a differenza di tante altre forme d'arte, il videogioco ha un serio problema di memoria a lungo termine. Certo, sopravvivere al passaggio degli anni non è facile per un prodotto d'intrattenimento: tutti sappiamo, per esempio, che esistono puntate di Doctor Who che sono impossibili da recuperare al giorno d'oggi. Non è tanto diverso da quanto è avvenuto in Sierra: lo sapevate che non si trova da nessuna parte il Master Disk di Gabriel Knight? Affinché tutto ciò "non vada perduto come lacrime nella pioggia", mi piacerebbe che le compagnie si adoperassero per costruire una memoria storica del videogioco. È un dovere prima di tutto morale, nei confronti degli autori che hanno speso la loro vita a creare giochi immortali, e la cui memoria viene così facilmente perduta. Mi viene in mente su tutti un esempio: Howard Scott Warshaw. La storia lo ricorderà per sempre come il creatore del pessimo E.T. the Extra-Terrestrial, ma probabilmente solo i lettori di questo magazine sapranno che è la stessa persona che creò Yar's Revenge e Raiders of the Lost Ark. Pensate quanto cambierebbe la vita di quest'uomo se lo ricordassimo per i suoi capolavori, e non per un disastro in cui, tutto sommato, la colpa non era sua. Il problema è proprio a livello delle grandi corporation, che non hanno la cultura del conservare il passato. Per certi versi, è una situazione simile a quella che si viveva quando l'antichità non era ancora percepita come degna di essere preservata, ma soltanto vecchia, e in quanto tale destinata a essere rimpiazzata dal nuovo. Ed ecco che si abbattevano tranquillamente magioni romane per fare posto a costruzioni moderne, il tutto mentre i ricchi si riempivano il giardino di statue dall'instimabile valore storico, poiché non esisteva alcuna istituzione volta a preservarla. Per ogni videogioco vengono prodotte tonnellate di documentazione, dai game design document fino ai concept art, realizzati da artisti di enorme talento, il cui nome tuttavia viene dimenticato, fagocitato da un'industria nata per consumare e macinare. La situazione è davvero assurda: sarebbe

Per gli autori, la conservazione della memoria è la garanzia che il loro lavoro abbia un valore.

come se un bozzetto di una statua del Canova venisse trattato alla stregua di un appunto su un pezzo di carta. Il problema è insito proprio nel modo in cui funziona la game industry: un gioco non viene visto come l'opera di uno o più autori, ma piuttosto come un prodotto che sarà lanciato in un certo periodo dell'anno, e che dovrà rispondere a precise esigenze di mercato. Spesso non si fa in tempo a giocare un gioco, che subito dopo abbiamo già la notizia del suo sequel. Quella del videogioco è un'industria dell'effimero, e l'effimero per definizione non si ricorda. Credo sia sconvolgente la quantità di materiale che è stata prodotta anche nello studio di sviluppo più irrilevante, e che probabilmente non vedremo mai con i nostri occhi. La mole di contenuti irraggiungibili si fa ancora più enorme se guardiamo al retrogaming, in cui la situazione è esacerbata dal fatto che molti degli studi dell'epoca non esistono più, altri invece sono stati inglobati in compagnie più grandi che non avevano alcun interesse a conservare quello che probabilmente ritenevano un inutile ciarpame. Non si tratta soltanto del lamento di un nostalgico, o di qualcuno che non vuole accettare che il tempo passi. Ci sarebbe da imparare per tutti dal passato, dagli sviluppatori fino ad arrivare ai consumatori, e magari smaschereremmo anche chi tenta di proporci gameplay vetusti sotto la scintillante veste di un nuovo packaging (cosa che sui marketplace mobile avviene all'ordine del giorno). Per gli autori, la conservazione della memoria è la garanzia che il loro lavoro abbia un valore, che rimarrà nel tempo e sarà guardato dagli occhi dei posteri. Quanti giochi rimarranno alle prossime generazioni? Molti pochi, se continuiamo con questa politica del dimenticare. Giochi come Super Mario Bros. sono storici perché al giorno d'oggi possono ancora essere facilmente recuperati con sistemi legali. Ma tutti gli altri giochi, non meno degni? Fortunatamente, la preservazione è un lavoro collettivo, che si costruisce con i nostri ricordi e le nostre testimonianze. A noi giocatori tocca il compito più arduo delicato: non dimenticare. E permettere agli altri di ricordare con noi.

La situazione è davvero assurda: sarebbe come se un bozzetto di una statua del Canova venisse trattato alla stregua di un appunto su un pezzo di carta.

SALA GIOCHI, QUANTO MI MANCHI!

Quando i videogiochi “nascevano Arcade”

Ricordo perfettamente quei momenti, i suoni, i colori, le parolacce dei giocatori (tabù per noi), i classici suggerimenti da bimbominchia dell'epoca (odiatissimi da chi giocava, soprattutto se molto più grande di te!)

L'altro giorno, girovagando nella mia soffoca, ho fatto un tuffo nei ricordi che mi hanno portato ad amare i videogiochi come poche altre cose al mondo.

La risposta è sempre la stessa: le emozioni della “Sala Giochi”. Che fosse un bar con un unico cabinato “pronto scheda”, l'oratorio con qualche vecchio cimelio oppure una super sala attrezzata con tutto il meglio del momento, bastavano appunto un monitor, una scheda jamma ed un joystick serio, per rendere ogni ambiente, anche quello più squallido, un posto meraviglioso.

Erano per me gli anni del “Marron Glacé” e del “Bar Punto”, o della Sala Giochi al Lago di Sarnico, rigorosamente accompagnato da mio papà o dallo zio, oppure da mio fratello Lorenzo, ma anche delle vacanze al mare o in montagna, semplicemente ad ammirare “i grandi” che giocavano, perché eri troppo piccolo per farlo o semplicemente perché ti bastava guardare quella magia su schermo a testa all'insù.

Ricordo perfettamente quei momenti, i suoni, i colori, le parolacce dei giocatori (tabù per noi), i classici suggerimenti da bimbominchia dell'epoca (odiatissimi da chi giocava, soprattutto se molto più grande di te!). Anche solo seguire le giocate di altri era un piacere, da un lato perché in tasca avevi pochi spicci, dall'altro perché carpivi trucchi e strategie per far fruttare, appunto, quelle poche monete “opportunità” di gioco. Alzi la mano chi non ha mai avuto a che fare con il rompiballe che ti diceva “posso farti il Boss?”, con il ragazzino che in modo scocciato criticava “hai

sbagliato dovevi andare in alto!”, con il ganzo della Sala che ti prendeva in simpatia e ti lasciava la partita, alla “ora è giunto il tuo momento” o con il “campione” del gioco che evitava di farti vedere i trucchi ed i bonus (penso al lancio del giavellotto in Track & Field).

I videogiochi, soprattutto quelli da Sala, sono per me una porta spazio-temporale per tornare indietro nel tempo e rivivere momenti magici, come una fotografia, una canzone o un profumo nell'aria.

Ogni singolo gioco che ho divorato all'epoca, infatti, ha una precisa collocazione nello spazio e nel tempo, con tutto il suo bagaglio di ricordi legati ad affetti, amicizie e vacanze, il tutto con una sana dose di nostalgia, mista ad un pizzico di - costruttiva - malinconia.

Il periodo che più amo è quello che va dal 1982 al 1991, anni ricchissimi dal punto di vista videoludico, anche tenuto conto che nelle sale i mostri sacri venivano giocati per anni, senza mai perdere il feeling magico che si sono portati sino ai giorni nostri (era facile trovarsi nel 1984 a giocare con Asteroids, giusto per dirne uno).

È per me impossibile dimenticare alcuni momenti epici, come la prima volta che vidi Dragon's Lair, fu qualcosa di devastante! Il cabinato magnifico, la grafica da sogno, il prezzo proibitivo per giocarci, che creava code di curiosi ogni volta che qualcuno inseriva le - numerose - monete nella speranza di salvare Daphne, o anche solo semplicemente per sentirsi Dirk per qualche minuto. Ovviamente, forte del mio metro e rotti di altezza, mi infilavo alla destra o alla sinistra del fortunato giocatore per ammirare in primo piano il tutto. Bastava così poco per essere (co) protagonista del momento!

Ma poi, è bello ricordare quando arriva il tuo turno di giocare (arrampicato su di uno sgabello!), e tra il 1983 ed il 1987 erano per me gli anni di - tra i tanti - Nibbler, Jungle Hunt, Xevious, Track & Field, Green Beret, Kiki Kai Kai, Gun Smoke, titoli che hanno segnato come pochi il mio amore per i videogiochi. Infine, non posso omettere di pensare agli anni della maturità videoludica, quelli in cui sono gli altri che si mettono di lato per “rubarti” l'arte, e non posso scordare i record personali a Kick and Run (Mexico 86 da noi), Shinobi, Arkanoid, Rastan, Wonder Boy, Super Volleyball ed R-Type, con obbligo (minacce) al gestore del bar di non spegnere i cabinati per evitare di cancellare i punteggi realizzati dalla nostra compagnia.

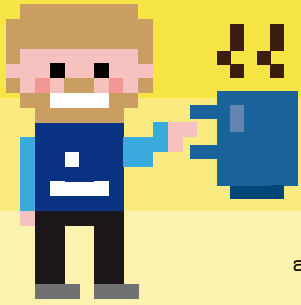
Non basterebbero dieci pagine per dare la giusta gloria a tutti i videogiochi che hanno contraddistinto il mio amore per la Sala Giochi, perché ogni singolo gioco ha un suo momento, un suo aneddoto, un suo valore speciale. Ma penso che sia così per molti di voi, che pensando ad uno specifico titolo ricorderanno precisamente una vacanza, un amico, un amore di gioventù, andando così oltre alla - seppur grande - magia del gioco in sé.

E allora penso che non serve una DeLorean per viaggiare nel tempo, basta semplicemente un bel videogioco dell'epoca, meglio ancora se giocato su di un cabinato arcade!

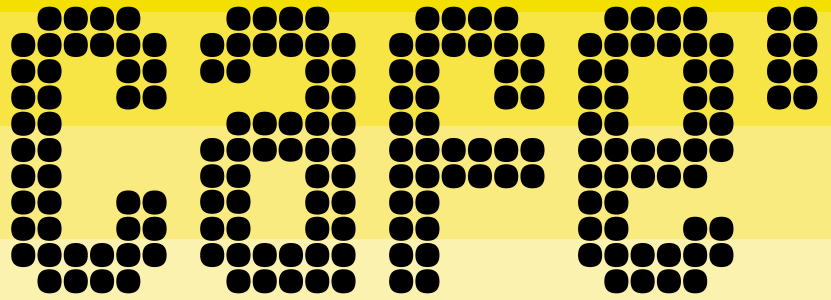


Federico Salerno

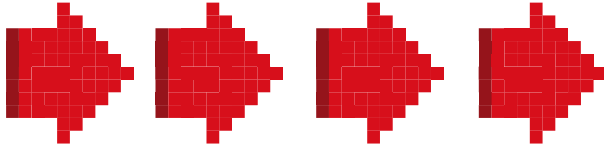
Nato a Bergamo nel 1976, Federico Salerno aka Fedeweb è fondatore di Gamescollection. It ed appassionato e collezionista di videogames. Nasce, videoludicamente parlando, con l'Intellivision e l'Amstrad CPC 664, macchine che l'hanno introdotto all'amore incondizionato per le console e gli home computer. 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 Ferrarrese l'area retrogaming.



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



Insieme come ai vecchi tempi. Offre Metalmark.



ARTISTI E OMINI GRIGI



Già ne parliamo qualche numero fa: non sono tutti uguali, i videogiochi. E neanche gli autori di videogiochi. È un fatto talmente lampante e chiaro che davvero mi meraviglio di come tanti possano non accorgersene... Prendiamo la serie che sta in copertina in questo numero di Retrogame

Magazine: The Legend of Zelda. Beh, signori, non si tratta di una saga qualunque, ma di qualcosa di epocale che non solo ha cambiato la storia dei videogiochi per sempre, ma lo ha fatto più e più volte, l'ultima delle quali proprio in questi giorni, con quel capolavoro assoluto che è Breath of the Wild, che tra l'altro potete trovare sviscerato e raccontato in ogni dettaglio su Switch Magazine, lo speciale ora in edicola, sempre realizzato da noi del gruppo GamesVillage. Breath of the Wild è l'esempio che mi occorre, in effetti. Storicamente, infatti, ci sono team che si sono conquistati sul campo di battaglia il diritto a essere speciali. EAD di Nintendo, con persone (anche se "persone" mi pare quasi riduttivo!) come Miyamoto e Aonuma, è un monumento al game design, alla nostra cultura, alla tradizione e all'innovazione. È roba da Mostra d'Arte Videoludica, poche storie. E, una volta un po' di più, una volta un po' di meno, questa verità granitica viene riaffermata con forza, scolpita a fuoco in tavole di acciaio. Ecco perché non mi capicco di certi paragoni: c'è chi ha accostato all'ultimo Zelda Horizon: Zero Dawn di Guerrilla Games. Vedete? A questo deve servire il retrogame: a diffondere la Storia e i suoi valori. Perché, amici miei, aver creato Killzone non è come aver dato vita al sogno eterno di Link. Fatevene una ragione.

Metalmark

MUST HAVE SOLUTION

Ciao ragazzi! Sono di nuovo Jeff B. Che dire: bella, ribadisco ancora una volta, veramente bella questa rivista. Era da tempo che mi mancava qualcosa da sfogliare, ma soprattutto da leggere, sulla mia passione più grande. E per questo vi dedico un grazie dal profondo del cuore. Ve lo devo. Detto questo, mi manca una rubrica che mi piacerebbe davvero vedere sulla vostra (nostra dai, permettetemelo) rivista: una pagina dedicata al must have. Must have inteso come must play, da giocare assolutamente. Una cosa molto semplice, magari solamente dedicata alle categorie principali (avventura grafica, platform, beat'em up, shooter, GdR... per dirne qualcuna). Sono un vostro coetaneo e di videogame ne ho giocati veramente tanti, ma tanti tanti. Può essere tranquillamente possibile però che, non essendo mai stato, ahimè, il mio lavoro, abbia perso qualche pietra miliare, magari semiconosciuta. Potrebbe essere anche utile a chi da poco si è avvicinato al mondo del retrogaming. Continuate così!

Jeff B.

MOSSGARDEN: È davvero un piacere rileggerci Jeff ed è ovviamente straordinario ricevere complimenti del genere, perché ci forniscono la motivazione necessaria a migliorarci di numero in numero. Va pertanto da sé che, oltre ad accettare ogni eventuale critica qualora ve ne fosse il caso, riserviamo sempre la massima attenzione ai suggerimenti dei nostri lettori! Un'analisi superficiale della tua proposta potrebbe magari spingerci a ritenere che la rubrica "Classic Games" risponda già in modo adeguato alle esigenze che hai manifestato; tuttavia, credo di aver intercettato una sfumatura che potrebbe probabilmente spingerci a valutare l'integrazione di una sezione dal taglio ancor più mirato, che punti ad isolare, per genere, quei titoli che siano andati persino oltre il concetto di classico, finendo così per assumere per il settore videoludico lo stesso ruolo che album come Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band dei Beatles o The Wall dei Pink Floyd incarnano per il panorama musicale. Personalmente trovo la proposta intrigante e ti prometto che ne discuteremo in modo approfondito già nella prossima riunione redazionale. Nel frattempo ti invito

ovviamente ad inviarmi commenti, pareri e suggerimenti ogni qualvolta ne dovessi avvertire l'esigenza!
METALMARK: Qui nella redazione di Retrogame Magazine siamo sempre attenti ai suggerimenti, da qualunque parte essi provengano. Certo, con un limite: una rubrica sul ruolo degli armadilli nei videogiochi potrebbe non essere una grande idea (anche se a me non dispiacerebbe, in fondo). Il tuo suggerimento è comunque allettante. In parte, come dice Moss, c'è già Classic Games, ma una rubrica per i videogiochi che hanno assunto uno status iconico potrebbe sicuramente avere il suo perché. In fondo chi lo dice che Ghost 'n Goblins sia inferiore a Paranoid dei Black Sabbath?

STRANGEST THINGS

Cara redazione, sono Domenico. Frequento le elementari. Classe 1985. Avrei voluto provare a scrivervi una lettera, ma chissà che fine faceva... Vorrei parlarvi dei videogiochi che a me piacciono tanto. Noi abbiamo un NES, ma spero che mio fratello compri il fantastico Super Nintendo, che ai miei occhi appare come la massima meraviglia da vedere e giocare; basta dire che è il Nintendo, ma Super! Niente potrà mai essere più bello e accattivante. Lui è più grande, come alcuni tra voi, ed è quindi grazie a lui se ho seguito dall'inizio la grande N. Il mio gioco preferito è Super Mario Bros. 3. Ricordo ancora, in fondo sono passati solo pochi mesi, quando proprio mio fratello (che, a proposito, si chiama Luigi!) mi presentò quella scatola gialla con Mario in volo, che a me pareva 1 metro per 1 metro. Che emozione! Amo molto anche Castlevania II, ma non



» Lo straordinario mosaico realizzato da Domenico in un passato più o meno remoto.



DAL FORUM

OCCHIO AL RETROGAMING MADE IN ITALY!

Preso e letto per buona parte. Tanti articoli fatti molto bene ed in particolare ho apprezzato l'intervista a Lord British e lo speciale su Metroid. Ho notato che avete iniziato ad intervistare i collezionisti, quindi vi butto lì un'idea: prendere contatto con le varie realtà di retrogaming distribuite sul territorio! Ci sono community su Facebook, blog di appassionati e tanto altro che portano avanti la passione comune, penso potrebbe essere utile ai lettori conoscere le più vicine sotto casa loro.

Fulvio Lazzaretti

MOSSGARDEN: Incassiamo volentieri i complimenti, che rigiriamo prontamente anche agli autori degli articoli che hai menzionato e registriamo prontamente anche il tuo suggerimento. In effetti, lo spazio legato al mondo del collezionismo e, di rimando, ai collezionisti italiani è stato inaugurato proprio con lo scopo di coinvolgere anche il settore delle community specializzate e di tutte quelle realtà nostrane, siano esse costituite da blog, fan page e gruppi social che abbiano un approccio serio e interessante al culto del retrogaming!

OUTDATED

Togliete la scritta "i videogiochi di una volta"! Così sembriamo anche noi di una volta...

Fabrizio Calaresu

MOSSGARDEN: Beh, io credo che quello del retrogaming sia uno dei pochi contesti in cui essere vecchi ti dia una marcia in più, e lo rivendichiamo con orgoglio! Anzi, potremmo rincarare la dose sostituendo lo slogan con: "L'unica rivista per i videogiocatori di una volta!"

METALMARK: Ma infatti è vero. Dal prossimo numero scriveremo: "La rivista che piace ai vecchi".

FAI COME NOI!

Numero favoloso, mi sta facendo crescere sempre di più la voglia di scrivere articoli sul fantastico mondo del gaming. Ottimo lavoro, continuate così!

Nicola Milano Gentile

METALMARK: Stai attento, potrebbero realizzarsi i tuoi sogni. E ti troveresti a lavorare con Super Fabio Bros!!!

sono mai riuscito a finirlo, non è che avreste dei codici, password o trucchi da darmi? In sala giochi mi piacciono un po' tutti i giochi (sebbene di molti non ne conosca il titolo), anche se i ragazzi più grandi mi affumicano un po' impunemente... vabbè. Ma quando ci capita Street Fighter (provato per la prima volta al mare, scelsi Honda) non vedo nient'altro, e mi faccio certe sudate nella foga della partita. Ora che c'è la Champion Edition posso anche prendere i quattro boss. Non stiamo tutto il tempo in sala. Credo non sia tanto male vivere in paese. Ora siamo piccoli, tanto ci basta: perché coi miei amici, in due minuti, siamo agilmente in campagna, oppure a sbafarci cose da 50 o 100 lire, oppure a giocare a pallone (Super Tele = nessuno; Super Santos = ci sta; Tango = rispetto). Ma sto divagando (sto divagando... mia mamma ha detto che si dice così), ed ora vi dico qual è un mio sogno, nel quale rientrano pure i videogiochi: io non è che non voglio crescere, ma un pochino vorrei sopravvivere dentro di me.

Domenico Mangieri

MOSSGARDEN: Per un lungo, dolcissimo istante vissuto in piena sospensione dell'incredulità ho creduto di essere precipitato in una piccola frattura spazio temporale e aver ricevuto davvero la lettera di un bimbo appena avvicinato a quel meraviglioso mondo dei videogame che tanto ha saputo stravolgere la mia vita. Ho letto il testo più volte, finendo per concludere che il Gianpaolo del tempo che fu potrebbe aver tranquillamente inviato un messaggio simile ad uno dei tanti magazine che amava collezionare quando aveva la stessa età di Domenico. È stato bello, ma non tanto quanto intuire che dietro l'iperbolica missiva di quest'ultimo, vi sia in realtà un uomo della mia stessa età che, proprio come me, continua a sperare che si possa vivere un'esistenza

che si confaccia ad un adulto, senza essere per questo costretti a chiudere il pasciolano fanciullino in gattabuia, nella muta speranza di non sentirlo più scalpitare per uscire.

METALMARK: Per un attimo ho creduto di stare assistendo agli effetti di un wormhole. Quanti anni sono passati, quante cose sono successe, quanto siamo cambiati? O forse no? Credo che la mia (e la tua) generazione sia particolarmente fortunata, perché è cresciuta in un'epoca d'oro del videogioco. Come può competere il multiplayer online con la fottuta Intellivision? World of Warcraft? Naaa... io mi tengo Dungeons & Dragons, con i suoi serpentelli sibilanti.

BELLI DA VEDERE, BRUTTI DA GIOCARE?

Cari Metal & Moss, vi scrivo da videogiocatore incallito che, pur subendo il fascino del retrogaming e soprattutto della grafica in pixel, non riesco purtroppo a divertirmi tanto quando gioca ai videogame di una volta. Mi spiego meglio o almeno cercherò di farlo. La maggior parte delle volte che riesco a rintracciare uno dei tanti videogame passati che hanno fatto storia tendo a restarne deluso: vedo che molti cultori del retrogaming celebrano questi titoli come se fossero dei capolavori senza tempo, però non sembrano molto obiettivi a mio avviso. Da una parte sono portato a pensare che, come accade anche in altri campi, la gente tenda a mitizzare troppo il passato e attribuisca un valore magari eccessivo a prodotti che non erano in realtà così competitivi. Dall'altra parte un po' mi preoccupa, perché forse la verità è che il retrogaming mi piaccia come idea, però all'atto pratico non lo trovo così coinvolgente. Vorrei che voi mi aiutaste un po' a capire meglio se si tratta di un

problema solo mio o se c'è effettivamente una visione alterata del passato da parte della gente. Insomma, tanto per fare un esempio più pratico, sono solo io che trovo Kick Off 2 ingiocabile? Spero che mi rispondiate e che il mio pensiero non offenda chi ama magari il retrogaming più di me. Salutissimi!

MaX

MOSSGARDEN: Ma io credo che il retrogamer debba rapportarsi ai classici con più "archeologico", se mi si passa il termine. È francamente inopportuno rispolverare un titolo di trent'anni fa pretendendo che esso sappia regalarci le stesse emozioni provate un tempo o magari assicurare il medesimo feedback di gioco che allora ci sembrava impeccabile. Credo che l'aspetto più intrigante dell'esperienza retroattiva sia quella di analizzare l'opera in relazione al contesto da cui scaturì, valutandone dunque i pregi tenendo innanzitutto presenti i limiti che vennero aggirati o superati per realizzarla. Sono queste le considerazioni che spingono un archeologo ad esclamare "Questo dovrebbe stare in un museo!" di fronte ad un reperto artistico di un'era passata ed è esattamente questo l'approccio con cui dovremmo rapportarci a un videogame d'epoca.

METALMARK: Mi trovi d'accordo in parte. Le limitazioni tecniche sono sicuramente il motivo per cui alcuni giochi al giorno d'oggi sono semplicemente anacronistici. E ci sono indubbiamente giochi che sono invecchiati peggio di altri. Tuttavia, ci sono anche tantissimi esempi di giochi che hanno resistito alla prova del tempo. Prendi Pac-Man: è una figata, oggi come ieri. Come è un figo il signor Iwatani, professore al Politecnico di Tokyo. Vedete che torniamo a quello che dicevo prima? Artisti e omuncoli. Artisti... e nani (che parta Richard Benson, please).

NEXT
MONTH

NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL
28.06.2017



LUCASARTS

Ripercorriamo la lunga avventura delle avventure... da Maniac Mansion a Indiana Jones, da Monkey Island a Full Throttle: quando storia ed enigmi erano di massa!



ALLA RICERCA DEL SACRO GRAAL

Il mondo del collezionismo di videogiochi antichi ha le sue regole e le sue leggende. Seguiteci nel viaggio alla ricerca dei 50 pezzi più rari e preziosi al mondo!



ORCHI CONTRO UMANI!

Alle origini della serie capolavoro di Blizzard: Warcraft, lo strategico fantasy in tempo reale che cambiò per sempre la storia dei videogiochi.

DRAGON'S LAIR... E COMPAGNI!

Quando un cartone animato (poco) interattivo entrò in sala giochi spacciandosi per videogame... e tutti impazzirono! Storia dei Laser Game dal successo al declino.



RETROGAME

Bimestrale - prezzo di copertina 9,90 €

Direttore responsabile: Luca Sprea

Realizzazione Editoriale a cura di:
Idra Editing S.r.l. - retrogame@gamesvillage.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
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 e per l'estero:
Press-Di Distribuzione stampa e multimedia s.r.l. - 20090 Segrate - ISSN: 2532-4225

Stampa: Arti Grafiche Bocca 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.

IN EDICOLA



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

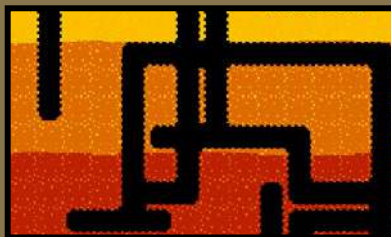
IL RETROGAME NON È SOLO UNA PASSIONE O LA SEMPLICE NOSTALGIA DEI CLASSICI VIDEOGIOCHI DEGLI ANNI '80 E '90... È UNA PARTE IMPORTANTE DELLA NOSTRA STORIA E DELLA NOSTRA CULTURA, E NOI VOGLIAMO RISCOPRIRLA CON VOI NEL NUOVO NUMERO DI RETROGAME MAGAZINE!!

Questo mese parliamo di The Legend of Zelda, la saga senza tempo creata dal Maestro Shigeru Miyamoto. Dal primo episodio su NES, fino a Majora's Mask, riscopriremo l'eredità lasciata dall'avventura di Link. Ma non finisce qui: dalla verdeggiante Hyrule si passa al mondo cibernetico di Mega Man, per poi inoltrarsi nei territori oscuri di Lovecraft, con un'intervista esclusiva a Denis Dyack, autore di Eternal Darkness: Sanity's Requiem. E ancora, uno speciale dedicato all'immortale Rare e ai suoi successi, fin da quando si chiamava ancora Ultimate Play the Game. Immergetevi con noi nell'universo dei giochi che hanno fatto la Storia!



RETROGAME

MAGAZINE



DIG DUG

Scaviamo a fondo nel passato del leggendario gioco arcade firmato Namco.



ZAXXON

Potere isometrico! Andiamo alla scoperta dello shooting game che cambiò prospettiva.



SEAMAN

Raccontato per voi uno dei giochi più bizzarri di sempre: il simulatore di uomo-pesce!



DUCK TALES

In attesa che i paperi tornino in televisione, ricordiamo la mitica avventura firmata Capcom.



DUNE II

I segreti e la genesi del gioco che avrebbe dato vita al genere degli strategici in tempo reale.



TOKIMEKI MEMORIAL

Innamoriamoci ancora una volta, con le splendide ragazze del classico dating sim.

Retrogame N. 1 • Bimestrale • 9.90 €



91 772532 422001

P.I. 28-04-2017
Maggio - Giugno 2017