

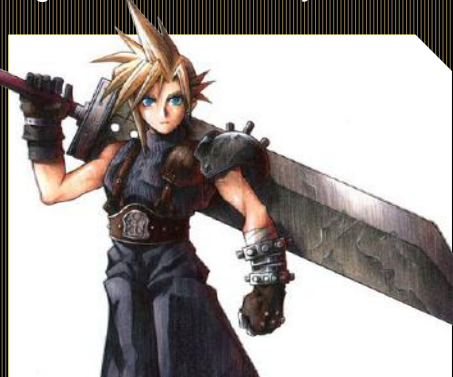
RETRO GAME

MAGAZINE



TRIBUTO A METAL GEAR

Ripercorriamo la storia della gloriosa saga creata da Hideo Kojima



FINAL FANTASY

Epoca Nintendo versus epoca PlayStation: lo scontro del Millennio!



SPACE INVADERS

Intervista esclusiva a Tomohiro Nishikado, autore del cult Taito

in collaborazione con



VIGAMUS



L'EPOCA D'ORO DEI PLATFORM



ACTIVISION STORY

L'avvincente racconto della nascita e del trionfo della leggendaria casa di videogiochi a stelle strisce!



IL MITO DEL C64

Alla riscoperta del mitico computer Commodore che ha fatto innamorare l'Italia e il mondo intero!



IL PADRE DI FALLOUT

Abbiamo incontrato Brian Fargo e gli abbiamo fatto vuotare il sacco per Retrogame Magazine!



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

È IN EDICOLA

GAMESVILLAGE.IT

MINECRAFT

COME FARE TUTTO IN MINECRAFT

UN CASTELLO INESPUGNABILE
La guida dettagliata per costruire torri, muraglie e trappole.

REALTÀ VIRTUALE
Ecco come la tecnologia sta per trasformare Minecraft!

FUOCHI D'ARTIFICIO

SPECIALE!
POKÉMON A CUBETTI
SCOPRI COME ACCHIAPPARE TUTTI I MOSTRI!

TANTI APPROFONDIMENTI

- STORY MODE**
Jesse salverà il mondo!
- L'ORA DI TUMBLE**
Il nuovo grande minigioco!
- SPAZIO CREATIVO**
Idee e guide per costruire!

PS4 • XBOX ONE • Wii U • PC • PS3 • 360 • PS VITA • iOS • ANDROID

TRUCCHI ■ NEWS ■ MOD ■ GUIDE ■ MINIGIOCHI ■ MAPPE ■ REALTÀ VIRTUALE

100% INDIPENDENTE E NON UFFICIALE

Sprea



Prenotalo su www.sprea.it/minecraft



editoriale

Si dice che il numero tre rappresenti la perfezione e, forse proprio per questo motivo, **Retrogame Magazine**, giunta al suo terzo numero, ha deciso di dedicare la sua copertina al genere che, a mio avviso, più di ogni altro rappresenta i videogiochi di una volta: il platform. Pensateci un attimo: il platform, quel genere di gioco basato su salti e (ma va!?) piattaforme, non solo è rimasto vivo e di massa, anche se un po' ammaccato, dopo oltre tre decenni e mezzo di storia, ma si è anche mantenuto sostanzialmente fedele alle sue origini, pur essendo stato capace di rinnovarsi, stupire e persino proporre soluzioni radicalmente rivoluzionarie. I grandi padri del platform, che sono anche i due titoli che si sono contesi la cover della rivista che state tenendo in mano, sono **Donkey Kong** di Shigeru Miyamoto (Nintendo) e **Pitfall!** di David Crane (Activision).

Donkey Kong fece il suo esordio nelle sale giochi giapponesi il 9 luglio 1981 in versione coin-op, mentre Pitfall! fece irruzione negli Stati Uniti sul leggendario Atari VCS 2600 il 20 aprile 1982. In poco più di 9 mesi, era nato un genere, un vivace e rumoroso neonato che, da quel momento in avanti, non avrebbe mai smesso di farsi sentire. Per fortuna, aggiungo io. Eh sì, perché il platform, che trattiamo in una straordinaria **cover story** firmata da **Lucio "Kienzan" Campani**, filosofo del retrogaming e nostro editorialista, è l'incarnazione dei valori classici del Videogioco: arte espressa in dinamiche di gameplay, puro piacere nel correre, arrampicarsi, saltare ed evitare nemici. Cambiano gli stili visivi, il tono del gioco, la difficoltà e i suoi protagonisti, ma il grande platform si ritrova sempre nell'assolutizzazione del game design, quintessenza immutabile della cultura del videogioco, che non ha bisogno di essere (realmente) narrativo per esprimere il suo valore artistico.

Gli eroi, poi. I protagonisti. Il platform brilla più di ogni altro genere, in questo, persino più del beat'em up, o picchiaduro che dir si voglia. Nel platform, il protagonista è quasi sempre star, che nel bene e nel male si carica sulle spalle la responsabilità dell'intero gioco. Con i suoi poteri, le sue fattezze, il suo carisma. E se quel grassoccio ometto baffuto di Donkey Kong, al tempo carpentiere ma già italiano, aveva dovuto "cedere lo passo" di fronte all'esuberante gorilla antagonista, impossessatosi del titolo del gioco, beh, si sarebbe ampiamente preso la sua rivincita, diventando l'idraulico Super Mario, icona immortale e suprema non solo dei platform, ma del Videogioco in genere, secondo a nessuno, mai. Non basta. Mario e Miyamoto (ma c'è davvero differenza? Li ho sempre visti come un Superman/Clark Kent) hanno anche dimostrato al mondo che, di fronte al genio, non ci sono mai vicoli ciechi o muri invalicabili. Lo fecero con un'opera chiamata Super Mario Galaxy, sull'ormai datato Nintendo Wii, la rivoluzione copernicana del platform, del gameplay e, forse, del gaming a 360 gradi. E finché accadranno miracoli come questo, non potremo che ribadire: *Long live platform! Long live Video Games!*

Marco Accordi Rickards

Editor-in-Chief, GamesVillage.it

Direttore del VIGAMUS, il Museo
del Videogioco di Roma

VIDEO
GAME
MUSEUM



rome

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



SI LEGGE ESTEROFILIA, SI TRADUCE PROVINCIALISMO

Tra i più comuni e deprecabili malvezzii coltivati entro i nostri confini, la sistematica glorificazione delle iniziative editoriali anglosassoni a scapito delle rispettive incarnazioni italiane continua ancora oggi a consumare il proprio male. Erroneamente identificata dai suoi fautori come patente di raffinata sofisticazione intellettuale, questa forma mentis affonda in realtà le proprie radici nel più provinciale dei luoghi comuni, quello secondo cui un autore straniero debba necessariamente godere di una credibilità maggiore rispetto a un qualsiasi collega del Bel Paese... Si trattasse persino di valutare testi speculari, giacchè l'uno adattamento dell'altro. Dopo alcuni, impropri paralleli volti a sminuire la validità degli articoli del primo numero speciale di Retrogame Magazine di fronte agli splendidi approfondimenti legati alla rivista inglese di cui essi erano però la lineare traduzione, ci siamo trovati ora a fronteggiare una novella corrente critica che inviterebbe i più a "diffidare" della radicale svolta italiana impressa a questo magazine per restare fedeli alle più erudite proposte straniere. In altre parole, poco importa se il background videoludico inglese differisca spesso in modo significativo dal nostro: va bene tutto, purché non sia scritto in italiano o sia tradotto in italiano. Conscio del fatto che alcuni abbiano deliberatamente trascurato la nostra proposta senza magari prendersi neanche la briga darle un'occhiata, inviterei chiunque sia interessato a maturare una valutazione più obiettiva sul lavoro del prossimo e a superare, per quanto possibile, le più ostinate forme di pregiudizio: non siamo certo perfetti e vi sarà senz'altro ampio margine di miglioramento, ma potreste magari scoprire che, persino al di qua delle Alpi, ci sono persone preparate, determinate ed appassionate che hanno a cuore la storia dei videogame e desiderano celebrarla con serietà ed armonia proprio assieme a voi!

Gianpaolo Iglio

Responsabile Editoriale RetroVillage

CREDITS

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

METAL MARK
MOSSGARDEN
FRANNY
GU
SABRY
BINA
REVOLVER
PAVO
PITTANZA

VALERIO KOHLER
FABIO D'ANNA
IVAN PADUANO
LUCIO CAMPANI
DANIELE DI CLEMENTE
MICHELE IURLARO
MARIO GIANNETTI
FEDERICO SALERNO

THE KID
SUPER FABIO BROS
NINJA
KIENZAN
JUNPEI
MACCA
MARIUZ
FEDEWEB

CONTENUTI

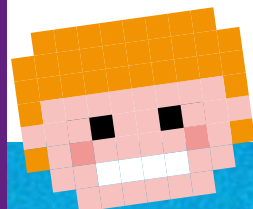
- 08 • Cover story - Il platform game e i suoi eroi
- 20 • Classic studios - La storia di Interplay... come non l'avete mai sentita raccontare!
- 24 • Hardware heaven - Al di là dei sogni
- 30 • Conversioni a confronto - Shinobi
- 32 • Classic games - Metal Gear: la saga
- 38 • Arcade legends - Out Run
- 40 • Retro Italia - Naps Team!
- 42 • Classic games - Turricon
- 46 • Japan Mania - Super Robot Wars
- 48 • Japan Mania - Terranigma
- 50 • Japan Mania - Sweet Home
- 51 • Japan Mania - Takeshi's Challenge
- 52 • Retro Charts
- 54 • Speciale - Activision Forever
- 60 • Weirdogames - Flop of the spots
- 62 • Classic games - Final Fantasy, a cavallo tra due generazioni
- 66 • Retrogame heroes - Tomohiro Nishikado e gli invasori spaziali
- 70 • Retro edicola - Zzap!
- 72 • Hardware heaven - Commodore 64, piccolo grande home computer
- 76 • Classic games - Forbidden Forest
- 78 • Classic games - Burger Time
- 80 • Il boss - M. Bison
- 82 • Golden age art - Another world
- 84 • Speciale - Strip Poker
- 88 • Cose preziose
- 90 • Il collezionista
- 91 • Il borsino di Retrogame Magazine
- 92 • Retropensieri - Considerazioni sparse sul mondo del retrogaming
- 94 • Retrogame Café
- 96 • Titoli di coda

38 • OUT RUN

Per la prima volta, un gioco di corse ci presentava un motivo intrigante per cui vincere. A bordo di una fiammante Ferrari Testarossa.



RIPERCORRETE CON NOI LA STORIA DEI PLATFORM CHE HANNO CAMBIATO LE SORTI DEL VIDEOGIOCO, CELEBRANDOLI ATTRAVERSO I LORO PIÙ FAMOSI EROI, DA HARRY PITFALL A DONKEY KONG, DA MARIO A SONIC THE HEDGEHOG... E OLTRE!



IL PROSSIMO NUMERO
ESCE IL 20.01.2017



66 • TOMOHIRO NISHIKADO E GLI INVASORI SPAZIALI

Intervista esclusiva al creatore geniale di Space Invaders, il gioco che nel 1978 rivoluzionò il medium senza ritorno!



32 • METAL GEAR: LA SAGA

Dagli esordi su MSX all'amaro epilogo: tutta la storia, i retroscena e le idee geniali che portarono Kojima-san e il suo amatissimo "enfant terrible" a guadagnarsi per sempre un posto di riguardo nel cuore dei videogiocatori.

42 • TURRICAN

Un salto indietro nel tempo per tornare a esaltarsi con una delle colonne sonore più epiche della storia del Videogioco, rivestendo ancora una volta la mitica armatura di Turrican!

42 • SUPER STAR WARS

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

54 • ACTIVISION FOREVER

La storia della prima compagnia third party del mondo videoludico, e dei geniali "eroi" che dimostrarono una volta per tutte che i game designer non erano meri operai, ma autori e artisti il cui lavoro doveva essere riconosciuto.

78 • BURGER TIME

Si torna in compagnia dello chef Peter Pepper, in uno dei videogiochi che più ha saputo colpire la fantasia dei gamer dell'epoca. Noi ogni tanto ancora abbiamo incubi in cui salsicce e uova giganti ci inseguono... e voi?

80 • IL BOSS

Questa volta, analizziamo uno dei "cattivoni" più famosi della storia del Videogioco, ma anche uno dei più carismatici e spettacolari: signore e signori, accogliamo sul palco del Boss del mese il signor M. Bison!

94 • RETROGAME CAFE

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



**COFFE
STORE**

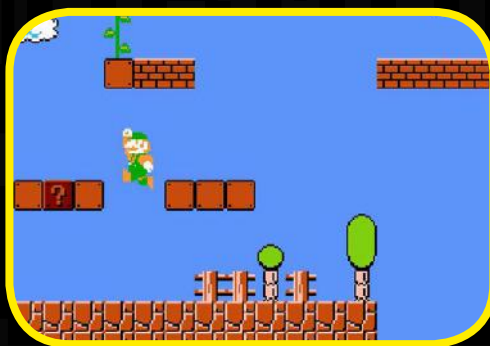


LA PIATTAFORMA

GIUGLIUCCI

E I SUOI EROI

Un viaggio nella storia dei grandi giochi
a piattaforme e delle loro icone



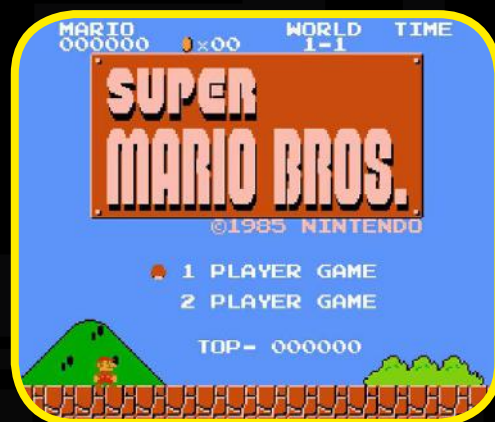
Di LUCIO CAMPANI



Il platform è uno dei generi videoludici fondamentali. I suoi primi archetipi risalgono agli albori del medium, quando pochi pixel erano in grado di evocare interi universi fantastici. Nelle schermate fisse di Donkey Kong, o addirittura del più anziano Space Panic, si definivano alcuni capisaldi di un modello di gameplay destinato a solcare le ere geologiche del videogioco. Immuni agli ordinari processi di invecchiamento, insensibili agli scarti generazionali, le dinamiche del platform game si perfezionano progressivamente nel corso degli anni, senza mai contravvenire ai loro principi fondativi. Assecondando i sinuosi sentieri del progresso videoludico e accondiscendendo ai repentini mutamenti tecnologici, i giochi a piattaforme mantengono la propria precisa identità a dispetto di ogni variazione sul tema. Correre, saltare, raccogliere power up, abbattere nemici della più svariata forma e natura: pur alla luce delle vicissitudini e dei molteplici percorsi di design cui retrospettivamente possiamo accedere, sembra che uno schema di fondo innervi l'intero sviluppo del genere. La straordinaria efficacia di questo schema giustifica solo in parte l'imperituro prestigio che alcune saghe si sono conquistate sul campo.

- Affinché il platform game ecceda i limiti dell'intrattenimento ed entri a far parte dell'immaginario collettivo – come talora di fatto avviene – sembra non sia sufficiente che i principi di cui si diceva prima acquisiscano consistenza in un gameplay di alto livello; occorre che il videogioco abbia corpo e anima, spessore tecnico ma soprattutto personalità. I più ragguardevoli platform game della storia devono in una certa misura la loro fama al carisma dei propri personaggi.
- **Le origini**
- I primi eroi dei platform non sono altro che sprites primordiali – poche manciate di pixel che si stagliano su un fondale monocromatico. Capita però talvolta che tali semplici sagome rechino in sé tutto lo spessore di una semplicissima storyline.
- Se il citato Space Panic – che pure inerisce ancora abbastanza lateralmente al genere dei platform – riduce il personaggio a un mero simulacro del giocatore, due anni più tardi il celeberrimo Pitfall genera un arcaico quanto interessante principio di immersività. Il retroscena è quello dei film di Indiana Jones e del filone cinematografico che vi si lega: »

SUPER MARIO BROS.



Harry Pitfall, un avventuriero solitario che si addentra nella giungla alla ricerca di tesori perduti, deve eludere le mille insidie che lo attendono al varco, tra animali selvatici, sabbie mobili e tronchi rotolanti. Sul fronte del gameplay, il titolo di David Crane sancisce in un certo senso una prima cesura nella storia dei platform: pur non adottando ancora un vero e proprio side scrolling, Pitfall introduce una progressione laterale piuttosto repentina; il nostro personaggio salta, si aggrappa alle liane, corre di schermata in schermata e così procede nella propria avventura. Ben oltre la staticità e l'ovvia finzione spaziale dei platform single screen, si comincia a introdurre uno scenario che acquisisce concretezza mediante il confronto con la cinematografia. Harry è una sorta di immagine stereotipica dell'avventuriero senza paura, le lande che si trova a percorrere sono lo specchio delle loro controparti filmiche e così egli stesso viene a rivendicare una personalità agli occhi del giocatore che ne assume il controllo.

In questa fase è piuttosto comune che i legami intermediali diretti o indiretti contribuiscano alla definizione dei caratteri del protagonista. Nel 1982 Coleco immette sul mercato Smurf: Rescue in Gargamel's Castle, che riproduce piuttosto fedelmente le atmosfere della famosa serie televisiva. I colori sgargianti del titolo Colecovision - per forza di cose più rifinito della controparte Atari 2600 - producevano ai tempi la vivida impressione di trovarsi al cospetto di un cartoon interattivo, cui una forma arcaica e ancora imperfetta di scrolling conferiva una sorta di continuità d'esperienza.

I primi successi Nintendo

Facciamo un passo indietro: il 9 luglio del 1981 il platform game vive una delle sue svolte epocali. Nelle sale giochi giapponesi l'intrepido Jumpman sfida il gorilla Donkey Kong, che ha rapito la fidanzata Pauline, segregandola in cima a un palazzo in costruzione. Al di là degli echi cinematografici del plot, il nuovo gioco Nintendo ha tutti i crismi

della pietra miliare, e sancisce l'esordio di due future star del mondo videoludico. Donkey Kong, ancora relegato al ruolo di antagonista, lancia i barili dall'apice del grattacielo, mentre l'eroe Jumpman deve schivarli saltando. È proprio la meccanica del salto che determina la rilevanza storica del capolavoro made in Kyoto. Nasce forse in senso proprio il platform game: la transizione al movimento laterale dello schermo, che di lì a pochi anni coronerà l'assetto dinamico del genere a piattaforma, ha come proprio prerequisite il balzo in quanto caposaldo del gameplay, cui il geniale designer Shigeru Miyamoto perviene proprio in primo luogo con Donkey Kong.

Jumpman, un nome e un destino. Del nostro piccolo alter ego baffuto sappiamo soltanto che è un carpentiere: le origini italiane e la professione di idraulico sono acquisizioni posteriori. Mario, il nome con cui passerà alla storia, è frutto di un benevolo omaggio al proprietario degli edifici del primo stabilimento Nintendo of America - l'italoamericano Mario Segale.

All'atto del suo esordio, la futura mascotte dell'azienda giapponese è dunque priva di alcune delle caratteristiche distintive che lo trasformeranno in una vera e propria icona pop. Eppure, il segreto del suo carisma è già contenuto in nuce nelle rudimentali animazioni di Jumpman, nei salti con il pugno all'insù, nel modo di salire le scale e negli effetti sonori lievemente gracchianti che accompagnano il suo incedere per successivi balzelli. La salopette rossa, il cappello e i baffi - dapprima meri espedienti per caratterizzare lo sprite del protagonista al netto delle limitazioni tecniche dell'hardware - diverranno i tratti fisici emblematici dell'idraulico italiano.

L'avvento di Super Mario Bros.

La nostra storia giunge a un'altra svolta nel settembre del 1985. Due anni prima Mario Bros. - platform single screen dall'impostazione ormai piuttosto tradizionale - introduceva la figura del fratello Luigi, i Koopa »

STORIA DI UNA RISCOPERTA

Rilasciato da Hudson Soft nel 1996, DoReMi Fantasy: Milon no Dokidoki Daibouken è uno dei vertici assoluti del platform game bidimensionale, grazie a un'impareggiabile art direction e a un gameplay brillante, che combina la dinamica delle bolle di Bubble Bobble con una struttura basata sullo scrolling dello schermo. Il folletto Milon, già al centro dell'iconografia Hudson con il titolo per Famicom Meikyū Kumikyoku: Milon no Daibōken, recita la parte di ottimo protagonista – pregevoli le movenze e le espressioni facciali, che paiono ispirarsi ai canoni dell'animazione giapponese. A lungo caduto nel dimenticatoio, DoReMi è stato riscoperto nel 2008, grazie alla riedizione su Virtual Console. Da allora una fama crescente ha reso la cartuccia originale per Super Famicom uno dei cimeli più ambiti dai collezionisti di tutto il mondo.

VIDEO GAMES



ALTRI MONDI, ALTRI MEDIA

Il valore iconico delle star dei platform game è testimoniato dalle loro fortune intermediali: Mario, Sonic e Donkey Kong sono protagonisti di alcune serie animate – i primi due anche di un paio di collane a fumetti. Il film Super Mario Bros., uscito nelle sale di tutto il mondo nel 1993, è la prima trasposizione cinematografica di un videogioco: pur alla luce della scarsa attinenza alla saga videoludica e di una dubbia realizzazione, il suo ruolo da apripista ne ha fatto in certa misura un cult. Peculiare e interessante la vicenda di Prince of Persia – suggestivo platform game che nel 1989 ridefinì i canoni tecnici per l'animazione degli sprites – cui lo scrittore russo Viktor Olegovič Pelevin si è ispirato per il suo racconto psichedelico Il Principe del Gosplan.



ALEX KIDD IN MIRACLE WORD



Troopa e alcuni elementi di design ben presto divenuti emblematici (i tubi verdi che emergono dalle piattaforme caratterizzeranno il paesaggio di tutti gli episodi della saga). Nel 1984 aveva poi fatto la propria irruzione sul mercato videoludico il ragguardevole Pac-Land, platform derivato dalla leggendaria saga di maze game Namco che conciliava un comparto grafico visionario e raffinatissimo a uno scorrimento orizzontale finalmente fluido. Ebbene, nel 1985 i tempi sono maturi affinché l'immaginario partorito da Shigeru Miyamoto nei precedenti quattro anni incontri il side-scrolling platform, rivoluzionandone una volta per tutte le coordinate espressive.

Super Mario Bros. è un capolavoro assoluto di design. L'idraulico italiano si muove in un mondo a propria perfetta misura. Salta, corre, spara, raccoglie monete e funghi, nuota, adopera trampolini, si arrampica, fa uso di passaggi sotterranei, elimina nemici, abbatte muri con il pugno: la varietà di azioni cui Mario può ricorrere non ha precedenti nella storia del platform, e più in generale degli action games. Ogni singolo snodo del gameplay è calibrato in base alle possibilità del personaggio, alla curva di apprendimento ideale e alla creazione dell'aspettativa: apprestandosi ad affrontare un passaggio ostico in un livello di Super Mario, il giocatore si prefigura istintivamente la soluzione, che nondimeno esige da lui destrezza e abilità con il controller. Il platform made in Nintendo si fonda sempre su un level design razionale - indica la strada in modo inequivocabile e poi la dissemina di ostacoli, rende la sfida impegnativa e tuttavia mai frustrante.

Nel corso degli anni Mario acquisisce numerose nuove abilità, mostrando straordinarie doti da trasformista - memorabile il Raccoon Mario di Super Mario Bros. 3, il Cape Mario di Super Mario World, o molto più

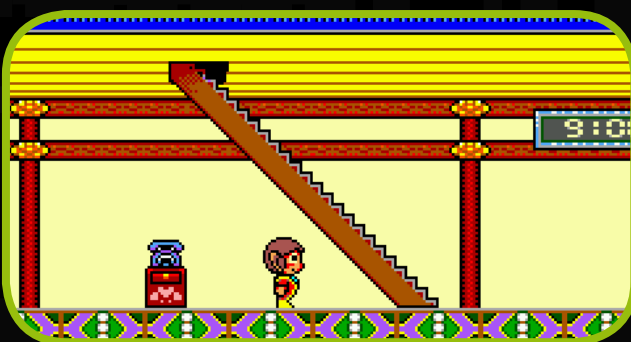
recentemente il Bee Mario di Super Mario Galaxy. Esplora il Regno dei Funghi in lungo e in largo, da solo o sul dorso del fido Yoshi, e impara a usare strumenti sofisticatissimi come lo Splac 3000. La sua fama è tale che persino la sua nemesi Wario - dapprima antagonista in Super Mario Land 2: 6 golden coins - si guadagna una serie di platform spin-off, quella di Wario Land. Non esiste forse saga videoludica più feconda di intuizioni geniali, felici scelte di gameplay e fruttuose svolte di design (come vedremo, sarà proprio la mascotte Nintendo a traghettare il platform game nell'era del 3D).

Pur alla luce di una così illustre progenie, che certo impreziosisce il personaggio e ne aumenta lo spessore, il Super Mario Bros. del 1985 già racchiude nel semplice sprite del suo eroe il fascino di quello che è destinato a trasformarsi in breve tempo in un vero e proprio fenomeno di costume - un sondaggio del 1990 vuole Mario addirittura più celebre di Mickey Mouse fra i bambini americani. Nintendo consegna alla storia il gioco perfetto - il primo livello è un sempiterno manuale di game design - e il pubblico riconoscente si appresta a elevarne il protagonista ai più alti onori.

Alex Kidd e la prima fase del platform game Sega

Nell'ambito della prima console war tra Nintendo e Sega, la casa di Tokyo si trova ben presto a dover far fronte al successo planetario dell'idraulico italiano. Il platform game è ormai uno dei generi più amati dal pubblico, e così nasce l'esigenza di procurare agli utenti del Master System un'alternativa credibile a Super Mario Bros.

Nel 1986 Alex Kidd in Miracle World segna il debutto dell'omonimo personaggio - prima mascotte non ufficiale Sega. Alex calca il »



ALEX KIDD IN HARD TECH WORD

GHOSTS'N GOBLINS



PLATFORM ADVERTISING

Nel 1999 Tomy rilascia in Giappone Kyo-rochan No Purikura Daisakusen, un platform game su licenza dell'azienda dolciaria Morinaga. Il suo protagonista, il pappagallo Kyo-rochan, è la mascotte dei cioccolatini Choco-Balls, che il giocatore deve collezionare nel corso dei livelli. Non è la prima volta che importanti brand scelgono i platform per promuovere i propri prodotti. Si pensi ad esempio a Zool: Ninja of the Nth Dimension, o al celebre McDonaldland per Nintendo Entertainment System.



palcoscenico di un platform vario e ben architettato, lontano dalla tendenza all'epigonismo che la fama di Mario tende da qualche tempo a favorire. Quattordicenne le cui sembianze ricordano vagamente lo scimmietto di pietra Son Wukong, il nuovo eroe concepito dal designer Kotaro Hayashida possiede una ragguardevole gamma di abilità. Avveniristica è la scelta di permettergli la guida di alcuni mezzi - una motocicletta e una sorta di elicottero a pedale - al pari dell'introduzione di uno shop in stile GDR e delle partite a morra cinese. Sembra in altri termini che l'obiettivo di Sega sia quello di costruirsi una propria peculiare identità nel vivace panorama dei platform game, implementando una semplice componente narrativa e allontanandosi da alcuni cliché che stanno prendendo piede nel mondo videoludico - il verticalismo del primo livello sembra quasi una

- dichiarazione di principio. Negli anni successivi Alex Kidd è al centro
- di una vivace sperimentazione: The Lost Stars sostituisce al classico
- sistema dei credits una gara contro il tempo, High-Tech World cambia
- completamente lo scenario di gioco e per certi versi rompe la continuità
- narrativa, Shinobi World introduce l'elemento crossover e contamina
- le atmosfere del primo capitolo della saga con quelle molto diverse di
- Shinobi (altro classico dell'action game secondo Sega). Nessuno di tali
- esperimenti ripete il successo di Miracle World: meno carismatico di
- Super Mario, Alex si perde nei meandri dei mille mondi che quasi suo
- malgrado è chiamato a esplorare, e infine sembra un po' smarrire la
- propria personalità. Non è un caso dunque che nel 1991 Sega inauguri
- un nuovo ciclo creativo, legandosi a un nuovo eroe destinato a segnare
- decisamente i suoi destini commerciali. »

**COMES
STORIES**

SONIC THE HEDGEHOG



Sonic, il porcospino più veloce del mondo

Sonic The Hedgehog è un gioco rivoluzionario, che propone un'alternativa reale ai canoni del platform stile Nintendo. A fronte dei ritmi distesi dei vari capitoli della saga di Super Mario, Sega decide di imperniare il gameplay del suo nuovo titolo sull'estrema frenesia: come si vince sin dal nome, il porcospino blu ideato da Naoto Ōshima è in grado di percorrere i livelli di gioco a velocità supersonica. Il proscenio delle ambientazioni è una sorta di pista a ostacoli per le sue folli corse, con tanto di giri della morte, trampolini e cunicoli pendenti in cui egli può acquisire ulteriore slancio. I nemici vengono spazzati via dalla sua marcia travolgente, le sue evoluzioni acrobatiche hanno poco a che vedere con l'incedere pacioso e le movenze distese cui l'idraulico italiano aveva abituato i giocatori nei suoi dieci anni di vita. Tra Mario e Sonic c'è lo scarto di un paio di generazioni videoludiche: all'estetica mite e tondeggiante del Regno dei Funghi, Sega preferisce la spinta propulsiva di un personaggio ipercinetico, i colori acidi di ambientazioni meno incontaminate, talvolta tecnologiche e futuristiche. La personalità di Sonic - dapprima solo abbozzata, definitasi poi gradualmente nel corso dei vari capitoli della saga - tende a una simpatica spavalderia. Il colore blu elettrico, gli occhi vispi e gli aculei sulla testa sono alla base di un'immagine fresca e scanzonata.

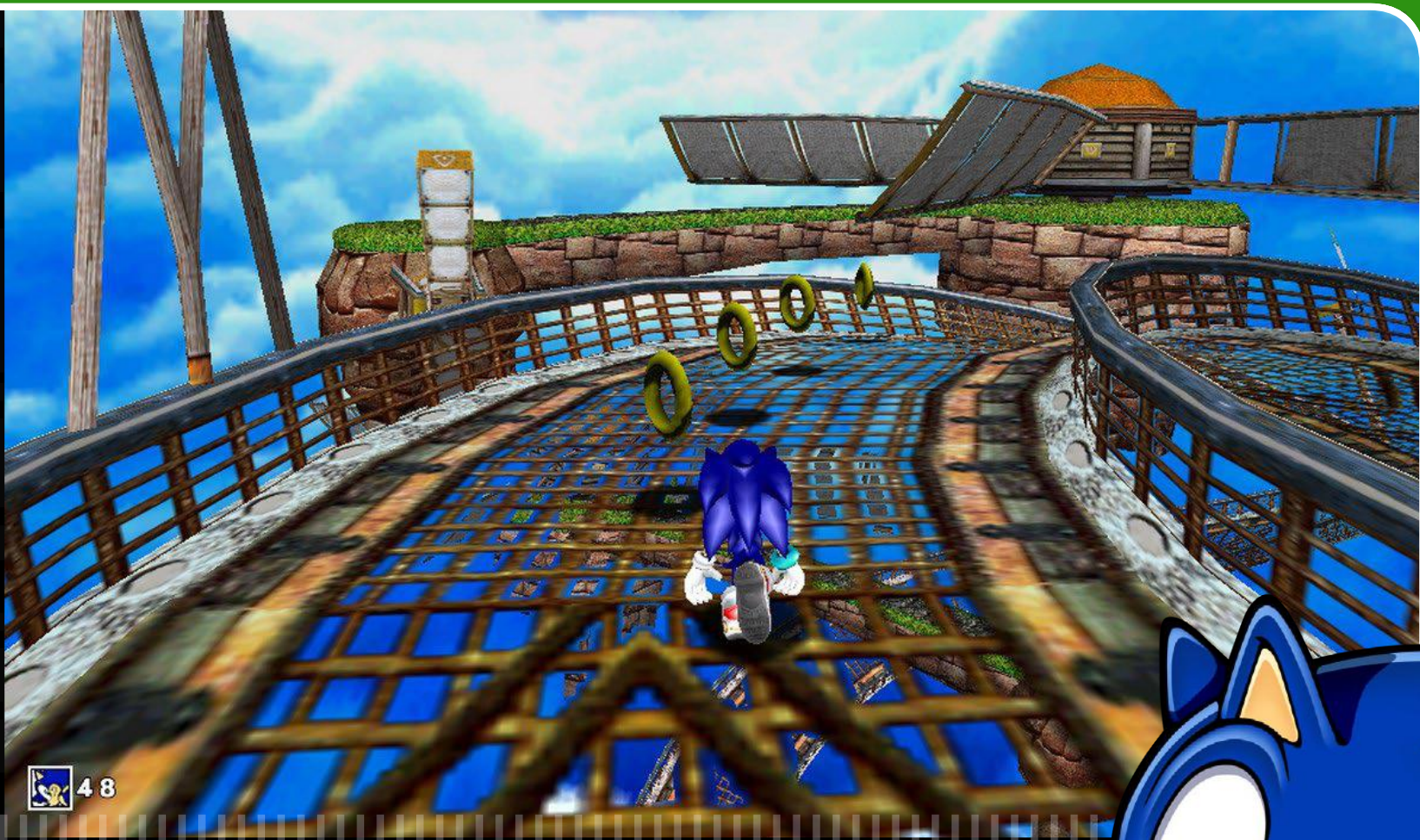
Praticamente invariato sotto il profilo del gameplay, Sonic The

Hedgehog 2 comincia a introdurre nuovi elementi nell'immaginario che gravita intorno alla figura del porcospino supersonico. Ritroviamo il Dottor Eggman, nemico giurato del nostro eroe, e fa la propria prima comparsa Tails, miglior amico di Sonic e sua spalla per antonomasia (l'alleato-rivale Knuckles esordirà solo in Sonic The Hedgehog 3, diventando un personaggio giocabile nel quarto capitolo della serie). Al netto delle implementazioni occasionali o marginali e delle svolte narrative, il gameplay non subisce sconvolgimenti in nessuno degli episodi 2D della saga, che vive sempre sul filo della velocità, basandosi sul carisma e sulle straordinarie doti atletiche del proprio protagonista.

Altre software house: Capcom, Konami, Taito

All'infuori dei cataloghi Sega e Nintendo, ormai vere e proprie multinazionali che dominano il mercato delle console, si staglia negli anni Ottanta e Novanta un panorama variegato di platform games, spesso originari del mondo coin op. Accanto a Mario, Alex Kidd e poi Sonic emergono tante altre icone, alcune così celebri da generare un profondo culto tra gli appassionati. È il caso di Sir Arthur, l'eroe di Ghosts 'n Goblins, platform praticamente coevo a Super Mario Bros. che traspone in forma videoludica l'immaginario fantasy cavalleresco, e che avrà in Ghoul's 'n Ghosts un degno erede: Arthur si fa largo tra orde di zombie, fantasmi e creature demoniache; memorabili le sue animazioni,





48

SONIC ADVENTURE



gli attacchi da lontano con la lancia, la tenuta balneare di cui il prode eroe fa sfoggio ogni volta che un affondo nemico cagiona la perdita dell'armatura.

A proposito di personalità indiscusse del platform game è doveroso citare Simon Belmont, cacciatore di vampiri che in Castlevania si introduce nel castello di Dracula per distruggerne l'inquilino, armato della sua fida frusta Vampire Killer. Prima di allontanarsi dal gioco a piattaforme di matrice classica e incorporare alcune spiccate componenti esplorative e ruolistiche, la saga Konami indaga le possibilità di un impianto stilistico dai tratti gotici e dalle atmosfere lugubri: intorno alle vicende della famiglia Belmont si costruisce un nuovo filone creativo, affatto eterogeneo alla tradizione inaugurata anni prima da Nintendo.

● Frattanto, in senso quasi contrario, le sale giochi di tutto il mondo vedono spopolare Bubble Bobble e le sue due star indiscusse, i draghetti sparabolle Bubby e Bobby. Nell'ambito di una struttura single screen ormai largamente collaudata, Taito canonizza gli stilemi che apparterranno ai suoi platform game: forme rotonde e sagome curvilinee, personaggi dalle parvenze innocue e graziose. Il ridente immaginario partorito dai designer della casa nipponica caratterizzerà una buona parte della sua produzione successiva. Oltre ai due simpatici draghetti, ne faranno parte a pieno diritto il kiwi di The NewZealand Story e l'ornitorinco Hipopo, protagonista di Liquid Kids. »



COEVE STORIES

L'era classica del platform game

Si potrebbe continuare per pagine e pagine: il decennio successivo all'uscita di Super Mario è una fase entusiasmante nella storia dei platform. Ogni software house propone la propria peculiare rilettura dei modelli di riferimento, e il mondo dei videogiochi si popola di personaggi carismatici - dal gorilla Toki, protagonista dell'omonimo coin-op, a Tom di Wonderboy, dalla mascotte del Pc Engine, il bambino delle caverne Bonk, al piccolo androide Megaman, vera e propria leggenda dell'intrattenimento videoludico. Se poi volessimo includere nel nostro inventario di eroi a piattaforme i personaggi dei Run and Gun - Contra, Turrigan, Metal Slug - la lista diverrebbe davvero infinita. Vale la pena soffermarsi

almeno brevemente sul platform di matrice europea. Una folta schiera di capolavori senza tempo impreziosisce la softteca dello Spectrum, del Commodore 64, dell'Amiga, dell'Atari ST - ma anche delle varie home console coeve. Dal Mayhem in Monsterland dei fratelli Rowland alle opere somme di Kloibhofer e Nieborg (Lionheart, Flink e più tardi The Adventures of Lomax), le strade del platform game occidentale sono ricchissime di anse e biforcazioni, ascese e declivi. Senza seguire l'impervio andamento di questa storia parallela, esemplifichiamo la rilevanza dell'iconografia che vi si produce menzionando Superfrog, indimenticato titolo del Team 17 che impernia la propria efficacia visiva sulla nitidezza del colore e la pulizia delle forme. Grazie alle animazioni degli occhi, della coda, della bocca e degli arti inferiori, il ranocchietto della software house inglese è un concentrato di espressione. Forse più di ogni altro personaggio dell'era 16 bit, Superfrog testimonia l'importanza della gestualità nell'ambito del character design.

Alla scoperta della terza dimensione

Ironia della sorte vuole che la storia europea di PlayStation - console cui è riferibile la prevalente transizione al 3D - abbia inizio con Rayman, un platform bidimensionale classico, prima vera icona del periodo a 32 bit. La creatura di Michel Ancel - forte delle pregevoli animazioni della scuola europea - si muove in un mondo immaginario dai contorni fiabeschi e dalle minute intarsiature visive, cui le singolari e magiche sembianze del protagonista - le mani e i piedi solo virtualmente collegati al resto del corpo - conferiscono la finitura di una vivida personalità.

Sino all'uscita della nuova console Nintendo e del suo capolavoro

ALL'INFUORI DEL PLATFORM GAME

Nel corso degli anni Mario e gli altri personaggi Nintendo hanno mostrato l'eclettismo delle grandi star, cimentandosi con successo nei generi più svariati. Il primo Super Mario Kart del 1992 ha segnato il debutto di una saga ultraventennale. Numerosi sono i giochi sportivi che hanno per protagonisti gli abitanti del Mushroom Kingdom: dal tennis al golf, dal calcio al baseball e al basket. Rimane indimenticabile l'esperienza corsistica di Diddy Kong Racing, che prende le mosse dalla serie Donkey Kong Country, mentre sul fronte degli RPG è doveroso ricordare i vari Paper Mario. Anche Sonic, abbandonati momentaneamente i panni del temerario avventuriero, si è dilettrato con il tennis in un titolo del 2008. In seguito protagonista del gioco di guida Sonic & SEGA All-Stars Racing, egli ha messo da parte la storica rivalità con Mario per il crossover Mario & Sonic at the Olympic Games.

CASTELVANIA



FROGLAND



RAYMAN



ICONE DIMENTICATE

Sino almeno all'era dei 32 bit il mercato giapponese è ricco di platform game non localizzati in Europa e Nord America, alcuni dei quali sono vere e proprie hidden gem. Nell'ambito di un gameplay tradizionale ma efficace, Moon Crystal per Famicom esibisce animazioni complesse e apparentemente incompatibili con le caratteristiche di un hardware 8 bit, facendo del proprio protagonista Ricky una potenziale star del gioco a piattaforme.

Non meno pregevole è il titolo Polestar Magical Pop'n, che nel 1995 sprema l'hardware del Super Famicom per inscenare un grande affresco fantasy riecheggianti le trasognate atmosfere di Willow.

Persino la Playstation ha i propri classici dimenticati: Chippoke Ralph no Daibouken costruisce un solido impianto platform intorno alla figura del suo eroe, un piccolo spadaccino che fronteggia orde di nemici finemente caratterizzati, all'interno di eleganti ambientazioni parallattiche.

Super Mario 64, pochi e parziali sono i tentativi di traghettare il platform game nella terza dimensione: l'ottimo Jumping Flash è solo in parte riconducibile ai canoni del nostro genere, Floating runner è poco più che mediocre, Bug! per Sega Saturn miscela elementi in 2.5D con una progressione guidata e incompleta sul piano della profondità. Spetta ancora una volta all'idraulico italiano il compito di dare luogo a un nuovo archetipo, orientando i successivi vent'anni di storia del genere.

Super Mario 64 è il più efficace esempio di transizione dal piano allo spazio: nel suo inedito assetto poligonale il Regno dei Funghi è vivo come non mai, e la mascotte Nintendo lo percorre in lungo e in largo con l'attitudine di un veterano del 3D. Sul fronte del character design, gli sviluppatori intendono trasporre le sembianze, le movenze e l'abbigliamento di Mario all'interno della nuova scenografia, senza che la sua personalità ne risulti alterata. A partire da questo capitolo della saga, l'immagine del personaggio creato da Shigeru Miyamoto si lega indissolubilmente a una voce, quella del doppiatore americano Charles Martinet: poche frasi emblematiche in un misto di italiano e inglese tendono a consolidare la semplice e simpaticissima personalità dell'idraulico, al riparo da un approfondimento psicologico e narrativo che muterebbe gli equilibri interni all'immaginario Nintendo - per definizione improntato a una sorta di inviolabile candore.

- Da Super Mario 64 in poi il genere dei platform 3D conosce una grande fortuna. Croc, Chameleon Twist, i vari seguiti di Gex, Spyro the Dragon, Ape Escape, lo straordinario Banjo Kazooie segnano profondamente il panorama dell'intrattenimento videoludico. C'è chi come Naughty Dog preferisce attenersi a un modello ibrido, con un movimento nello spazio condizionato da precisi limiti di design: Crash Bandicoot, il carismatico marsupiale protagonista dell'omonima serie, diviene in breve uno degli emblemi di Playstation.
- Qualche anno dopo i tempi sono maturi affinché Sonic compia a propria volta il salto nella terza dimensione. Difficilissimo sulla carta, l'adattamento delle sue frenetiche peripezie a un ambiente 3D si traduce nel grande successo di Sonic Adventure, il cui gameplay riconfigura le corse del porcospino blu per conferire loro lo spessore della componente spaziale, senza nulla togliere alla straordinaria velocità che le caratterizza.
- Negli anni Duemila il platform game continua a vivere del carisma dei suoi vecchi e nuovi protagonisti: non solo Super Mario, Rayman, Sonic e Crash, ma anche Conker, Raz di Psychonauts, Jak e Daxter, Ratchet e Clank. Grazie perlopiù al boom degli indie games, l'ultimo lustro ha sancito poi la straordinaria riviviscenza del side-scrolling platform di scuola tradizionale, con una conseguente proliferazione di nuovi affascinanti personaggi: Shovel Knight, lo spirito guardiano Ori, Trace di Axiom Verge. Ma questa è un'altra storia... ■



TUTTO VECCHIO!

RETRO



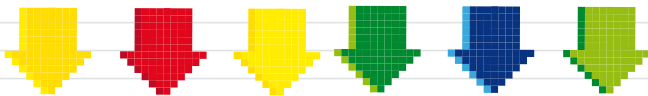
E SE AMI IL CINEMA...

MOVIEVILLAGE

Le ultime novità su cinema,
home video e serie tv



VECCHI CLASSICI, LONGPLAY ORIGINALI,



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



VILLAGE

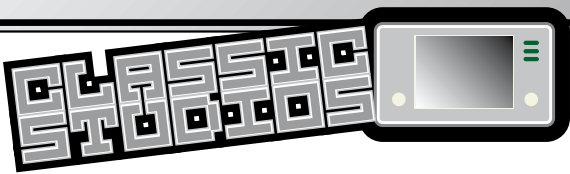
parte del network **GAMESVILLAGE.IT**

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

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

GRANDI MITI, NOMI STORICI





La storia di Interplay...

come non l'avete mai sentita raccontare!

Abbiamo incontrato in esclusiva per voi il mitico Brian Fargo, fondatore di Interplay e "padre" del seminale Fallout. Volete conoscere tutti i suoi segreti? Continuate a leggere!

di Marco "Metalmark" Accordi Rickards

Nata nel 1983 dalla mente geniale di Brian Fargo, che intervistiamo per voi in queste pagine, Interplay aveva un motto che diceva già tutto di sé: "By gamers. For gamers", ovvero "da giocatori, per i giocatori". Ed è proprio vero, se consideriamo che Brian ha sempre amato i videogiochi fin da bambino, vedendoli letteralmente nascere, e che iniziò ad appassionarsi di programmazione nel lontano 1977, quando i suoi gli regalarono un mitico Apple II. Da lì alla creazione del suo primo videogame, Demon's Forge, passarono appena quattro anni. E poi

il passo successivo, la fondazione di una vera e propria software house, che per oltre 20 anni ha regalato ai giocatori capolavori indimenticabili, da The Bard's Tale (1985) all'inarrivabile Fallout (1997). Ma, senza ulteriori e non necessarie presentazioni, lasciamo direttamente la parola al protagonista di questa grande storia. Ladies and gentlemen... Mr. Brian Fargo!

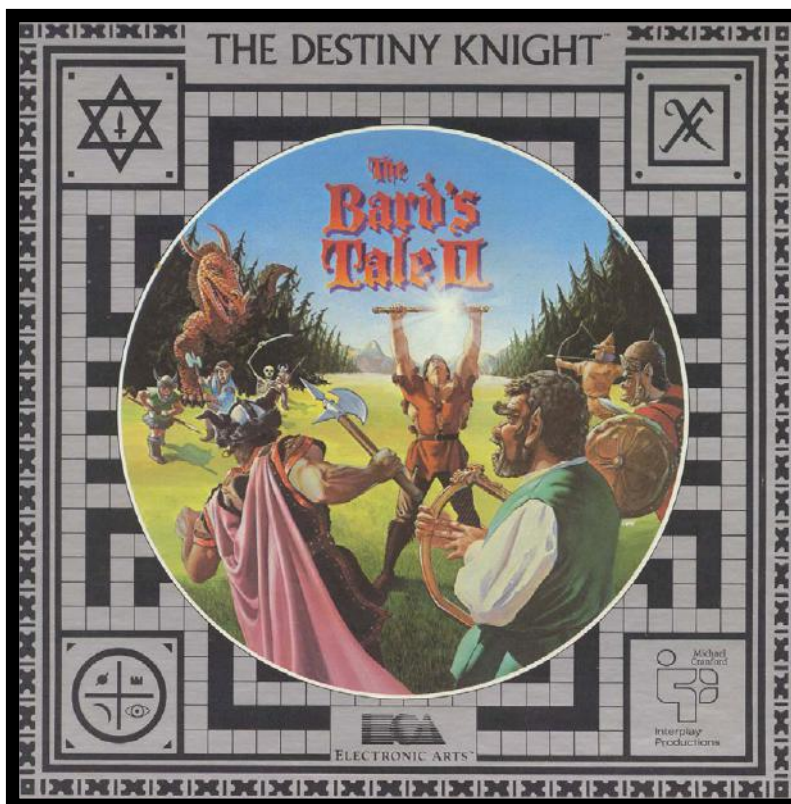
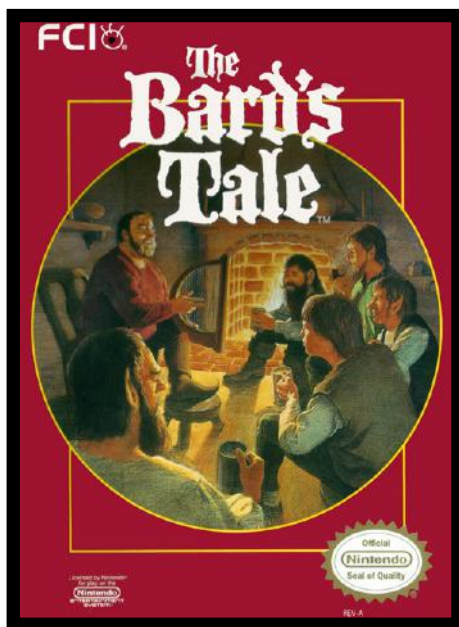
Metalmark: Nel 1977 i tuoi ti hanno comprato un Apple II. Cosa ha significato per te?

Brian Fargo: Sono davvero grato ai miei genitori per quell'acquisto, perché se non fosse stato per quell'Apple II, forse oggi non farei parte dell'industria dei videogiochi. Adoravo già i coin-op e il mio Atari VCS, ma non avevo idea di come i giochi finissero dentro ai cabinet o a una console. Una volta entrato nel fantastico mondo della programmazione, ho finalmente capito come venivano creati i giochi, e di come poi venivano integrati con la parte grafica. A quel punto, mi ci sono tuffato a capofitto e non sono più tornato indietro.

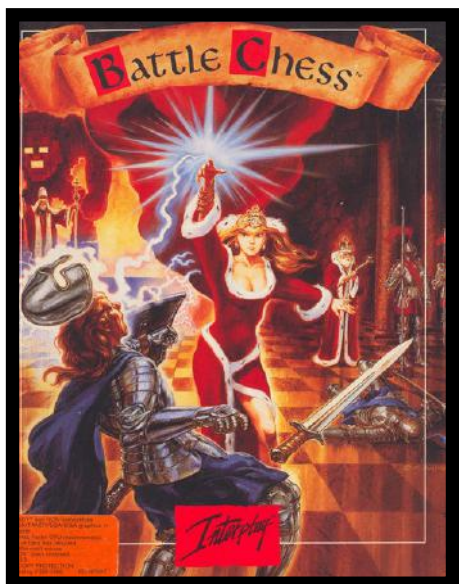
MM: Cosa ricordi di Demon's Forge? E perché hai scelto quel tipo di gioco per il tuo debutto e non un altro?

B.F.: Amavo quasi tutti i giochi sul mio computer, dai giochi di ruolo a quelli di strategia, da quelli d'azione alle avventure, quindi avrei potuto scegliere strade molto diverse. Mi piaceva giocare a D&D, ma le mie abilità di programmazione non mi avrebbero permesso di realizzare un gioco come Wizardry, perciò ho scelto un'avventura, sapendo che sarei riuscito a mettere insieme qualcosa di decente. Ho sempre lavorato solo con gli strumenti che avevo, e nel caso della programmazione, questo era un mio punto debole. La lezione più grande che ho imparato, in quel caso, è stata l'importanza di trovare persone esperte di quel campo, in modo da coordinare insieme gli sforzi verso un'esperienza comune.





The Bard's Tale (1985): a detta del suo creatore, una sorta di "Demon's Souls degli anni '80". Difficile, punitivo, masochistico... ma dannatamente spettacolare!



**"THE BARD'S TALE
ERA UN GIOCO
DIFFICILE,
UNA SPECIE
DI DEMON'S
SOULS DELLA
SUA EPOCA"**

MM: Bene, spostiamoci al 1983. Quell'anno, hai fondato Interplay. Puoi raccontarci la storia, descriverci come tutto è cominciato? E le tue sensazioni, al tempo?

B.F.: Fondare una compagnia è una cosa piuttosto faticosa, e ho trascorso molti anni solo a cercare di restare a galla e sopravvivere. Abbiamo realizzato lavori di porting per la World Book Encyclopedia, un lavoro militare per Loral e ancora altri porting per K-Tel Records. Abbiamo faticato molto, fino alla realizzazione di The Bard's Tale, nel 1985, che ci ha permesso di allentare un minimo la tensione e mi ha concesso di iniziare a pensare più a lungo termine. Quando si fonda una compagnia, c'è di solito uno stacco tra quello che devi fare e quello che vorresti fare. L'unico modo per farcela è resistere e persistere.

MM: The Bard's Tale... ah, se amiamo quel gioco! Come ha fatto, secondo te, a farsi notare tanto sulla scena dei GdR?

B.F.: Ah, The Bard's Tale in tutta la sua gloria punitiva! Era un gioco DIFFICILE, una specie di Demon's Souls della sua epoca. Si poteva creare l'intero gruppo di 6 avventurieri e un incontro casuale poteva spazzarli via tutti nei primi 5 minuti di gioco. Credo che il titolo abbia avuto tanto successo perché ha portato la musica e la grafica a colori in un genere che fino a quel momento era stato in bianco e nero, e perché ha offerto una nuova esperienza sul C64. E poi, il suo game design era davvero affascinante.

MM: E poi è arrivato Wasteland. Un altro grande successo. Come mai sei passato alla fantascienza, dopo il fantasy?

B.F.: Il gioco è venuto fuori semplicemente dalla mia passione per gli scenari post-apocalittici, e in particolare per Mad Max. E ho scoperto che il genere mi piaceva ancora di più se potevo identificarmi con veri esseri umani, in un'ambientazione più moderna, e usando ari convenzionali. I miei film preferiti erano 1975: Occhi bianchi sul pianeta Terra, Il pianeta delle scimmie, Interceptor: il guerriero della strada e vari film horror. Wasteland 2 mi sembrò perfetto da realizzare, quindi. E mi permise anche di lavorare con sceneggiatori molto in gamba, che spinsero il genere verso nuovi standard di qualità.

MM: Battle Chess non era Archon; praticamente si trattava di un gioco di scacchi potenziato dalle animazioni di combattimento... ma comunque era spettacolare. Avevi mai pensato che potesse avere tanto successo?

B.F.: Considerando che avevo praticamente scommesso la compagnia su quel gioco, di certo speravo che andasse bene. Non si può mai sapere come andrà un gioco, ma avevo di sicuro grandi speranze su Battle Chess. In quel momento stavamo guadagnando molto poco, come sviluppatori, nonostante i nostri successi, e questo mi costrinse a cambiare il modello di business e diventare un publisher. Battle Chess fu la nostra »

Fallout, nel 1997, ridefinì il concetto di GdR post-apocalittico ed ebbe uno straordinario successo mondiale.



Con Wasteland, Brian Fargo iniziò a esplorare la sua passione per gli scenari post-apocalittici.

grande scommessa! Ricordo di averlo presentato a una fiera, e uno dei più grandi CEO dell'industria mi venne a dire che non avrebbe mai fatto grandi numeri perché si vedeva sempre la stessa animazione. Be', dire che mi abbia fatto

venire la tremarella è poco!

MM: Molti giochi tratti da romanzi e film famosi sono orribili, ma Neuromancer è stato fantastico, un vero capolavoro. Qual è secondo te il segreto di un buon gioco su licenza?

B.F.: Quando creo un gioco a partire da un franchise famoso, per prima cosa cerco di assicurarmi di metterci dentro ciò che ha reso popolare quell'idea o quel mondo. In Neuromancer, si trattava di entrare nei computer, hackerandoli. Dunque dovevamo assicurarci di integrare quell'elemento in un'esperienza di gioco profonda. In Star Trek [di cui Interplay sviluppò e pubblicò negli anni '90 due titoli, per NES e home computer, NdR], tanto per fare un altro esempio, c'era da assicurarsi che personaggi e dialoghi fossero assolutamente coerenti con quelli della serie televisiva. Se si riescono a cogliere questi elementi, si può far dimenticare al giocatore che è davanti a un videogioco. E questo tipo di immersione si può ottenere in qualsiasi genere, e con qualsiasi tipo di approccio grafico.

MM: Quando Universal ha comprato il 45% di Interplay, come è cambiata la tua vita, e come è cambiata la tua compagnia?

B.F.: Il cambiamento più sostanziale è stato che ci siamo ritrovati con dei soldi in banca per la prima volta nella vita. E quindi ci siamo potuti sedere intorno a un tavolo per decidere come far crescere Interplay. In realtà, è stato anche un po' un guaio, perché abbiamo finito per muoverci in modo poco organico e ci siamo presi troppi rischi. È stata anche la prima volta in cui io personalmente mi sono trovato ad avere dei soldi in banca, ma la mia vita non è cambiata troppo, perché ero, come lo sono ancora oggi, concentrato unicamente sull'arte del videogioco. Tanti dei primissimi fondatori, da EA a Broderbund e Sierra, hanno cambiato business, ma io sono ancora qui. Evidentemente, devo avere un lato piuttosto masochista...

MM: Con il team di Black Isle, hai sviluppato e pubblicato alcuni dei migliori GdR mai fatti: Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape: Torment e Fallout.

Raccontaci qualcosa di questi anni d'oro, e di queste grandi opere d'arte...

B.F.: In inXile sto applicando perlopiù le stesse tecniche che avevo applicato un tempo a Interplay. Il mio background come giocatore e designer mi aiuta a identificare quello per cui vale la pena di lottare, e le caratteristiche di un gioco per cui vale la pena di aspettare. Sono molto concentrato sulla sensibilità dei giochi, ed è molto facile che deviino dal cammino che dovrebbero percorrere, anche quando al timone c'è gente qualificata e appassionata. Ma date a delle persone creative e intelligenti una buona atmosfera, la giusta direzione e il tempo necessario, e verrà fuori qualcosa di magico. Niente mi dà più soddisfazione di vedere un gioco che viene alla luce, e si sviluppa quasi come fosse dotato di vita propria. Iniziano tutti come neonati: fragili e con tanto bisogno di essere protetti dal mondo esterno...

MM: Puoi raccontarci della fine di Interplay? Fu colpa di Titus, tutto sommato?

B.F.: Non darei a Titus la colpa dei problemi finanziari che misero Interplay nella condizione di dover fare un accordo con loro. Fummo per molti versi vittime



Direttamente dal capolavoro cyberpunk di William Gibson, *Neuromancer* (1988) fa capire ancora oggi quali dovrebbero essere i capisaldi di una trasposizione videoludica di successo.

del nostro stesso successo. Facemmo partire un gran numero di iniziative, molte delle quali funzionarono. Mario Teaches Typing, *Virtual Pool*, *Descent*, *Clayfighter* e *Bard's Tale*, per esempio. Questo ci aveva portati a sviluppare singole divisioni che potevano occuparsi delle varie categorie, ma non riuscimmo a essere competitivi in tutti quei diversi generi - educational, sport, azione e GdR - contemporaneamente. Universal MCA ci mise tra l'altro sotto pressione perché voleva che crescissimo di più, ma non posso certo biasimarli. Discutemmo molto e gravemente con Titus riguardo alla necessità di fare giochi di qualità, o anche su cosa facesse sì che un titolo fosse o meno di successo, e alla fine ci trovammo a combattere su troppi fronti. Ma il vero peccato, con Titus, è stato che avevo un paio di idee valide per salvare la compagnia, ma loro hanno ritenuto di poter fare meglio di me. E così, è venuto il momento di lasciare loro le chiavi e farli provare.

MM: In sincerità, cosa ne pensi della nuova serie di *Fallout* di Bethesda?

B.F.: Cerco di evitare qualsiasi commento negativo che riguardi ciò che Bethesda ha fatto con *Fallout*. E non c'è dubbio che l'approccio che hanno scelto ha fruttato loro miliardi. Dirò piuttosto che ritengo che Obsidian abbia tirato fuori il gioco migliore di tutta la serie di *Fallout* prodotta da Bethesda, e che la serie non ha niente a che vedere con il genere post-apocalittico, secondo me. Ma tanto di cappello per quello che sono riusciti a fare.

MM: È vero, secondo te, che i grandi publisher internazionali, oggi, stanno uccidendo i videogiochi cercando di ingabbiare la creatività con la loro burocrazia e la volontà di controllare ogni singolo istante di sviluppo e produzione?

B.F.: C'è un abisso, nell'industria, tra gli sviluppatori indie e i giochi tripla A che escono sul mercato. Il costo dello sviluppo e del marketing, insieme alla mancanza di potere da parte degli sviluppatori ha portato i publisher ad avere il controllo assoluto sulla produzione. E quando si ha quel genere di controllo, è ovvio che si tende a dettare ogni termine dell'accordo. La maggior parte degli sviluppatori che hanno lavorato ai giochi più grandi è stata comprata o ha fallito, e ne sono rimasti molto pochi. Ma, per fortuna, ci sono più opportunità, oggi, per chi ha voglia di sviluppare giochi, di quelle che mi è capitato di vedere in decenni di storia. Ci sono finanziamenti attraverso crowd funding, Early Access, la VR

e nuove iniziative di medio livello organizzate da compagnie come Techland, Paradox, Gamestop, Nordic e tante altre. Se uno sviluppatore cerca un modo per finanziarsi, adesso, di sicuro è nell'epoca giusta per farlo al meglio.

MM: Un'ultima domanda: puoi rivelare ai fan italiani di *Retrogame Magazine* un segreto riguardo a uno dei tuoi vecchi giochi? Qualcosa che non hai mai detto a nessuno. Avanti, Brian, stupiscici!

Brian Fargo: Hmhmhm. Di segreti ce ne sono davvero tanti, se devo essere sincero. Per esempio, posso dire che impazzivo anch'io per molti dei giochi che facevamo, proprio come tanti nostri fan, e vi dirò: ho passato non so quante ore su *Rock N Roll Racking* e *Sacrifice*, tanto per menzionarne solo un paio. Una volta, mi sono iscritto a un concorso online di *Sacrifice* e l'ho vinto insieme a un amico, ovviamente in forma anonima! E posso aggiungere che non avevo assolutamente alcuna informazione da insider, e neanche degli indizi: è stata solo questione di abilità! ■

Una delle schermate conclusive del primo, indimenticabile *Fallout*. Che Metalmark finì alle cinque del mattino del 31 gennaio del 1997.



"RITENGO CHE LA NUOVA SERIE DI *FALLOUT* NON ABBA NIENTE A CHE VEDERE CON IL GENERE POST-APOCALITTICO, MA TANTO DI CAPPELLO PER CIÒ CHE SONO RIUSCITI A FARE"



AL DI LÀ DEI SOGNI

La vertiginosa parabola del Dreamcast, ultimo gioiello hardware mai prodotto da SEGA

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio





Dreamcast™

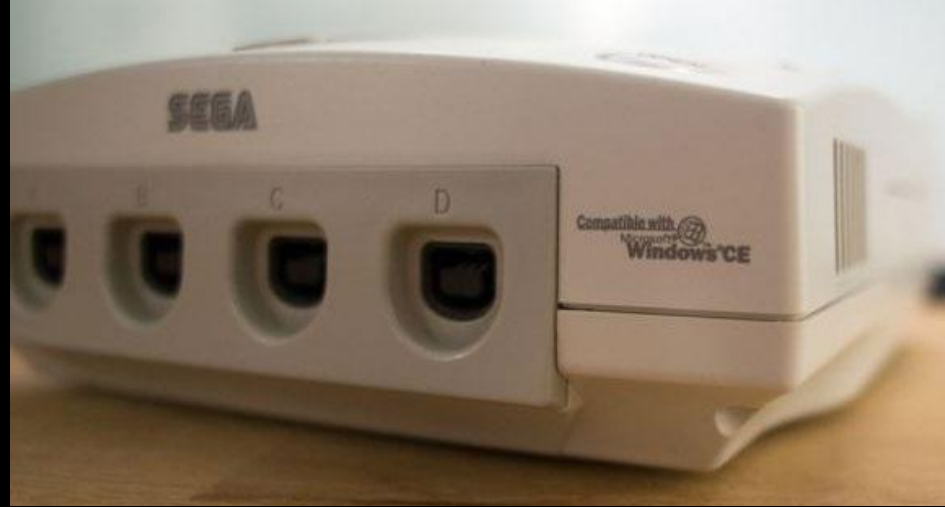
“**T**utti in coro: buffoni!”. Furono proprio queste le parole con cui uno dei più noti magazine specializzati italiani inaugurò l'anteprima relativa al Dreamcast. Il resto dell'articolo? Una serie più o meno velenosa di giudizi alquanto tranchant volti a sentenziare il fallimento di un progetto neppure arrivato sugli scaffali dei negozi. Tra le righe di questo linciaggio preventivo si poteva senz'altro leggere l'amarezza seguita alla rovinosa debacle registrata dal Saturn nel confronto con la PlayStation, ed è plausibile che attraverso quelle parole si volesse anche punire la politica marketing adottata da un'azienda rea di aver inanellato un'incredibile serie di infelici iniziative dopo il successo riportato dal Mega Drive... Sta di fatto che la console che avrebbe dovuto fungere da ideale trampolino di lancio per la riscossa del brand Sega si ritrovò a combattere sin dal principio con una platea a dir poco ostile, il cui scetticismo non si sarebbe affievolito neanche di fronte ai prodigi più eclatanti. Anzi. Si può persino arrivare a sostenere che ogni killer blow piazzato dalla macchina dei sogni in termini software andasse addirittura ad alimentare »

le aspettative nei riguardi della PS2, sua designata rivale. Chiunque abbia mai posseduto un Dreamcast, non fatterà di certo a comprendere gli estremi di questo paradosso; a tutti gli altri basterà invece ricordare il mantra ripetuto ad infinitum dai più di fronte a capolavori quali Soul Calibur, Resident Evil: Code Veronica e Shenmue, quel "Sì, bello, ma tanto tra un po' esce la PS2...", che sottintendeva, anche in questo caso, una preventiva certezza: a prescindere da ogni sforzo profuso dal

Dreamcast, la nuova console targata Sony avrebbe fatto comunque di meglio. Ora, non sapremo mai quante chance di successo avrebbe potuto avere se fosse saltato fuori in un periodo meno sfavorevole, sta di fatto che nessun progetto meriterebbe di scendere in campo in un simile contesto, a maggior ragione quando al suo destino è legato il futuro di un'azienda che, al netto degli errori commessi, aveva fatto davvero tanto per l'emancipazione dell'industria.

UN SISTEMA INNOVATIVO

Se potessimo isolare il Dreamcast dal rispettivo background storico e lasciare momentaneamente fuori da ogni equazione i non certo esaltanti dati di vendita che ne affliggono il retaggio, ci ritroveremmo in ogni caso di fronte a un quadro generale ben diverso da quello che dipingevano i media. Piuttosto che rappresentare l'ultimo, drammatico colpo di coda di una compagnia dal destino oramai segnato, esso appariva infatti come un sistema versatile, innovativo ed incredibilmente potente, le cui prestazioni avrebbero potuto favorire l'inizio di una nuova Età dell'Oro per i videogame a base 3D. A veder girare i titoli che ne accompagnarono il lancio giapponese, vale a dire Sonic Adventure, Sega Rally II, Power Stone e Virtua Fighter 3 Team Battle si aveva, in altre parole, l'impressione che la



Il piccolo display LCD monocromatico in dotazione alla VMU misurava un'ampiezza pari a 37x26mm per una risoluzione di 48x32 pixel.

major di Tokyo avesse fatto davvero le cose in grande e che lo spettacolo offerto da questi ultimi desse finalmente corpo a molte delle ambizioni strutturali che macchine come PlayStation ed N64 non erano ancora riuscite a concretizzare. E non ci riferiamo unicamente a parametri di natura tecnica, quali pulizia delle texture, ricchezza dei modelli poligonali, stabilità del framerate ed effettistica di contorno. Alcune delle soluzioni concettuali suggerite da Sonic Adventure e la sconcertante anteprima di Shenmue che gli acquirenti di Virtua Fighter 3 Team Battle si videro regalare in bundle col gioco, sottintendevano di fatto la palese volontà di spingere il videogame verso un nuovo stadio di completezza, in cui estetica sopraffina, narrazione iperdinamica e rinnovata interattività ne rappresentassero la novella essenza.

Al contrario di quanto accaduto con progetti progressi quali Mega CD, Sega 32X e Saturn, i quali finirono essenzialmente per tradire le aspirazioni covate in rapporto dai vertici della compagnia, il Dreamcast

sarebbe riuscito a mantenere gran parte delle promesse formulate al suo day one. Per certi versi - si pensi ad esempio al robustissimo filo diretto che legò il suo parco esclusive alla florida sfera arcade dell'epoca o magari ai primi, validi tentativi di importare l'online gaming in territorio console - si può anzi sostenere che i risultati ottenuti dalla 128bit color panna superarono persino le proiezioni più rosee.

LE CAUSE DELLA CADUTA

Ma allora perché i conti finirono per non tornare? Possibile che la sola attesa della PS2 o il generale pregiudizio dalla stampa potessero avere la forza di stroncare un'iniziativa tanto vincente? La tentazione di rispondere positivamente al dilemma è senz'altro pressante, ma sarebbe ovviamente impossibile oltre che ingiusto sostenere una tesi del genere. Se è vero com'è vero che questi elementi contribuirono senz'altro a danneggiare l'immagine del progetto agli occhi del pubblico è altrettanto innegabile che il "sogno" avesse i suoi bei costi e che Sega non fosse certo nelle condizioni più adatte ad ammortizzarli. Senza usare eufemismi di sorta, si può in tal senso affermare che l'azienda si trovasse sull'orlo del baratro ancor prima che la macchina approdasse sul mercato e la produzione di un kolossal da 100 milioni di dollari quale Shenmue



La VMU disponeva di soli 128Kb di memoria, i quali venivano ripartiti in 200 Slot di salvataggio. I dati potevano essere gestiti sia in loco che attraverso un più pratico sottomenù accessibile dalla videata di lancio del Dreamcast. Un titolo come Shenmue, il più esoso dell'intero catalogo software, arrivava a occupare ben 80 slot di salvataggio.

I GRANDI ASSENTI

Abbiamo più volte accennato al fatto che il Dreamcast disponesse di un catalogo software straordinariamente competitivo oltre che completo. Eppure, a veder bene, esso presentava delle lacune esiziali che possiamo sostanzialmente ricondurre al generale disinteresse mostrato nei riguardi della console da alcuni tra i principali brand dell'industria. Se Konami limitò i propri impegni a prodotti di scarsa rilevanza mediatica, privando conseguentemente la macchina di una qualsiasi iniziativa legata alle serie di Metal Gear Solid e International Superstar Soccer, aziende come Squaresoft ed Electronic Arts decisero ad esempio di snobbarla del tutto per coltivare un più proficuo rapporto di esclusività con Sony. Detto atteggiamento avrebbe impedito ai Dreamcast-User di portarsi a casa un qualsiasi capitolo di Final Fantasy come pure di accedere ad una qualunque edizione di Fifa. Dal canto suo, Sega sarebbe riuscita a colmare almeno in parte l'assenza dell'epopea JRPG made in Squaresoft con titoli di alto profilo quali Skies of Arcadia e Grandia II, ma non fu mai in grado di proporre una simulazione calcistica degna di competere ad armi pari con i principali esponenti di genere allora presenti sulla scena... Il che rappresentò senz'altro un deterrente decisivo per le platee europea e italiana.

non fece che inasprire gli estremi dello scenario. In assenza di un piano marketing degno di sostenere gli standard commerciali imposti nel frattempo da Sony, la grande S finì dunque col restare a secco sul più bello e cioè al momento di pianificare il debutto occidentale della macchina. Piuttosto che rappresentare una proficua opportunità economica, detta manovra comportò in effetti una nuova emorragia di fondi che l'azienda non riuscì ad arrestare per tempo anche a causa del mancato appoggio di brand come Electronic Arts, Konami e Squaresoft i quali, molto più interessati a coltivare la partnership con il colosso PlayStation, le negarono sin dal principio il supporto di tutte quelle hit



L'anima della VMU era costituita dal processore Sanyo LC8670 Potato ad 8Bit. Per alimentarlo erano necessarie due batterie al litio CR-2032.



Sega avrebbe più volte tentato di sfruttare il lato interattivo della VMU. Dei vari mini game abbinati ai titoli più gettonati del catalogo Dreamcast, l'unico a registrare un certo riscontro mediatico fu Chao Adventures: una sorta di Tamagotchi legato alle simpatiche creaturine apprezzate in Sonic Adventure 1 e 2.

avrebbero potuto magari incrementare le vendite dell'hardware. Da qui la storica deflagrazione dell'assetto societario con tanto di repentina ripartizione degli sviluppatori first party in tanti studi satellite a budget indipendente e l'inevitabile resa propiziata a soli 3 anni dall'inizio dei giochi con l'arresto della produzione della console. Il più brusco dei risvegli da un sogno tanto ardito quanto breve.

Al di là dei sogni di riscossa covati da Sega; al di là delle risicate chance di successo di una scommessa che il contesto mediatico maturato in quegli anni aveva reso proibitiva sin dal principio; al di là del suo inesorabile fallimento commerciale, il Dreamcast sarebbe in ogni caso riuscito lasciare un segno indelebile nella storia di quest'industria passando agli annali come una delle console più innovative e performanti di sempre. I cinici potranno

definire questo traguardo al pari di una mera vittoria di Pirro, ma chi ebbe modo di metterci su le mani conoscerà senz'altro il reale valore di quest'impresa: perché aver posseduto un Dreamcast, averlo amato e aver vissuto in prima persona le emozioni di cui fu foriero è una di quelle esperienze che ti cambiano dal profondo e per sempre, rendendo un gamer più consapevole, se non addirittura un privilegiato. ■



SEGA DREAMCAST

La scelta del nome della console venne vagliata dopo aver valutato circa 5000 proposte pervenute a Sega a seguito di un'iniziativa pubblicitaria indirizzata ai fan. Inizialmente, la major aveva valutato diverse alternative come Blackbelt, Whitebelt, Dural e Katana. Alla fine si optò per Dreamcast: neologismo formato dalle parole "Dream" e "Broadcast" che sintetizzava al meglio le ambizioni del progetto.



SEGA DREAMCAST

PRODUTTORE **SEGA**

GENERAZIONE **SESTA**

DEBUTTO ASSOLUTO **1998 - 27 NOVEMBRE**

DEBUTTO AMERICANO **1999 - 9 SETTEMBRE**

DEBUTTO EUROPEO **1999 - 14 OTTOBRE**

DISMISSIONE **2001 - 31 MARZO**

UNITÀ VENDUTE **9.13 MILIONI**

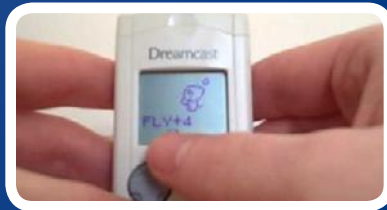
TITOLO PIÙ VENDUTO **SONIC ADVENTURE (2.5 MILIONI DI COPIE)**

VISUAL MEMORY UNIT

Qui da noi, le unità VMU venivano vendute al prezzo standard di 39.000 lire, con eventuali variazioni di prezzo legate al lancio di eventuali versioni sviluppate da aziende terze come i modelli Nexus che offrivano capienza assai maggiore.



Il piccolo display LCD monocromatico in dotazione alla VMU misurava un'ampiezza pari a 37x26mm per una risoluzione di 48x32 pixel.

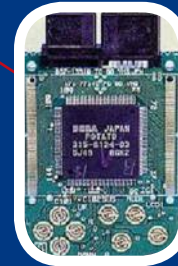


Sega avrebbe più volte tentato di sfruttare il lato interattivo della VMU. Dei vari mini game abbinati ai titoli più gettonati del catalogo Dreamcast, l'unico a registrare un certo riscontro mediatico fu Chao Adventures: una sorta di Tamagotchi legato alle simpatiche creaturine apprezzate in Sonic Adventure 1 e 2.

Diversamente da sistemi suoi contemporanei come PlayStation e N64, il Dreamcast non avrebbe sfruttato una Memory Card tradizionale. Lo stoccaggio dei dati di gioco veniva gestito attraverso la Visual Memory Unit (VMU), un'innovativa periferica a tema in grado di fungere anche da handheld di supporto alla console madre, tramite cui sarebbe stato possibile accedere a simpatici mini game e visionare eventuali sottomenù.



La periferica andava inserita nell'apposito slot integrato nel Pad Dreamcast. Ognuno di questi ultimi avrebbe potuto ospitare 2 due differenti unità VMU.



L'anima della VMU era costituita dal processore Sanyo LC8670 Potato ad 8Bit. Per alimentarlo erano necessarie due batterie al litio CR-2032.



La VMU disponeva di soli 128Kb di memoria, i quali venivano ripartiti in 200 Slot di salvataggio. I dati potevano essere gestiti sia in loco che attraverso un più pratico sottomenù accessibile dalla videata di lancio del Dreamcast. Un titolo come Shenmue, il più esoso dell'intero catalogo software, arrivava a occupare ben 80 slot di salvataggio.

PERIFERICHE

Ergonomica e performante, la pistola ottica made in Dreamcast veniva venduta in bundle con l'eccellente porting casalingo di The House of the Dead 2 (1999) ed era ovviamente compatibile anche con la successiva conversione di Virtua Cop 2 (2000).

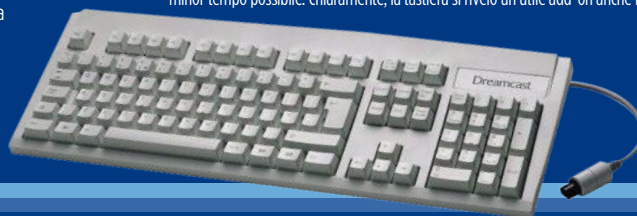


Realizzate espressamente per il supporto del gustoso rhythm game Samba de Amigo (2000) le Dreamcast Maracas anticiparono, per certi versi, un'esperienza di gioco che il pubblico avrebbe successivamente vissuto su Wii stringendo Nunchuck e Wiimote. Da notare il tappetino interattivo e la barra a infrarossi da collocare sul TV Color.



Tra le periferiche più curiose mai abbinata ad un videogame, la fishing rod con tanto di sensibile mulinello analogico esaltava l'esperienza di gioco offerta dai due capitoli di Sega Bass Fishing (1999-2000). A dispetto del tema trattato, queste due produzioni si rivelarono estremamente intriganti oltre che visivamente spettacolari.

La Dreamcast Keyboard venne distribuita in bundle con The Typing of the Dead (2000), curiosa rilettura del più celebre The House of the Dead 2 in cui gli zombie andavano abbattuti digitando determinate parole nel minor tempo possibile. Chiaramente, la tastiera si rivelò un utile add-on anche in ottica online.



TOP 10

SCELTE DALLA REDAZIONE

TOP TEN GLI IMPERDIBILI

La leggenda del Dreamcast è sorta intorno a un catalogo software ricco di preziose esclusive, le quali seppero esaltare a pieno lo straordinario potenziale tecnico della macchina. Tra queste figuravano progetti molto diversi l'uno dall'altro che favorivano a quest'ultima l'opportunità di vantare almeno una Killer Application per ognuno dei generi più in voga. Dovendo stilare una secca top ten dedicata a queste produzioni, le scelte rimangono tuttavia obbligate e fanno riferimento a prodotti entrati ormai nel mito come ad esempio i due, spettacolari episodi di Shenmue e il clamoroso porting di Soul Calibur che superava in tutto e per tutto le prestazioni offerte dall'omonimo coin-op. Se due perle della sfera JRPG come Skies of Arcadia e Grandia II riuscirono a colmare la pur grave assenza di esponenti legati al franchise di Final Fantasy, il grande Resident Evil: Code Veronica si sarebbe preso cura del filone survival horror, lasciando dunque ai due capitoli di Sonic Adventure il compito di restituire adeguato lustro alle avventure platform del porcospino blu. A completare un affresco di rara intensità, progetti freschi e innovativi quali il coloratissimo Jet Set Radio e Omikron: The Nomad Soul, avventura cyberpunk firmata da David Cage, cui andava sommandosi quel Metropolis Street Racer destinato a riscrivere molte delle regole alla base dei titoli automobilistici, nonché a dare ideali natali alla serie di Project Gotham Racing.

1. SHENMUE (SERIE) - 1999/2001 SEGA AM2

2. SOUL CALIBUR - 1999 NAMCO

3. SKIES OF ARCADIA - 2000 SEGA / OVERWORKS

4. RESIDENT EVIL CODE: VERONICA - 2000 CAPCOM

5. MSR: METROPOLIS STREET RACER - 2001 SEGA / BIZARRE CREATIONS

6. GRANDIA II - 2000 GAME ARTS CO.

7. SONIC ADVENTURE (SERIE) - 1998 / 2001 SEGA / SONIC TEAM

8. POWER STONE (SERIE) - 1998 / 2000 CAPCOM

9. OMIKRON: THE NOMAD SOUL - 2000 EIDOS / QUANTIC DREAM

10. JET SET RADIO - 2000 SEGA / SMILEBIT



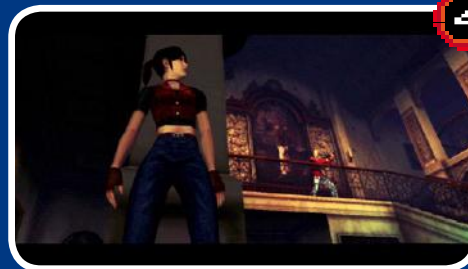
1



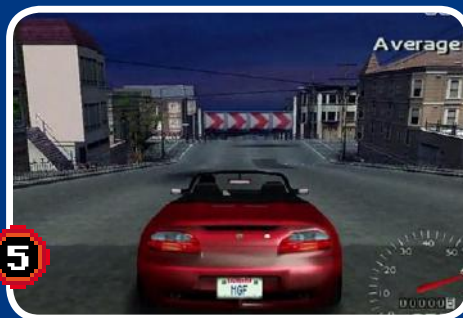
2



3



4



5



10

CONVERSIONI
A CONFRONTO

SHINOBI

TRA I CLASSICI DEL VIDEOGIOCO, SHINOBI HA AVUTO PARECCHIE CONVERSIONI. PRONTI A SCOPRIRE TUTTE?

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

INFO

ANNO

1987

PRODOTTO

SEGA

SVILUPPO

INTERNO

AUTORE

YUTAKA SUGANO

Shinobi è senza ombra di dubbio uno dei classici più acclamati nella storia del gaming, nonché un imprescindibile punto di riferimento per tutti gli amanti dei beat'em up a scorrimento orizzontale. Suddivisa in 5 corpose missioni, l'avventura ci vedeva affrontare gli accoliti dell'organizzazione terroristica nota come Zeed, rea di aver rapito tutti i giovani rampolli del clan Oboro su ordine del malvagio Ninja Mascherato. Mattatore assoluto dell'opera, l'indimenticabile Joe Musashi, letale ninja metropolitano che, rompendo la secolare tradizione che voleva l'identità dei sicari nipponici celata dal proverbiale copricapo, avrebbe affrontato l'intera avventura a volto scoperto, senza peraltro disdegnare l'uso delle armi da fuoco. Nel corso degli anni, SEGA ha cercato di regalargli degli eredi, ma né il pur fascinioso Shadow Dancer, né tantomeno il giovane Hotsuma visto nel remake PS2 del 2002 hanno saputo reggere il confronto. Il gameplay di Shinobi si sviluppava lungo una collaudata struttura a scorrimento con scenari multilivello che favorivano occasionali digressioni platform. Caratterizzato da un comparto grafico molto dettagliato, in cui lo sprite di Musashi brillava per qualità del design ed efficacia delle animazioni, il gioco trovava nei boss di fine livello e negli epici scontri con loro uno dei suoi elementi più riusciti. Shinobi debuttò in sala giochi nel novembre del 1987 sfruttando appieno le risorse di una arcade board storica come la Sega System 16. Per mettere le mani su una prima versione home del gioco i suoi fan dovettero attendere l'anno successivo,

SEGA
MASTER
SYSTEM



C64



SPECTRUM
ZX



quando il Sega Master System ne ospitò l'esclusiva temporale. A partire dal 1989, Shinobi avrebbe dunque iniziato il suo tour dei sistemi casalinghi più noti dell'epoca, trovando in macchine quali C64 e PC Engine degli alferi alquanto validi.

SEGA MASTER SYSTEM (1988)

Realizzato dai medesimi responsabili dell'originale da sala, il porting casalingo di Shinobi beneficiò dell'esclusiva attenzione riservatagli dai vertici di SEGA, che si adoperarono affinché le pur limitate risorse tecniche della console venissero spremute a dovere. A fronte di un ventaglio cromatico meno ricco e al generale downgrade dei dettagli, il gioco riuscì a rendere adeguata giustizia alla sua controparte a gettoni, integrando anche novità

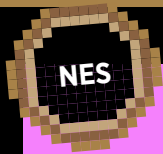
strutturali come l'archiviazione dei 1-hit instant kill con una barra energetica che rendeva Musashi molto più resistente agli attacchi nemici.

C64 (1989)

Realizzata da Simon Pick e Ned Langman, la versione C64 di Shinobi si distinse come la migliore del lotto dei Personal Computer a 8bit e, secondo alcuni, rischio addirittura di insidiare la corrispettiva edizione Master System. Se ci limitassimo ad un semplice confronto visivo quest'ultima valutazione parrebbe per lo meno azzardata, ma una volta passati alla prova del gameplay la sfida si sarebbe fatta molto più equilibrata, sia in termini di feedback dei comandi che sotto il profilo della fluidità di gioco.



Tra scontri difficilissimi ed epiche boss battle, Shinobi ci ha tenuti incollati agli schermi.



SPECTRUM ZX (1989)

Programmato da David Leitch con il supporto di Drew Northcott ai tool grafici, il porting destinato allo Spectrum ZX viveva di cromie inevitabilmente essenziali cui andavano abbinandosi sprite disegnati con grande cura, ma animati in modo approssimativo. Considerati gli elevati ritmi di gioco e la risposta relativamente precisa dei comandi, questa versione risultò in ogni caso adeguata alle aspettative dei clienti Sinclair.

PC (1989)

Shinobi approdò su PC IBM e compatibili in un'epoca in cui questa piattaforma faticava ancora parecchio a reggere il passo dei sistemi più collaudati in fatto di conversioni da sala. Alla fine, malgrado il netto restyling grafico volto a snellirne il comparto grafico e l'oscena tutina blu elettrico in cui si ritrovò avvolto il povero Musashi, il risultato finale andò ben oltre le aspettative, regalando così ai PCisti uno dei pochi arcade porting degni di questo nome.

NES (1989)

Prodotta da Tengen in via non ufficiale e distribuita in solo Nord America su una micidiale cartuccia nera, la conversione NES di Shinobi si rifaceva, per



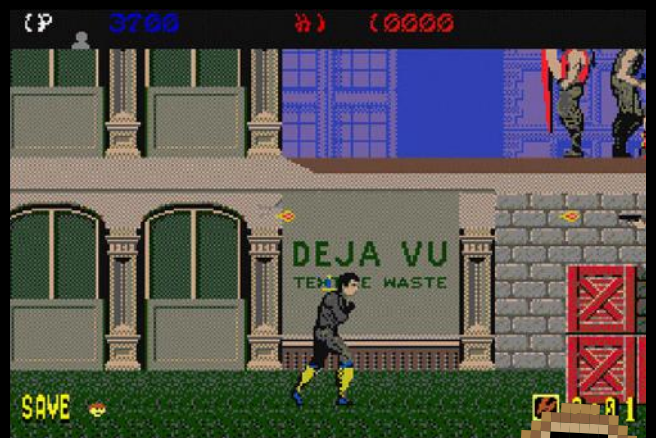
grandi linee, alla rispettiva edizione Master System, risultando però orfana di alcune rilevanti feature, quali armi a corto raggio come spada, nunchaku, granate e catena. Allo stesso modo, le sezioni a scorrimento verticale presenti nelle Missioni 2-2 e 3-2 vennero riconvertite in formula orizzontale. A fronte di queste lacune, realizzazione tecnica ed esperienza di gioco globale risultavano senz'altro godibili.

MSX (1989)

Dal punto di vista estetico, la versione MSX di Shinobi ricordava molto da vicino quella dello Spectrum ZX, eccetto che per uno scrolling molto più scattoso. Se aggiungiamo al tutto il notevole delay dei comandi, è facile chiudere il cerchio intorno a quella che resta senza ombra di dubbio la peggiore incarnazione home del classico targato Sega.

AMSTRAD CPC (1989)

Curata da Richard Aplin, la trasposizione Amstrad CPC evidenziava un sensibile delay dei comandi che, a lungo andare, avrebbe compromesso l'efficacia generale del gameplay. Un vero peccato, giacché, in termini meramente visivi, era stato fatto davvero di tutto per contenere il divario tecnico vigente tra questo porting e il coin-op originale.

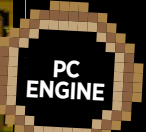


AMIGA / ATARI ST (1989)

A gioco in pausa e al netto delle sgranature di routine, le conversioni Amiga ed Atari ST di Shinobi potrebbero sembrare tra le più fedeli al coin-op originale: disgraziatamente, le somiglianze estetiche tra i due codici non avrebbero trovato adeguato riscontro sotto il profilo del gameplay. A compromettere la riuscita della trasposizione, il drastico taglio applicato ai frame di animazione propri di Musashi e relativi avversari, cui andavano a sommarsi uno scrolling non esattamente fluido e un leggero, ma fastidioso delay dei comandi.

PC Engine (1989)

Distribuito esclusivamente in Giappone, il porting PC Engine presentava un comparto grafico assai performante che, per definizione degli sprite, completezza delle animazioni e fluidità dello scrolling era seconda soltanto alla versione arcade. A macchiare una performance altrimenti straordinaria, l'omissione di power up, armi a corto raggio e bonus stage, nonché della Missione 2. ■



METAL GEAR™

SAGA

di Valerio "Revolver" Pastore

Le origini di una saga che ha fatto la storia del Videogioco, l'esordio seminale del geniale Hideo Kojima. Una storia che vale la pena di essere raccontata...



INFORMAZIONI

Anno: dal 1987
 Genere: Azione stealth.
 Si può dire senza ombra di dubbio che il primo Metal Gear abbia inventato di fatto questo genere, raffinato poi nel corso degli anni.

Mi sono preso diverso tempo, prima di scrivere le pagine che leggerete da qui in avanti. Ancora prima di poggiare un dito sulla tastiera, infatti, ho riflettuto molto su cosa scrivere... e su come scriverlo. Un "articolo" che descriva ad oggi, attraversando la sua storia, una delle saghe che ha cambiato il videogioco. E persino le vite di qualcuno. Come quella di chi vi sta scrivendo. Tanto che ancora rimane, nel mio cantiere delle imprese incompiute, un intero libro dedicato. Per me, Metal Gear oggi vuol dire amore e dolore. Ma vuol dire soprattutto passione, come quella del suo creatore: Hideo Kojima. Proprio da lui, voglio cominciare con voi questo piccolo grande viaggio su Retrogame Magazine. Perché se Snake è il nostro eroe, Kojima non potrà che

essere il volto di suo padre. E il filo conduttore di tutta questa storia.

Un bambino speciale

Fin da bambino, Hideo sentiva strette le maglie della realtà. A dodici anni entrò per caso in una libreria e comprò "Viaggio Allucinante" di Isaac Asimov. Quelle pagine stravolsero la sua fantasia e la sua vita. Da quel momento, cominciò a divorare libri e a tessere le tele della sua capacità narrativa, che tanto impareremo a conoscere nella sua età adulta. Alle storie e i personaggi, affiancò ben presto la passione per la fotografia e la regia. Grazie a dei genitori appassionati di cinema, Kojima crebbe in una casa dove era vietato la sera andarsene a dormire prima dei titoli

di coda del film. Le due influenze continuarono a procedere parallele e diventarono la forza motrice della sua più grande ambizione: creare storie con le sue stesse mani. Nel frattempo, la vita andava avanti, il sole continuava a tramontare e rialzarsi, e le foglie diventavano prima verdi e poi marroni. Hideo cominciò le scuole superiori. E fu qui che, coinvolgendo un suo caro amico, cominciò a sperimentare il suo estro dietro la cinepresa, girando corti e proiettandoli a un festival culturale della sua scuola. Kojima aveva un piano, ben definito già dall'età in cui la maggior parte delle persone ancora cerca di capire cosa vuole dal mondo, e perché sia costretto poi a diventare adulto. Il suo piano era "semplice" ma efficace: diventare uno scrittore di fantascienza di

METAL GEAR: LA SAGA



» PlayStation - Ricordate tutti questa scena sconvolgente, vero? Psycho Mantis ci resterà per sempre nel cuore... come anche il trucco geniale per sconfiggerlo.



» MSX - Visuale dall'alto e grafica del tempo (1987), ma su MSX Snake conosceva già i principi dello stealth.

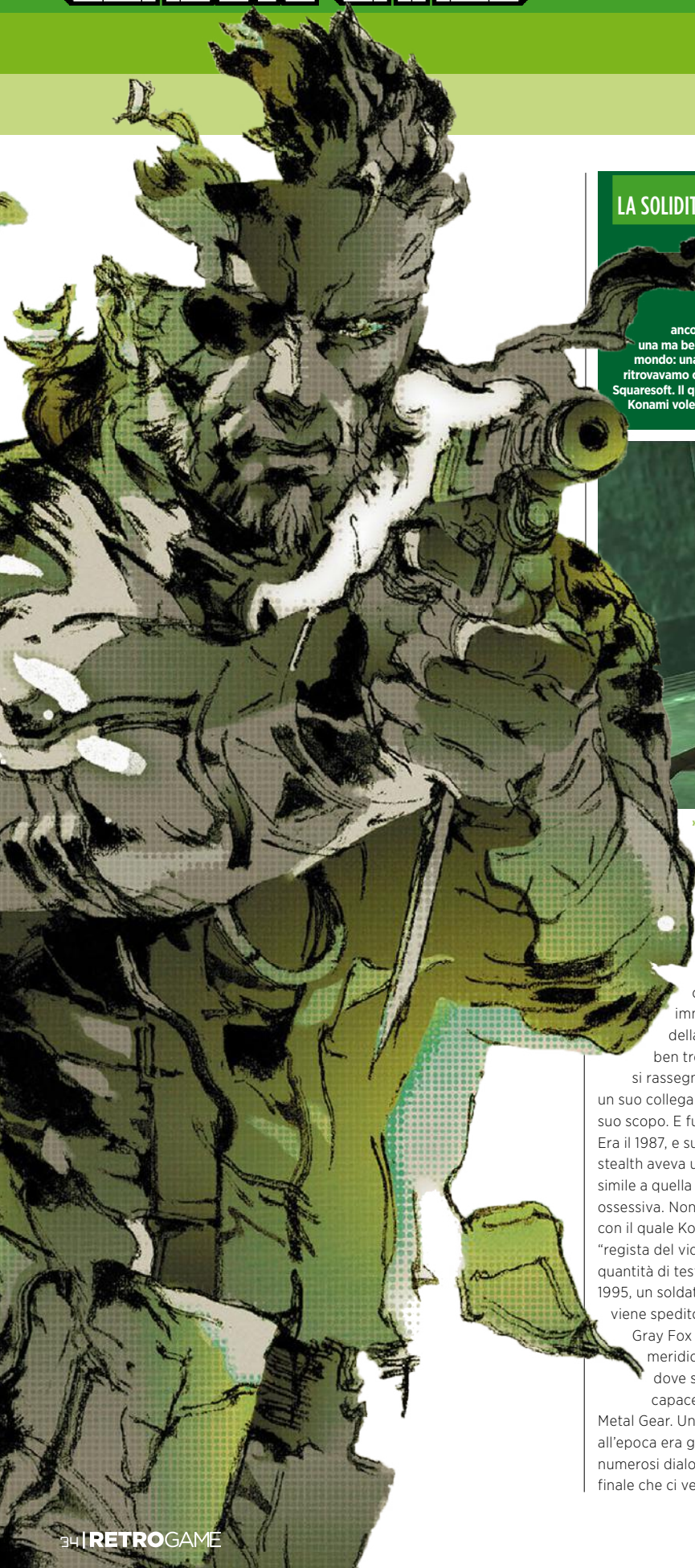
successo e aprirsi così la strada verso una carriera cinematografica, e infine arrivare direttamente alla regia. I suoi piani furono però sconvolti dalla morte del padre prima, e dall'università dopo.

Il papà di Snake si sentiva ora perso e scoraggiato, non riuscendo più a mettere i passi sul cammino che da bambino gli era apparso già così definito e lineare. Ma per sua (e nostra) fortuna, come il libro di Asimov, un avvenimento casuale cambiò la grigia direzione del nostro autore: l'avvento del Famicom (NES qui da noi) di Nintendo. I videogiochi apparvero subito a Hideo come la più grande opportunità per abbattere nuove barriere di storie e personaggi. Se con il cinema i protagonisti avevano volti e movenze, con il videogioco la narrazione poteva interagire con noi, e noi con lei. Purtroppo, al tempo i videogiochi non erano ben visti da una società così rigida come quella giapponese. I professori e persino gli amici più stretti di Hideo gli chiesero di riconsiderare l'idea di entrare in questo settore. E nonostante la sua scelta di provare un colloquio per un impiego part-time di game designer in Konami fosse in realtà un mero diversivo per contenere lo sdegno dei suoi parenti grazie alle quotazioni in borsa della nota azienda nipponica (all'epoca l'unica a essere valutata in borsa, al contrario della stessa Nintendo), Kojima si ritrovò solo nella sua decisione, con l'unico sostegno della madre. Al punto da mentire, professando di

lavorare nella finanza se interpellato riguardo al suo lavoro. Ma le coincidenze della vita e le sue casualità... non smettono mai di sorprendervi. E di definire allo stesso tempo il nostro futuro.

L'opera prima

In un settore di "reietti", tra ex-musicisti ed ex-disegnatori alla ricerca di una seconda chance, Kojima si sentiva a casa. Si fece notare subito con il suo primo titolo (Yume Tairiku - Penguin Adventure da noi) e venne promosso a capo designer su Masked Fighter. A quel punto, una girandola di eventi fece prima tramutare il gioco in qualcosa di completamente diverso (da Wrestling a un'avventura che strizzava l'occhio ai film di Indiana Jones), per poi essere definitivamente cancellato. Ecco che però, come nell'abusato detto "chiusa una porta, si apre un portone", grazie al capitolombolo del "wrestler archeologo", Hideo finì a lavorare per la sua opera prima: Metal Gear. In Konami, infatti, avevano un grosso problema: alla compagnia avevano commissionato un gioco di guerra per MSX2, ma le sue limitazioni hardware lo stavano rendendo di fatto impossibile. Ecco che la lampadina magica di Hideo si accese: "E se il soldato impersonato dal giocatore dovesse evitare i nemici piuttosto che affrontarli in massa? Se dovesse infiltrarsi in una base per poi scappare senza essere visto?". Insomma, »



LA SOLIDITÀ DIETRO AL NOME

Quando fu dato un titolo al primo Metal Gear Solid, il nome del progetto non era legato unicamente al nome in codice dell'eroe del nostro cuore: quel "Solid" era sinonimo infatti della stessa solidità della prima esperienza stealth in tre dimensioni della storia. Il primo MG era stato un buon successo commerciale, tanto da spingere Konami a svilupparne un sequel "non ufficiale" per battere ancora cassa, ma soltanto nel Sol Levante: in Occidente, infatti, il primo capitolo di Snake si era rivelato un flop... e la cosa spaventava ancora l'azienda, soprattutto con l'avvento della PlayStation e del 3D. Nel titolo, dunque, erano presenti non una ma ben tre visuali di gioco differenti, nel tentativo di dare quanto più volume, solidità e realismo possibile a quel mondo: una dall'alto come nei primi titoli, una in prima persona e quella cinematografica e ravvicinata a Snake, quando ci ritrovavamo contro una parete. Il nome del gioco, infine, nascondeva anche un guanto di sfida all'arcinemico di Konami: Squaresoft. Il quadrato (Square) è un oggetto dimensionale, come i loro giochi prima di FFVII, mentre il presidente di Konami voleva che MGS rappresentasse un cubo, un oggetto solido in tre dimensioni.



» PlayStation - Un'altra scena indimenticabile del primo Metal Gear Solid. Sniper Wolf all'opera...

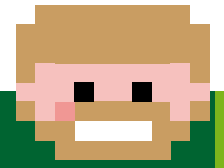
il genere stealth stava per nascere grazie a delle gravi lacune di potenza dell'MSX2. Peccato che Kojima non avesse nessun titolo pubblicato a suo nome, e in una azienda rigida come Konami questo si tradusse immediatamente nella bocciatura della sua particolare proposta. Per ben tre volte di fila. Finché Hideo non si rassegnò a usare un prestanome, grazie a un suo collega e amico, pur di raggiungere il suo scopo. E fu così che nacque Metal Gear. Era il 1987, e sul mercato il primo videogioco stealth aveva una copertina incredibilmente simile a quella di Terminator e una musicchetta ossessiva. Non c'erano ancora gli strumenti con il quale Kojima si tramuterà in futuro nel "regista del videogioco", ma per quei tempi la quantità di testo non scherzava di sicuro. Nel 1995, un soldato di pochi pixel di nome Snake viene spedito dai suoi superiori Big Boss e Gray Fox in una nazione militare dell'Africa meridionale, chiamata Outer Heaven, dove si nascondeva un carro armato capace di lanciare testate nucleari, il Metal Gear. Una storia piuttosto semplice (ma all'epoca era già tanto che ce ne fosse una, e con numerosi dialoghi), e arricchita dal plot-twist finale che ci vedeva scontrarci con lo stesso

Big Boss, una volta scoperta la sua mano dietro all'intero progetto. Sviluppato in quattro mesi con una manciata di pixel, una visuale dall'alto e tanto stile, Metal Gear si tramutò in un non indifferente successo commerciale per il Giappone. Al punto che Konami commissionò un sequel per il NES di Nintendo, che godeva di un'utenza decisamente maggiore, e senza che lo stesso Kojima ne fosse informato. Anche qui, il caso decise che la saga del Serpente doveva venire alla luce, nonostante tutto. Hideo venne infatti a conoscenza del progetto per pura coincidenza: si ritrovò in metropolitana con il game designer del titolo NES (Snake's Revenge), che normalmente non avrebbe mai incontrato data la netta separazione tra le divisioni MSX e Famicom. E sulla via del ritorno a casa, motivato da un suo collega che lo esortava a "non arrendersi", Kojima decise che doveva fare il suo sequel, con la sua storia.

Il seme degli "Enfant Terribles"

Tre anni dopo, nel 1990, arrivò Metal Gear: Solid Snake, e venne gettato il seme dell'enorme intreccio narrativo che andò a prendere vita nei venticinque anni a seguire. Uno scienziato che ha scoperto una rivoluzionaria tecnica di raffinamento del petrolio, il dottor Kio Marv, viene rapito e tenuto prigioniero nelle misteriose terre di Zanzibar Land, l'erede di Outer Heaven. Per la prima volta, fa la sua comparsa il celebre "colonnello" Roy Campbell, che invia Snake nella missione suicida contro Big

METAL GEAR: LA SAGA



IL PARERE DI METALMARK

Il primo titolo dell'immortale saga di Kojima-san che ho giocato è stato Metal Gear Solid: uno spettacolo indimenticabile sia dal punto di vista del gameplay che da quello della narrazione. Ma il capitolo che forse mi è rimasto più impresso è stato Metal Gear Solid 2, per le profondissime implicazioni a livello narrativo e l'introduzione, criticata eppure geniale, della figura del giovane Raiden, portata poi a compimento con lo splendido Guns of the Patriots.

Boss e Gray Fox, ancora una volta intenzionati a spezzare le catene dei Patriots con la forza brutta della minaccia nucleare, grazie a un nuovo Metal Gear. MG: Solid Snake è l'origine stessa dei suoi sequel, è il primo momento in cui potremo ritrovare la struttura narrativa "firmata Kojima" che tanto impareremo a conoscere da Metal Gear Solid in avanti. In realtà, però, tra il 1990 e il 1998, anno in cui arriverà quella rivoluzione che porta il nome di MGS, Hideo si allenò e non poco, con la sua capacità di raccontare e rendere interattive le sue storie. L'autore si scontrò in quegli anni con le sue limitate capacità tecniche di programmazione, che spesso si traducevano nel consegnare le sue idee ai programmatori che finivano per stravolgerle. Da tali difficoltà nascerà l'engine da graphic novel che impareremo a conoscere con Snatcher e Policenauts, dove Kojima poteva mantenere il totale controllo dell'animazione e delle musiche. Due capolavori che valgono la pena di essere recuperati immediatamente, nel caso vi mancassero. Grazie a loro, Hideo "si fece le ossa" per quella che sarebbe diventata la sua più grande sfida di sempre, il terzo capitolo della saga di Snake. Già nel 1993 l'artista aveva preparato bozze di storia e personaggi, cominciando a reclutare possibili leve della sua squadra persino tra gli studenti universitari. Fu proprio in una giornata di talent scouting come tante che Kojima si imbatté per la prima volta in Yoji Shinkawa. Gli fu subito chiaro che quel ragazzo era nato per disegnare videogiochi, e quando Metal Gear Solid ebbe la luce verde di produzione, Hideo lo contattò immediatamente e senza esitazioni.

E se MG: Solid Snake aveva piantato un seme e Shinkawa lo aveva innaffiato, fu soltanto grazie a un terremoto che MGS ricevette il sole necessario per fuoriuscire dalla terra.

Fox Die

Grazie a una terribile scossa del 1995, infatti, la divisione dove lavorava il team di MGS fu costretta a spostarsi da Kobe al centro di Tokyo, e tutti i lavori preparatori trovarono finalmente la spinta e l'accelerazione necessaria per entrare nel ciclo di produzione. Al suo interno, c'era l'evoluzione del suo genere, un manuale dello stealth che ancora oggi le grandi aziende consultano con attenzione. Le guardie nemiche potevano sentire rumori e seguirne la fonte, trovare le tracce dei nostri passi e vedere dove conducevano, essere sedate con dei tranquillanti oppure distratte da un'esplosione. Era qualcosa di mai visto, che attraversava letteralmente lo schermo. E il realismo, nonostante la storia ai limiti dello sci-fi, faceva da padrone sotto il punto di vista del gameplay puro. Kojima e il suo team andarono persino in USA per provare, fotografare e filmare ogni singola arma che sarebbe apparsa nel gioco. In sede di analisi, MGS è probabilmente il capitolo che necessita uno studio maggiore, in quanto ha definito le linee guida di tutta una saga. Probabilmente, è il gioco dove c'è tutta l'arte e la passione di Kojima. Qui ritroviamo dalle citazioni e le influenze cinematografiche (1997: Fuga da New York, Full Metal Jacket, The Fury...), i messaggi sociali e politici (il disarmo nucleare, gli esperimenti genetici), i dettagli maniacali. Come quelli per i modelli



meccanici di Shinkawa, creati con pezzi di plastica prima e matita dopo, minuziosi e realistici. Dove gli artisti si fondono tra loro: Kojima influenza Shinkawa che influenza Kojima, come il ciclo del Fox Die. Basti pensare che Sniper Wolf per Hideo era inizialmente un uomo, che provocatoriamente Yoji disegnò nelle vesti di donna, nella speranza che l'idea gli piacesse. O che Gray Fox è diventato un Ninja Cybernetico per sbaglio: quel disegno era "a mano libera", creato da Shinkawa in pausa pranzo, ma cadde sotto gli occhi di Kojima, che cominciò subito a pensare a come inserire un Ninja Cyborg nel gioco. Tra gli aneddoti più curiosi, c'è forse la presentazione del gioco agli E3 del 1997: nessuno rimase colpito dall'annuncio, e la cosa passò quasi in sordina. Due anni dopo gli eventi di Shadow Moses, della lotta tra i fratelli genetici Solid e Liquid, e la rivincita sul virus Fox Die ("Vivi, Snake!"), Kojima diventa una vera e propria

» **PlayStation 2 -**
Lo scontro epico per il titolo di Big Boss in Metal Gear Solid 3 fu senza dubbio uno dei punti più alti della serie.



» PlayStation 3 - La struggente intensità e la malinconia di fondo della storia di Old Snake fu il coronamento finale della saga. E tale sarebbe dovuta essere, anche secondo Kojima-san, la sua conclusione.



“rockstar del Videogioco”. In visita a Londra, a Forbidden Planet, viene riconosciuto e fermato per una foto. Hideo non scorderà mai la sua prima volta, ed è l'inizio di un successo travolgente.

Le tre maschere dello stesso volto

Nel 2000, nonostante una sola e reale “hit” mondiale, Metal Gear Solid è già nell'olimpo del Videogioco. La prova è durante la presentazione, agli E3 di Los Angeles, di MGS 2: Sons of Liberty. Il pubblico è in visibilib, e la demo fa rotolare mascelle in tutto il mondo. L'hype generato da MGS2 è da record, così come le vendite (attualmente il miglior best seller della saga, con oltre 6,5 milioni di copie). MGS2, se analizzato in profondità, è l'opera più ambiziosa di Kojima-san ad oggi: un meta-gioco che destruttura se stesso, e ci mette nei panni di uno sfigato Raiden ben prima della sua “ninja evoluzione”, tra romanticismi e debolezze, con lo sguardo sull'inarrivabile perfezione della leggenda di Solid Snake. Un gioco che con tutta probabilità amerete oppure odierete (in entrambi i casi profondamente), ma che altro non è che un MGS riflesso all'interno del suo stesso mondo. I Patriots, così come li conosceremo in Guns of the Patriots, fanno finalmente capolino con tutta la loro inquietante parvenza di realismo, a guardare il nostro mondo e la nostra società di oggi. Nonostante il successo e la copertina di Newsweek,

che lo segnala nel 2001 come uno delle personalità dell'anno e da tenere d'occhio, le lamentele sono di tanti, troppi fan. E così Kojima, a distanza di quattro anni, nel 2005, decide di consegnare al mondo una maschera ben più rassicurante: quella di Snake Eater. Con il terzo capitolo, la saga fa un salto nel passato per svelare le radici di Big Boss, dei Patriots, della Fox Hound. Lineare, bizzarro ma comprensibile, anni settanta nell'anima: MGS3 è una maschera mimetica impregnata di fango che porta al limite le capacità dell'hardware PlayStation 2, aggiungendo alla componente stealth delle dinamiche survival, una gestione dell'arsenale più estesa e un livello di difficoltà più alto di tutti i suoi predecessori. Nella sua bellezza, è la maschera che mostra il fianco di Kojima per la prima volta, dieci anni prima di The Phantom Pain. Un gioco per fan, richiesto dai fan e ottenuto dai fan. Ed è probabilmente sulla scia di queste riflessioni, che Hideo comincia una lunga serie di dichiarazioni circa il suo “voler fare altro nella sua carriera e chiudere con Metal Gear”. Ma parliamo pur sempre della sua creatura, e lui sarà per sempre il suo unico vero padre. Ed è per questo motivo, che Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, a distanza di altri quattro anni, rappresenta l'ultima e definitiva maschera del Metal Gear Solid che tutti noi cominciamo. Perché quando si vuole chiudere con qualcosa che si ama, il desiderio è di farlo raggiungendo il massimo delle nostre capacità.



E lo stile, la penna, e il know-how di Kojima, è di un altro volume, se confrontato con quello di vent'anni addietro, quando muoveva i suoi primi passi nella divisione MSX di Konami con un libro di Asimov sotto al braccio. Guns of the Patriots doveva essere il gioco dove Snake si sparava un colpo tra i denti, ma che Konami censurò con un semplice "sta morendo ma chissà cosa succederà", perché così non ci chiudiamo nessuna porta. Ma nonostante questo, è probabilmente l'opera più autorevole dell'intera saga, dove il giocatore ritrova il suo legame simbiotico con Snake. Invecchiato con lui, lo ascolta e si fa trascinare in una storia epica e dalla regia magistrale, dove il suo eroe, quello del suo cuore, gli fa capire in tutti i modi che si è divertito fino a quel momento, che ha dato il massimo, e il viaggio è stato bello nonostante le buche e gli scossoni. Ma ora è tempo di lasciarlo andare, perché è davvero troppo vecchio per queste stronz***. Nonostante le critiche degli inevitabili "super esperti del settore", per la quantità di filmati rispetto al gameplay (che poi, stiamo soltanto assistendo alla storia che chiude una saga delle saghe del Videogioco, vorrei dire), MGS: Guns of the Patriots raggiunge il miglior equilibrio di sempre tra cinema e Videogioco, dopo vent'anni di ricerca e tentativi, finendo con il riscuotere anche un buon successo commerciale (quasi 6 milioni di copie nel mondo, nonostante l'esclusiva della PlayStation 3). Doveva essere l'ultima maschera dai capelli bianchi, l'ultima sigaretta, l'ultimo CQC. Ma il nostro viaggio va incontro a un finale ben più amaro, purtroppo.

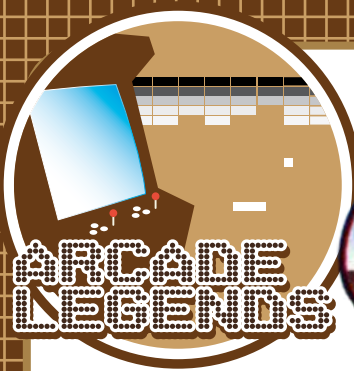
L'impero colpisce ancora

Le catene, si sa, non fanno mai bene. Che siano d'amore, o di professione. In fin dei conti, la più triste verità per Hideo Kojima è riscoprire la sua opera prima, Metal Gear, come la sua stessa prigionia. Konami ha bisogno ed esige altri episodi, spin-off, gadget, e così via. Kojima, vorrebbe non esaurire la sua vena creativa in una sola direzione. Eppure, non vorrebbe neanche che nessun altro prendesse tra le

mani la sua creatura, come già successo in passato. Quindi eccolo alle prese con un nuovo episodio per Big Boss con Peace Walker, sulla portatile di casa Sony, che si rivela in realtà un ottimo titolo per la sua piattaforma, nonostante la distanza con la formula originale della saga: crafting, gestione di una base operativa in salsa strategico e qualche elemento rpg, con tanto di missioni secondarie, punteggi e segreti ogni dove. La storia, però, regge il passo. Hideo ancora non è troppo stanco, ancora non ha raggiunto il suo limite, vuole ancora regalarci qualche vera emozione con Chico e Paz. Ma il declino è lì all'orizzonte. Già con la consegna del capitolo del Raiden affetta-cocomeri, nel suo Metal Gear Rising: Revengeance, sviluppato poi in esterno da Platinum Games, Kojima rende ben chiaro il suo dietro front... nonostante all'epoca non sia stato poi percepito come tale. Ma vuole credere ancora nella sua azienda, nella sua libertà. Ecco che comincia a sviluppare un titolo "che analizzerà fin nella radice la crudeltà nella guerra di oggi" e in giro per la rete appaiono le prime immagini di Project Ogre. Cosa sia successo dopo, non lo sa nessuno e probabilmente pochi lo sapranno mai. Come in una storia di Metal Gear, ci sono cose sulle quali si possono fare soltanto ipotesi. Come su cosa sia successo tra Konami e Kojima, tra Konami e Kojima Production, tra Konami e Project Ogre... prima dell'annuncio "carnealesco" di Metal Gear Solid V The Phantom Pain e quella truffa chiamata "MGS: Ground Zeroes". Un Metal Gear non Metal Gear, che guarda tutti i thread più "forti" del Videogioco odierno, che sfida Rockstar Games sul campo degli open world per fallire miseramente, che gira su stesso con una storia incompiuta e senza mordente. Che innalza il fattore di sfida, prima ancora della sua componente narrativa. Che puzza tanto di un Project Ogre accantonato e vestito da Metal Gear Solid. Un secondo wrestler archeologo. Ed è la fine del sogno di libertà di un artista, che lotta fino alla scissione tanto rinviata: per essere libero della sua



creatura, quel Solid Snake che si stringe la bandana mentre l'ascensore comincia a salire, Hideo deve abbandonare Konami, il suo nome deve essere cancellato dalle confezioni dei suoi giochi, il motore grafico del suo team deve essere ceduto al publisher e infine... dovrà guardare suo figlio ora marionetta di altri sviluppatori, come novelli Psycho Mantis. Un prezzo da pagare alto, altissimo. Ma che non cancellerà l'eredità di Snake che, come quella dei Filosofi, rappresenterà per sempre un traguardo inarrivabile per migliaia di altri novelli game designer. Quindi... vivi Hideo. Vivi. ■



Out Run

UNA FERRARI
A GETTONI
PER YU SUZUKI

di Gianpaolo "Mossgarten" Iglio



MR. COIN-OP

> Classe 1958, Yu Suzuki si laureò a pieni voti all'università della scienza di Okayama, per poi entrare a soli 25 anni nei ranghi di Sega Enterprises in qualità di sviluppatore e produttore. Dopo aver realizzato con Hang On uno dei più grandi successi da sala di tutti i tempi, ne bissò il trionfo nel giro di pochi mesi, producendo l'immortale Out Run, consolidando poi la leggenda grazie a titoli come Afterburner, Power Drift e Space Harrier. La sua scalata all'Olimpo dei game designer ottiene una netta impennata nel 1993 con la realizzazione di Virtua Racing e si completa l'anno successivo col varo di Virtua Fighter, titolo che gli valse un sommo riconoscimento da parte dell'illustre Smithsonian Institute di Washington, nel ramo delle nuove Tecnologie di Intrattenimento Elettronico. Da allora la leggenda di Yu Suzuki ha continuato ad ampliarsi sull'onda del successo di titoli cult come Ferrari F355 e pietre miliari come il magico, e tuttora incompleto, Shenmue.



» Lo sprite della Ferrari Testarossa Cabrio sarebbe entrato a tutta velocità nell'olimpico del design videoludico. Curiosamente, la storica casa di Maranello non aveva mai prodotto questo particolare modello decappottabile!

Volgendo lo sguardo a ritroso nella storia dei giochi di corse, appare subito evidente che siano esistiti un prima e un dopo Out Run. Ai tempi di quello che potremmo definire come una sorta di Vecchio Testamento, i titoli dedicati al mondo delle quattro ruote tendevano in effetti a somigliarsi tutti e le stesse automobili non vantavano un design tale da conferire loro un'identità ben delineata. Dal 30 giugno del 1986, giorno in cui il classico firmato da Yu Suzuki approdò in sala, le cose sarebbero invece cambiate in modo radicale: la vettura si sarebbe trasformata in vero e proprio "personaggio" dal look ben delineato che, alla stregua di icone come Pac-Man, Mario e Sonic, iniziò a esercitare un ascendente incredibile sull'immaginario popolare.

La forza del... rimorchio

Agevolata dal contributo del marchio Ferrari e dalla parallela rottamazione degli anonimi circuiti visti fino ad allora in virtù di scenari tanto esotici quanto accattivanti, la transizione si completava nell'abitacolo della sinuosa Testarossa cabriolet a disposizione dell'utenza. L'interno del veicolo era per la prima volta teatro di un'elementare, ma preziosa "storyline" che vedeva il giovanotto al volante determinato a far colpo sulla biondina al suo fianco e i giocatori conseguentemente impegnati a dargli man forte. E chiunque abbia avuto l'onore di spendere qualche gettone in uno dei lussuosi cabinati che ospitavano il gioco può confermare che la necessità di soddisfare un obiettivo "sentimentale", oltre al mero obbligo di coprire le distanze tra un checkpoint e l'altro entro tempi prestabiliti, conferisse al tutto uno spessore emotivo



» Sulla macchina c'era anche un'autoradio che permetteva di selezionare la musica di accompagnamento tra 3 brani ormai entrati nella leggenda del gaming: Magical Sound Shower, Passing Breeze e Splash Wave.

straordinario. Aggiungendo a queste premesse l'opportunità di sfruttare ciclici bivi volti a modificare il percorso compreso tra il punto di partenza e quello di arrivo, come pure la contingente prestanta del comparto tecnico di supporto, risulta in tal senso facile giustificare l'entità del successo riscosso dal progetto, nonché comprendere le ragioni per cui esso venga a tutt'oggi inquadrato come un punto di riferimento per ogni racing game di foggia arcade.

Anche a casa

A naturale estensione di un boom mediatico come pochi altri se n'erano visti fino ad allora, Out Run

avrebbe ben presto raggiunto la maggior parte degli home system cavalcando un'ondata di porting più o meno plausibili. Se si esclude la discreta performance registrata dal Sega Master System e gli adattamenti postumi riservati al PC Engine nel 1990 e al Game Gear l'anno successivo, nessuna delle conversioni realizzate da US Gold per i più noti personal computer dell'epoca raggiunse una dignitosa sufficienza. Non troppo diverso sarebbe stato peraltro il destino dei numerosi spin-off prodotti da Sega negli anni a venire (semplicemente inaccettabile l'orrido Out Run 2019) la cui relativa affermazione conferma, una volta di più, quanto fosse prodigioso il codice targato Suzuki. ■



» Out Run approdò in sala su tre differenti cabinati: alla tradizionale versione Upright, che vedeva volante e cambio sostituire l'arcade stick tradizionale, seguirono la versione Standard con il sedile, e la spettacolare versione Deluxe che abbinava due potenti casse stereo satellite alla ricostruzione parziale dell'abitacolo.



IL VIAGGIO CONTINUA...

1988

OUT RUN 3D
MASTER SYSTEM



1989

TURBO OUT RUN
MEGA DRIVE / C64 / AMSTRAD CPC / SPECTRUM ZX / ATARI ST / AMIGA / PC



1989

BATTLE OUT RUN
MASTER SYSTEM



1991

OUT RUN EUROPA
MASTER SYSTEM / GAME GEAR C64 / AMSTRAD CPC / SPECTRUM ZX / AMIGA / ATARI ST



1993

OUT RUN 2019
MEGA DRIVE



1993

OUT RUNNERS
COIN-OP / MEGA DRIVE



2003

OUT RUN 2
COIN-OP / XBOX



2004

OUT RUN 2: SPECIAL TOURS
COIN-OP / XBOX / PS2



2006

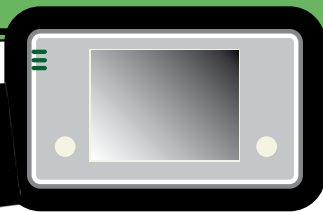
OUT RUN 2006: COAST 2 COAST
PS2 / XBOX 360 / PSP / PC



2009

OUT RUN: ONLINE ARCADE
PS3 / XBOX 360





NAPS TEAM!

A cavallo tra gli anni '90 e 2000, il Tricolore ha detto la sua nel campo dei picchiaduro, grazie a un talentuoso team che sapeva menare le mani sulla scia dei grandi classici Capcom e Sega. Retrogame Magazine ha raggiunto Fabio Capone e Domenico Barba per scoprire i segreti di Naps Team

di Pietro Spina

I PRIMI PASSI

“Era il lontano 1990, periodo in cui sfornavo continue demo per la demoscene italiana su Amiga, mentre Fabio produceva disegni e animazioni strepitose con l'ausilio dello storico Deluxe Paint, ma non ci si conosceva ancora”, racconta Domenico Barba. “Tutto nacque dall'insana idea di provare a fare un picchiaduro a incontri, anche se all'epoca era difficile definire tale un prodotto che vantava personaggi appena abbozzati e difficilmente identificabili nell'aspetto, così decisi di chiedere un po' in giro se ci fosse qualcuno capace di renderli almeno umani. Tramite amicizie comuni, mi fu dato il contatto di Fabio: gli spiegai la cosa telefonicamente, e il primo incontro avvenne con uno scambio di dischetti contenenti i primi concept dei personaggi. Senza accorgercene, ci ritrovammo in quest'avventura, con un titolo minato da grossi limiti ma giocabile, quantomeno per un paio d'ore: era Eye of Tiger”.

All'inizio degli anni '90, in piena trasformazione del videogioco nel suo passaggio dalle classiche grafiche 2D alle nuove e sorprendenti possibilità offerte dal 3D, una giovane realtà

tutta italiana ha provato a dare seguito al trend dei titoli tanto in voga negli arcade e che avevano affollato le librerie delle console casalinghe, ovvero quello dei picchiaduro. È il 1993 l'anno in cui Fabio Capone e Domenico Barba danno ufficialmente vita al Naps Team, presentandosi sul mercato con Shadow Fighter, uno dei tanti imitatori che provavano a inserirsi nella scia della cometa di Street Fighter 2. Il titolo diventò lo stendardo della loro passione per i beat 'em up da sala: realizzato su Amiga, si ritagliò un discreto spazio rivelandosi a conti fatti un successo per la software house, al punto da venir inserito tra i 20 titoli migliori di sempre da Amiga Power ed essere ricordato tutt'ora con affetto sulle varie board di retrogaming.

IL SALTO AL 3D

Dopo aver chiuso l'esperienza Shadow Fighter con conversione per Amiga CD32 davvero dispendiosa in termini di impegno tecnico, venne il momento di abbracciare a pieno regime lo

sviluppo in grafica 3D: il passaggio fu impervio, vedendo il susseguirsi di prototipi che non convincevano il team, ma portò alla realizzazione di quello che è forse il gioco simbolo di Naps Team, ovvero Gekido su PlayStation. Il titolo venne lanciato nel 2000, in piena fase calante del genere dei picchiaduro a scorrimento, riuscendo però a ravvivare l'interesse per una tipologia di gameplay che mai aveva smesso di appassionare, divertente e immediato come ci si poteva aspettare. Il buon successo del prodotto portò il team a investire sul franchise,

creando nel 2002 Gekido Advance per la portatile Nintendo e sperimentando altre tipologie di gameplay per future iterazioni che però, nel tempo, hanno lasciato il passo.

GLI ANNI PIÙ RECENTI

Negli anni più recenti il team ha sviluppato titoli di vario genere, per PC, console e

anche piattaforme mobile, allontanandosi un po' dagli amati picchiaduro: a seguito dell'esperienza maturata nei titoli di volo è in dirittura d'arrivo un progetto che si affiderà alle ormai diffusissime campagne di crowdfunding. Ma quello che conta davvero è che questo gioco, proprio come Shadow Fighter e Gekido, nasce per essere “dannatamente divertente e ben fatto.” Parola di Domenico Barba. ■

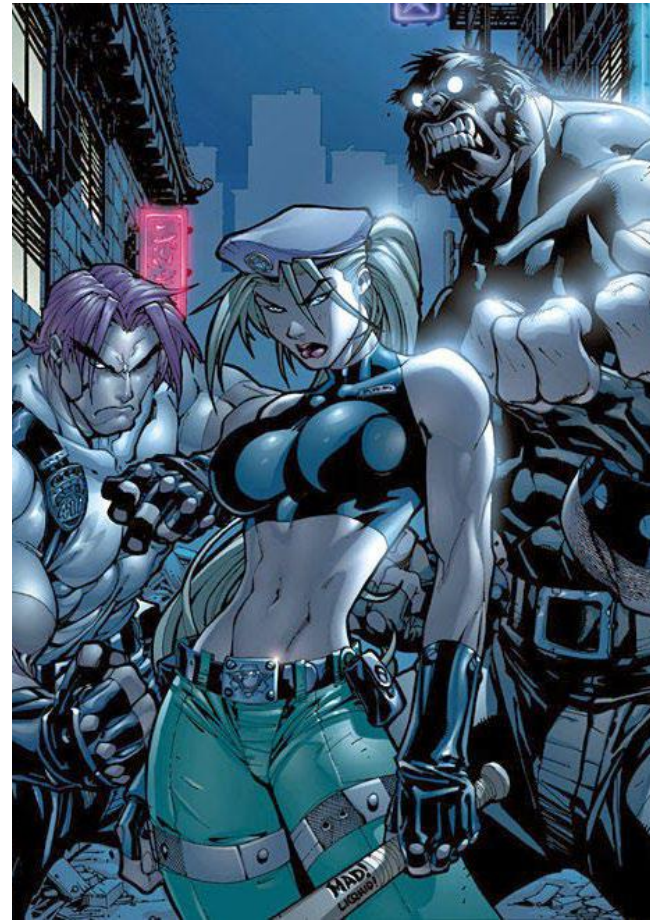
SHADOW FIGHTER, EMULO DI STREET FIGHTER II, SI RITAGLIÒ UN DISCRETO SPAZIO TRA I PICCHIADURO A INCONTRI, RICORDATO DA MOLTI TRA I MIGLIORI TITOLI DI SEMPRE PER AMIGA.



« Perso nei meandri dei titoli abbandonati vi è anche una versione di Gekido per PSP, titolo action sulla falsariga di Devil May Cry. Purtroppo è stato abbandonato prima ancora di poterne vedere una versione realmente giocabile, nonostante l'annuncio in seguito di una versione per Xbox 360.



» Il curioso cast di Shadow Fighter non spiccava per originalità, ma cercava di coprire numerose tipologie di combattenti che fossero effettivamente esperti di arti marziali, salvo il bizzarro Pupazz: creato per essere il "sacco da boxe" per gli allenamenti, poteva venire controllato da giocatore grazie a un cheat e portare in battaglia un moveset che lo rendeva davvero temibile!



» Gekido vantava anche la partecipazione di una leggenda dei Comic come Joe Madureira, che si occupò di realizzare la cover e gli artwork promozionali del gioco.

DALLE CENERI



Naps Team è stato protagonista anche di una serie di titoli piuttosto curiosi pubblicati su PlayStation sotto l'etichetta Phoenix: si trattava di produzioni piuttosto contenute quanto ad ambizione e limitate nei costi di sviluppo, ma hanno rappresentato un importante banco di prova per sperimentare prototipi a livello grafico e di gameplay.

BOTTE PORTATILI

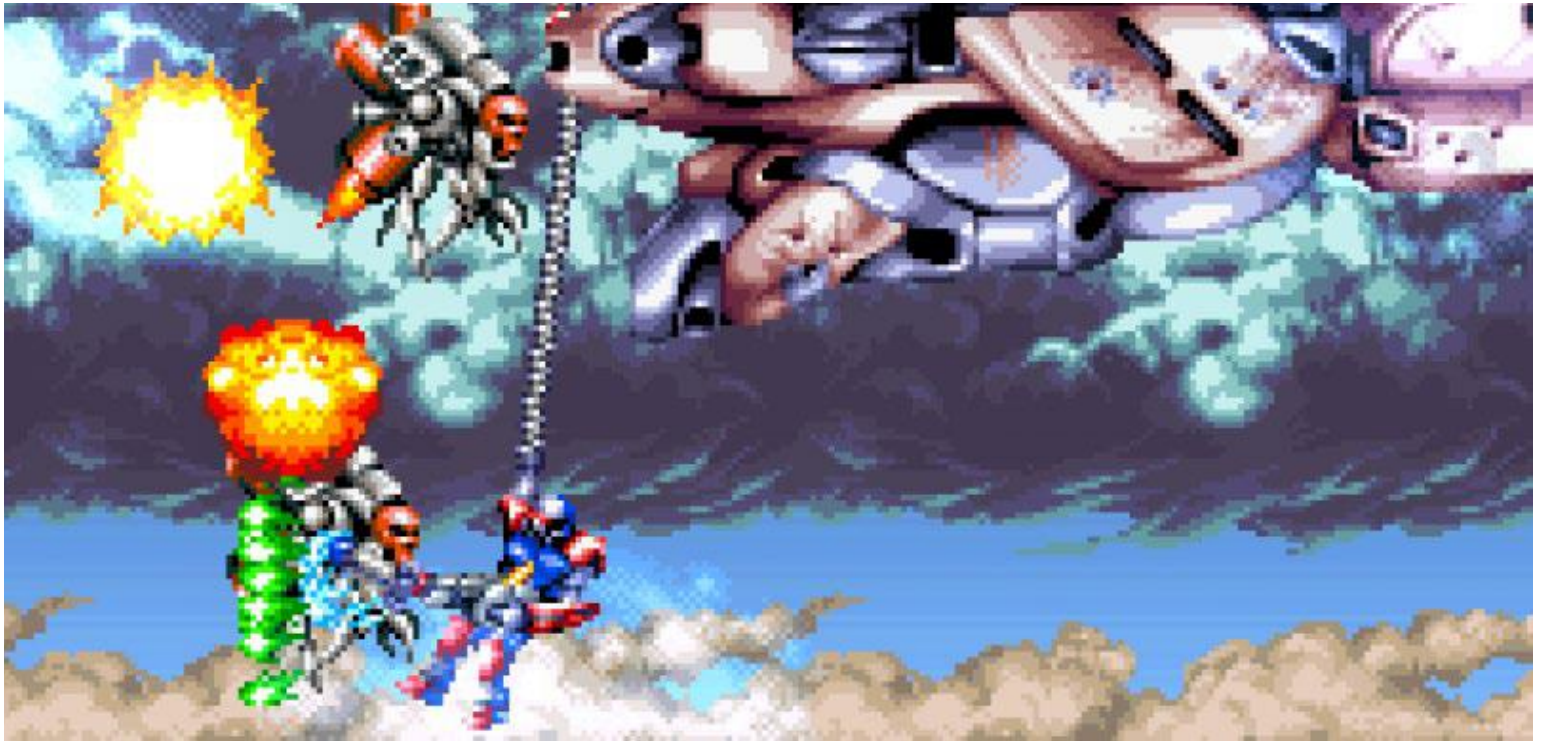
"Gekido Advance nacque da un insieme di fattori ognuno a suo modo importante", racconta Domenico Barba. "Dall'esigenza di mantenere vivo il brand, in primis, e da un'esigenza viscerale di esprimere ancora tanto nel 2D hand drawn. Inoltre la nostra curiosità nello sperimentare comunque altri generi e altre formule ci portò ad inserire i primi timidi elementi di avventura. A livello tecnico, pescammo a piene mani dall'esperienza Shadow Fighter, in quanto molte delle tecniche utilizzate in Gekido Advance sono rielaborazioni migliorate e adattate al GBA per ottenere il doppio delle possibilità dell'hardware. Cosa che addirittura spinse il pubblico ad analogie con i capolavori SNK".



COMBATTENTI URBANI

"Il passaggio da 2D a 3D è stato abbastanza lungo e sofferto, con tappe intermedie che hanno visto diversi prototipi non andati a buon fine", ammette Domenico. "Gekido, come è stato per Shadow Fighter, è stato il risultato finale di queste esperienze, anch'esso ripensato e riscritto da zero totalmente in 3D. Alla fine di anni di sudore sangue e passione, sapevamo, come fu per Shadow Fighter, di aver ottenuto davvero un ottimo gioco, anche se sempre qualche spanna sotto ciò che avremmo davvero voluto, ma abbiamo presto imparato che i compromessi fanno parte del mestiere, così come il fatto che il successo o la notorietà di un titolo dipendono da parecchi fattori non strettamente legati allo sviluppo".

TURRICAN



di **Marcello Paolillo**

Azione di gioco frenetica, grafica ai tempi inarrivabile e musiche entrate direttamente nel mito: la formula videoludica perfetta per una delle saghe a scorrimento più importanti di tutti i tempi

TURRICAN

Anno: 1990
Genere: Action platform 2D a scorrimento orizzontale. Ideato da Manfred Trenz, aveva la possibilità di utilizzare armi da fuoco multiple in uno scenario futuristico.

Turrigan è sicuramente uno dei titoli più importanti e indelebili dell'epoca Commodore 64. Una saga, ma sarebbe

forse meglio parlare di una leggenda, capace di varcare i confini dei semplici videogiochi



d'azione a scorrimento 2D entrando di diritto nell'olimpo dei titoli destinati a fare scuola. La storica software house Rainbow Arts e più in particolare Manfred Trenz, sono i responsabili di uno dei migliori videogiochi mai apparsi su C64, aggraziato da una colonna sonora che ad oggi è ancora indelebilmente impressa nella mente e nel cuore di tutti i giocatori over-30, per via delle sue note vibranti e coinvolgenti composte dal maestro Chris Huelsbeck, autore tra l'altro anche di titoli del calibro di R-Type, Great Giana Sisters e Katakis. Senza dimenticare che la traccia chiamata "Title theme (Subsong 2)" era un riarrangiamento di "Escape", traccia utilizzata da Vince DiCola per il lungometraggio di animazione Transformers - The Movie, nel 1986. Ciò creava un'alchimia perfetta per un capolavoro senza tempo capace di invecchiare egregiamente sia in termini meramente grafici

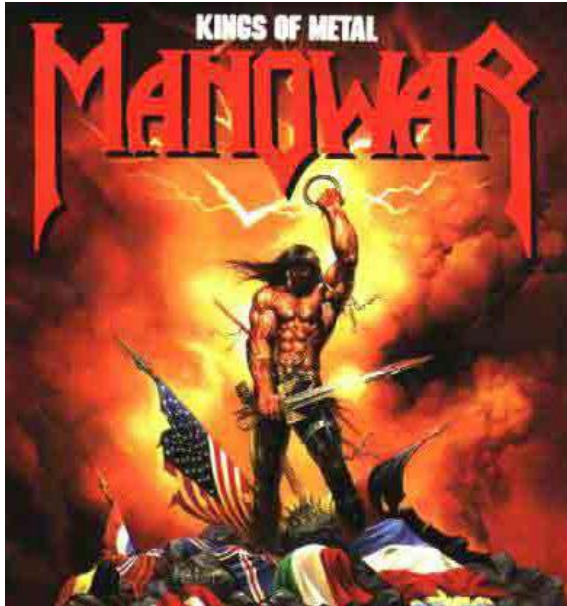
che di gameplay, essendo Turrigan un action scrolling bidimensionale dotato di carattere e di una longevità straordinaria, in grado di dare vita a tutta una serie di sequel e conversioni che, nonostante fossero molto simili al capostipite ideato da Trenz, portavano avanti con inaspettata efficacia il concept originale messo in piedi nell'ormai lontanissimo 1990 e ispirato ad alcuni dettagli della serie di Metroid targata Nintendo e, in minor misura, al meno conosciuto Psycho-Nics Oscar.

Un eroe contro gli incubi

La trama del gioco (se così possiamo definirla) ruotava attorno a un demone a tre teste di nome Morgul (palese l'ispirazione dai libri di J.R.R. Tolkien) capace di materializzare gli incubi di tutta la specie umana in demoni senza pietà. Era ai corazzati panni del protagonista,

TURRICAN II: THE FINAL FIGHT

Anno: 1991
 Genere: Action platform
 2D a scorrimento
 orizzontale. Secondo
 capitolo della serie
 dedicata a Turrigan,
 sviluppato per
 Commodore 64 da
 Manfred Trenz e Andreas
 Escher e convertito su
 Amiga da Factor 5.



» Manfred Trenz e soci si ispirarono alla cover dell'album Kings of Metal dei Manowar al momento di creare lo sfondo principale del gioco.

armato di tutto punto con fucili preferibilmente al laser, sterminare ogni forma maligna sino al consueto scontro finale. Programmato solo ed esclusivamente da Trenz su Commodore 64, il primo Turrigan dimostrò di cosa era davvero capace ai tempi l'home computer più diffuso nelle case dei videogiocatori di fine anni ottanta, palesando capacità grafiche fino a quel momento impensabili. Di converso, fu Factor 5 a realizzare l'altrettanto valida conversione su Amiga, un videogioco in grado di mantenere assolutamente intatto il fascino del titolo originale. E poco non era, soprattutto ai tempi.

Il seguito

Pochi mesi furono necessari ai ragazzi di Rainbow Arts per tirare fuori dal cilindro un primo sequel del loro gioco di successo: Turrigan II: The Final Fight fu infatti pubblicato nel 1991, sviluppato per Commodore 64 dal duo Manfred Trenz e Andreas Escher ed ancora una volta convertito da Factor 5 per la versione Amiga. La storia si slegava dalle vicende del primo Turrigan e narra di un'astronave terrestre chiamata "Avalon 1" che, per superare il confine delle galassie conosciute, veniva attaccata dal perfido

imperatore "The Machine", capace di spazzare via i passeggeri umani in men che non si dica. Nei panni del sopravvissuto Bren McGuire e della nuova versione dell'armatura da battaglia Turrigan, dovevamo vendicarci dell'affronto subito. The Final Fight, pur riprendendo le meccaniche base che avevano fatto la fortuna del predecessore, offriva tutta una serie di chicche (soprattutto visive) non di poco conto: nuovi e incredibili effetti di parallasse, sprite del protagonista e dei nemici maggiormente definiti, oltre alla presenza inedita di una sezione. Fu inserita inoltre una

LA MUSICA DI TURRICAN



Nel 2014, grazie a una vincente campagna di crowdfunding, Chris Huelsbeck ha realizzato un'opera monumentale, ovvero la Turrigan Soundtrack Anthology. Una vera e propria enciclopedia musicale grazie alla quale abbiamo potuto riascoltare, in una veste rielaborata dallo stesso Huelsbeck, tutte le tracce dei titoli originali (ovvero Turrigan, Turrigan 2 e Turrigan 3) e i riarrangiamenti delle musiche di Super Turrigan e Super Turrigan 2. Ciliiegina sulla torta, il medley eseguito nel concerto East Meets West di Cologne del 2012.

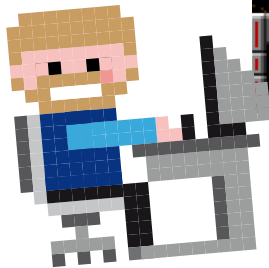


» Bren "Turrigan" McGuire è sicuramente un protagonista atipico e decisamente più tenace dei classici eroi anni '80. Un po' Samus Aran, un po' Arnold Schwarzenegger.

TURRICAN 3 / MEGA TURRICAN

Anno: 1993 / 1994
Genere: Terzo episodio della serie platform d'azione Turrican, non più curato da Manfred Trenz ma sempre con le musiche di Chris Hülsbeck. Uscito per Amiga e SEGA Mega Drive.

» Il fucile a colpo multiplo è sicuramente una delle armi più efficaci di ogni sparattutto che si rispetti: e in Turrican avevamo solo l'imbarazzo della scelta.



sezione alla guida di un'astronave, palese maggio a Katakis, soprattutto a scorrimento orizzontale sviluppato sempre per Commodore 64 dalla Rainbow Arts nel 1987.

A differenza del predecessore, Turrican II: The Final Fight proponeva livelli realmente enormi, ricchissimi di aree nascoste tutte da scoprire, abbandonando in parte la linearità del primo capitolo: ben sei livelli divisi a loro volta in varie sottosezioni e ambientati in scenari tra i più disparati (un deserto di rocce, oscure caverne, una navicella spaziale, la fabbrica dei walker, una base aliena e la torre teatro dello scontro finale). Per Turrican II si decise di affidare la colonna sonora ad un altro grande nome dell'epoca, Jochen Hippel, che grazie al chip audio Commodore e Amiga tirò fuori dal cilindro tracce musicali ancora oggi capaci di far venire la pelle d'oca al primo ascolto.

Non c'è due senza... Turrican 3

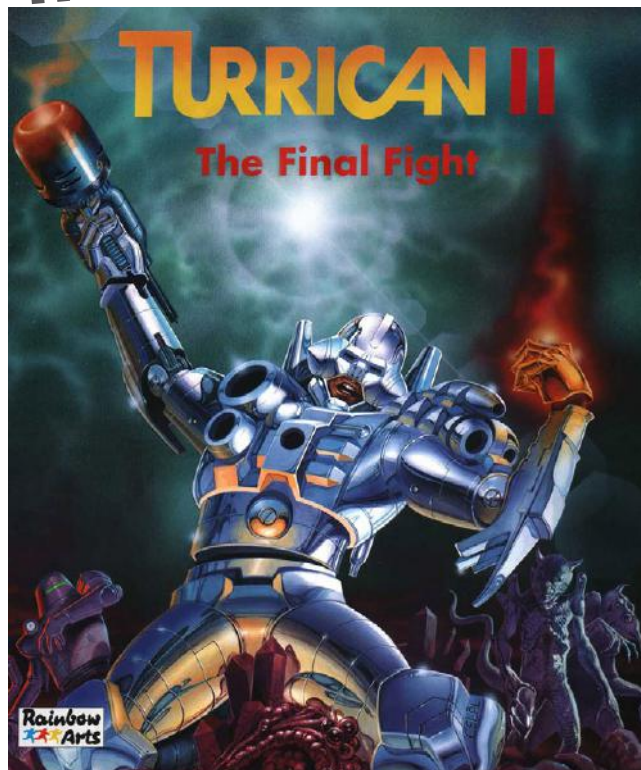
Trascorrono gli anni, due per la precisione, prima di poter vedere il terzo capitolo ufficiale della serie: Turrican 3, non più curato da Manfred Trenz, presenta comunque la classica impostazione bidimensionale dei predecessori, nonostante stavolta l'intero impianto di gioco sia stato completamente rivisto: innanzitutto a mancare è l'elemento esplorativo, fattore vincente ed apprezzato dai fan storici nei primi due episodi della saga. Le musiche di Chris Hülsbeck contribuivano ancora una volta a creare il feeling tanto caro ai giocatori dell'epoca, ma la cronica mancanza di livelli (molti meno rispetto a quanti ci avevano abituato i predecessori) oltre a l'eliminazione dello sparo a rotazione (rimpiazzato da un sistema di corda e rampino per raggiungere piattaforme sopraelevate),



resero Turrican 3 il capitolo meno riuscito della trilogia originale. Il perché di questo insuccesso si può spiegare molto facilmente: Turrican 3 nacque in un'epoca in cui la pirateria dilagante stava lentamente e inesorabilmente uccidendo gli home computer dell'epoca, e il gioco fu infatti originariamente pensato con il nome di Mega Turrican su Sega Mega Drive, realizzato dal team che aveva reso celebre la serie su Amiga, ovvero gli stessi Factor 5. Il team Neon software guidato da Peter Thierolf, programmatore che aveva già in passato collaborato con Hülsbeck stesso, decise di realizzare un porting per Amiga del titolo per Genesis, pubblicandolo nel 1993 grazie a Renegade Software nel Vecchio Continente (Rainbow Arts si occupò invece della distribuzione in Germania). Non tutto però andò per il verso giusto: tecnicamente il gioco era decisamente inferiore rispetto alla versione per console a 16-bit SEGA, e i fan proprio non accettarono i radicali cambiamenti all'impianto di gioco decisi dagli sviluppatori. Ad oggi, quindi, Turrican 3 viene ricordato come il capitolo più fallimentare della serie, nonché quello ricordato con meno affetto da parte degli addetti ai lavori.

Si torna agli antichi fasti

Fortunatamente, la serie non esaurì con il deludente Turrican 3 il suo ciclo vitale: Super Turrican, prodotto dal grande Manfred Trenz per console NES nel 1993, altri non era che il porting del primissimo Turrican per l'allora conosciutissima piattaforma a 8bit di Nintendo, ma con una grafica, un comparto audio e un design dei livelli sensibilmente modificati. A brillare, però, fu la conversione per Super Nintendo, realizzata dai redivivi Factor 5. In questo caso, parliamo di un capitolo ex novo della serie, una perla di grafica e gameplay, grazie all'esplorazione mai noiosa, azione senza sosta, musiche ed effetti spettacolari e boss di metà livello realmente

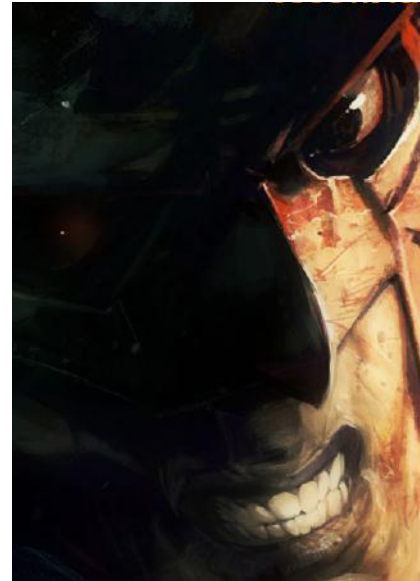


» L'artwork di cover di Turrican II mostrava Bren McGuire in tutta la sua distruttiva potenza.



IL PARERE DI MOSSAGARDEN

Turrican, un nome una leggenda. Nel corso della mia lunga carriera di videogiocatore poche volte ho avuto a che fare con prodotti come l'action game a scorrimento creato nel lontano 1990 da Manfred Trenz. E quelle musiche, così epicamente sintetizzate dai "piccoli" chiptune degli home computer Commodore dell'epoca, ancora oggi risuonano nei miei iPod con orgoglio e vanto. Una vera e propria pietra miliare, che da troppo tempo manca sui palcoscenici dell'universo videoludico. E chissà se ci tornerà mai, a questo punto.

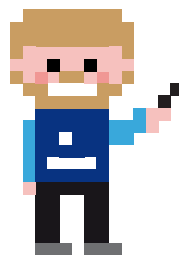


SUPER TURRICAN / SUPER TURRICAN 2

Anno: 1993 / 1995
Genere: Versione riveduta e corretta dei primi capitoli della serie: Super Turrican per SNES proponeva una grafica e una giocabilità migliorate, mentre Super Turrican 2 diceva addio all'elemento esplorativo a favore di un'azione senza limiti.

impressionanti. Ma non solo: la versione per SNES, nonostante a conti fatti avesse le stesse armi viste nella versione per Famicom, proponeva una differente funzione del raggio rotatorio, in grado di bloccare i nemici per qualche istante invece che polverizzarli al solo contatto. Ciò cambiava sensibilmente le

La versione di Turrican realizzata da Factor 5 per Amiga era assolutamente degna della sua controparte arcade.



tattiche di battaglia, rendendo Super Turrican uno dei migliori shooter 2D dell'era a 16bit targata Nintendo. E la leggenda arrivò alla sua conclusione nel 1995 con Super Turrican 2, sempre per Super Nintendo, sviluppato da Factor 5 e con l'ormai onnipresente Chris Huelsbeck a regalarci una delle migliori soundtrack della serie. In questo caso, la deriva action è palese ma insospettabilmente vincente: non più esplorazione all'interno dei vari livelli, ma una pioggia di laser in direzione dei nostri avversari e una velocità che lo accomunava ad un altro grande classico dell'epoca, vale a dire Bionic Commando di Capcom, titolo da cui ereditava anche il rampino d'aggancio, utile per recuperare armi o power-up di vario tipo sparsi per i quattro livelli che componevano il gioco. Ma non è tutto: era possibile talvolta prendere il controllo di veri e propri mezzi da battaglia, tra cui acqua scooter e simili, in sezioni velocissime e frenetiche che spremevano fino all'ultimo bit la console Nintendo. Super Turrican 2 fu il canto del cigno per il nostro eroe corazzato: verso la fine degli anni '90

emerse la notizia che i lavori su Turrican 3D erano ufficialmente iniziati, ma il suo sviluppo venne interrotto per cause mai del tutto chiarite. Diversi anni dopo Julian Eggebrecht, storico produttore di Turrican e capo di Factor 5, mise la pulce nell'orecchio dei fan rivelando che un certo Turrican Rebirth era in dirittura d'arrivo per gli allora sistemi di nuova generazione. Ad oggi, di lui, ancora nessuna traccia: chissà, però, se un giorno vedremo davvero nuovamente all'orizzonte l'armatura lucente di Bren "Turrican" McGuire. ■



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

SUPER ROBOT WARS

Una saga che ha fatto la storia

- > TITOLO ORIGINALE: Supa Robotto
- > SVILUPPATORE: Taisen
- > GENERE: Strategico a turni

di Daniele Di Clemente



IL FASCINO DELLA LUNGA SAGA DI SUPER ROBOT WARS, STRATEGICO A TURNI PARTITO CON L'OMONIMO TITOLO SU GAME BOY NEL 1991,

agisce su diversi livelli: gli appassionati del genere vengono attratti dalla possibilità di vedere robot come Goldrake, Daimos e Gaiking fare fronte comune contro il Don Zauker di Daitarn 3 e le truppe del Principato di Zeon tratte dalle varie saghe di Gundam, mentre anche i meno entusiasti restano conquistati da quella curiosità innata che nasce dall'assistere all'interazione di personaggi noti in un contesto condiviso, attrattiva imperitura dei cosiddetti crossover fin dai tempi degli Argonauti di Apollonio Rodio. Le meccaniche alla base dei vari Super Robot Wars sono concettualmente affini a quelle di un qualunque Fire Emblem, eccezion fatta per la dimensione delle mappe, di gran lunga più vaste nei giochi targati Banpresto. Struttura e comandi sono stati modificati ben poco nel corso degli anni, permettendo a chiunque abbia dimestichezza con uno dei titoli di avvicinarsi senza problemi agli altri. La barriera più insormontabile è senza dubbio quella linguistica: salvo rarissime eccezioni, infatti, nessuno dei capitoli di Super Robot Wars si è mai affacciato al di fuori dei confini nipponici.

SUPER ROBOT WARS (GAME BOY, 1991)

Il mostro spaziale Gilgigan (tratto dal lungometraggio Il Grande Mazinger contro Getter Robo) approda nel mondo dei Super Robot, un pianeta abitato dalle versioni senzienti dei robottoni visti nei vari adattamenti di Mazinger Z, Getter Robo e Gundam, e ne riduce in schiavitù la popolazione con i suoi poteri psichici. Solo uno sparuto gruppo di automi sfugge alla morsa dell'extraterrestre e decide di collaborare per porre fine al suo predominio. I livelli sono suddivisi in mappe lungo le quali Gilgigan ha collocato delle speciali torri di guardia, che i nostri eroi dovranno conquistare. L'aspetto complessivo è alquanto spartano: mappe essenziali, sprite con pochissime animazioni e fondali assenti durante le scene di combattimento, tuttavia i modelli super deformed dei robottoni sono dettagliati e riconoscibili e i colpi riprodotti in maniera relativamente fedele. Il gioco è inoltre uno dei pochi Super Robot Wars a supportare il multiplayer tramite Game Link.

2ND SUPER ROBOT WARS (FAMICOM, 1991)

Dopo l'ottimo responso di pubblico ottenuto dal predecessore, Banpresto decide di rilasciare inizialmente il secondo episodio su Famicom anziché su Game Boy o sul nuovo Super Famicom, per trarre vantaggio dall'ampia e consolidata base di utenti dell'8bit casalingo targato Nintendo. Questa volta gli sviluppatori decidono di introdurre una serie di protagonisti realizzati appositamente per il gioco, oltre ad ampliare le serie robotiche esistenti, e di mettere insieme una trama più articolata. Abbandonate le macchine coscienti, 2nd Super Robot Wars presenta il cast di piloti delle rispettive serie (quasi) al completo, che interagiscono fra loro grazie all'aggiunta di brevi scene d'intermezzo all'inizio e alla fine di ciascun livello. Il comparto tecnico presenta migliorie marginali rispetto al Game Boy, mentre il numero di mappe è stato aumentato e le musiche presentano maggiore varietà. Anche il livello di difficoltà subisce un'impennata non indifferente.

3RD SUPER ROBOT WARS (SUPER FAMICOM, 1993)

Il terzo episodio di Super Robot Wars segna l'esordio della saga su Super Famicom, e la





» Super Robot Wars ha sempre avuto l'innegabile fascino di unire in un unico gioco i più famosi robot degli anime nipponici.



potenza di calcolo del 16bit Nintendo ha permesso agli sviluppatori di operare svariate migliorie estetiche. 3rd Super Robot Wars è il primo gioco nel quale è possibile prendere percorsi differenti nella storia, come pure scambiare piloti e robot. Il comparto grafico è quello che ha beneficiato maggiormente dalla transizione: le scene di combattimento presentano fondali animati e sono corredate di brevi sequenze che sottolineano i colpi più caratteristici, in ben 58 missioni da completare.

SUPER ROBOT WARS EX (SUPER FAMICOM, 1994)

EX è il quarto gioco della serie in ordine

cronologico, ma la numerazione non è progressiva perché si tratta di un episodio a sé stante concepito per approfondire gli eventi del mondo di La Gias. La storia è divisa in tre capitoli distinti, ciascuno più difficile del precedente. Anche qui, gli eventi



SUPER ROBOT WARS GAIDEN: MASOU KISHIN - THE LORD OF ELEMENTAL (SUPER FAMICOM, 1996)

SUL FINIRE DEL CICLO VITALE DEL SUPER FAMICOM, BANPRESTO

decise di rilasciare un nuovo capitolo dedicato agli abitanti di La Gias e alle peripezie di Masaki. Il gioco è diviso in due parti: un precursore dell'intera serie e una sorta di epilogo ambientato dopo la conclusione degli eventi narrati in 4th Super Robot Wars. Le differenze sostanziali con gli altri titoli della saga sono la rappresentazione delle unità in scala realistica, enormi e dettagliate, e la mappa che presenta una visuale isometrica anziché dall'alto.



e le azioni compiute in un determinato livello possono avere conseguenze su quelli successivi. La grafica sfoggia ritocchi superficiali, ma nel complesso gran parte delle musiche e delle animazioni è riciclata da 3rd Super Robot Wars.

4TH SUPER ROBOT WARS (SUPER FAMICOM, 1995)

4th Super Robot Wars rappresenta, in origine, la fine della cronologia classica della serie, ambientato qualche mese dopo il terzo capitolo. In questo episodio possiamo personalizzare il protagonista scegliendone l'aspetto, la data di nascita e la personalità, dati che condizionano i poteri speciali acquisiti con l'esperienza. È inoltre possibile decidere se affrontare la campagna con il cast di robot "super" oppure "real", scelta che modifica i livelli affrontati nelle battute iniziali, e selezionare il tipo di controffensiva da utilizzare quando veniamo attaccati. Le animazioni sono state ancora una volta migliorate, come anche il comparto musicale. ■

La redazione consiglia
Per leggere la versione estesa di questo articolo e conoscere tutta la storia di SUPER ROBOT WARS, andate su www.retrovillage.it/



» Il gioco, a livello estetico, ricorda molti classici coevi, principalmente Chrono Trigger. L'uso dell'illuminazione dà vita a dei veri dipinti in pixel art, mentre i boss erano per l'epoca gli avversari più giganteschi che si fossero visti in un JRPG.



TERRANIGMA

L'indimenticabile sogno esistenzialista di Quintet

- > **TITOLO ORIGINALE:** Tenchi Sōzō
- > **SVILUPPATORE:** Quintet
- > **GENERE:** Action RPG

di Guglielmo De Gregori

GLI ANNI DELLO SNES RAPPRESENTANO UN'EPOCA D'ORO PER QUANTO RIGUARDA IL JRPG, IL GIOCO DI RUOLO ALLA GIAPPONESE.

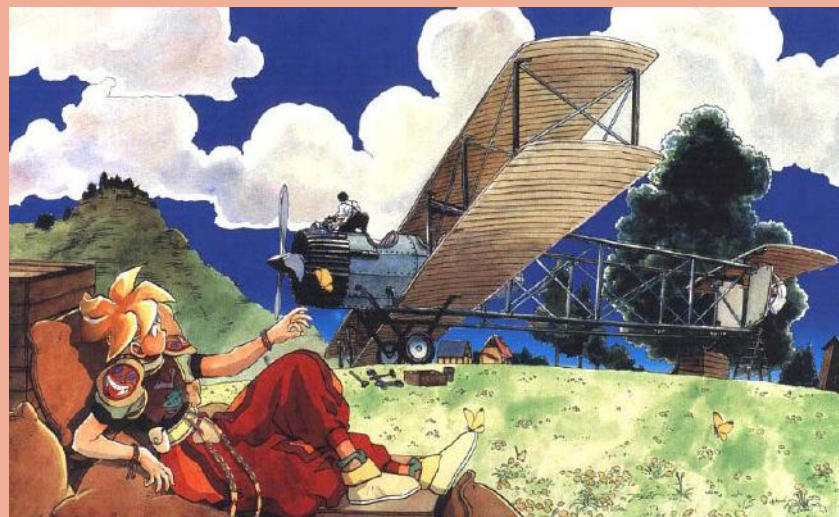
Tuttavia, oltre ai soliti noti come Final Fantasy VI e Secret of Mana, esiste anche un'opera più oscura, ma non per questo meno meritevole di essere trattata. Stiamo parlando di Terranigma (1995). Il gioco fu creato dal talentuoso team Quintet,

oggi dissolto, e fa parte (a livello stilistico, ma non di continuità) della cosiddetta trilogia di Soul Blazer, che include oltre all'omonimo titolo anche Illusion of Gaia. I giochi della defunta Quintet, e Terranigma non fa certo eccezione, segnarono un importante punto di svolta per i JRPG, introducendo tematiche adulte e persino scomode: a causa dei numerosi riferimenti alla religione, il gioco non fu infatti pubblicato negli Stati Uniti. Dimenticatevi innanzitutto il classico eroe senza macchia e senza paura, perfetto e... muto. Il protagonista di Terranigma è infatti Ark, un ragazzo scapestrato che non ha paura di esprimersi. Non solo: egli stesso è la causa del disastro che ha colpito il mondo di Terranigma, e nel corso del gioco le sue azioni e il suo atteggiamento spregiudicato provocheranno

sofferenze per chi gli sta intorno. La presenza di personaggi tormentati e problematici è, del resto, cifra stilistica di Quintet. Ark è, allo stesso tempo, la forza motrice di un processo di rinascita del mondo, un percorso evolutivo che lo porterà ad assurgere lo status di divinità. La deificazione è, del resto, un leitmotiv ben radicato nella cultura giapponese, nei videogiochi così come negli anime e nei manga. La tematica biblica è ulteriormente sottolineata dal titolo originale del gioco, Tenchi Sōzō, che può essere tradotto proprio con "Genesi". Il destino di Ark, tuttavia, non è costellato solo di combattimenti ed imprese eroiche. Lungo la strada che lo porta a diventare il protettore del mondo, Ark viene messo di fronte a strazianti dilemmi morali, il motivo per cui

Quintetto d'archi

L'avventura di Quintet inizia alla fine degli Anni '80, quando Masaya Hashimoto e Tomoyoshi Miyazaki (nella foto) si incontrano in Falcom. Lo sviluppatore si fa conoscere per i suoi giochi, capaci di far riflettere il giocatore. Dopo Terranigma, Quintet si unì a un consorzio di studi, producendo titoli minori. Comunque degno di nota è Planet Laika, co-sviluppato assieme a Zeque, un'avventura spaziale ambientata in un pianeta dove gli abitanti hanno tutti teste di cane (un omaggio a Laika, la cagnolina mandata nello spazio dai russi). Da allora, a parte una collaborazione in un gioco dedicato al manga InuYasha, di Quintet non si è saputo più niente.





» La complessità di Terranigma gli permette di entrare di diritto nell'olimpo dei migliori JRPG.

trivia

Una delle chicche di Terranigma è la possibilità di visitare lo studio Quintet, ora collocato nella città di Neo Tokyo. Un po' come nella serie Pokémon, è possibile parlare a tu per tu con gli sviluppatori, che vi racconteranno delle difficoltà legate alla creazione di un'opera d'arte.



il gioco è rimasto così saldamente radicato nel cuore degli appassionati. Sono molti i momenti che colpiscono il giocatore come un pugno allo stomaco, ma uno su tutti merita di essere citato. Ark, mentre attraversa una zona montagnosa, finisce in un crepaccio causando una valanga. Il nostro si risveglia dunque in una caverna, dove trova una capra e suo marito, rimasto ucciso dalla slavina. Come se già i sensi di colpa non fossero sufficientemente gravi da sopportare, Ark e la moglie devono anche decidere se, per sopravvivere, debbano cibarsi delle carni del defunto marito. Anche le boss battle, tra i momenti più memorabili dell'opera, sono rese ancora più intense dalle backstory che hanno portato alla creazione dei mostri da combattere. Un esempio su tutti è Bloody Mary (una citazione del "gioco" in cui si invoca una creatura demoniaca recitando frasi di fronte a uno specchio al buio). La battaglia assume un risvolto completamente diverso quando si scopre che Bloody Mary altro non è che una madre devastata dalla morte dei suoi tre bambini, in un plot twist degno di Dark Souls. Ancora una volta, Ark si deve confrontare con la fragilità dell'essere umano, e prendere decisioni in nome di un bene superiore. Se i primi atti del gioco sono relativamente leggeri, più ci si avvicina al finale più il gioco assume toni malinconici e esistenzialisti, finendo per

riflettere sull'inevitabile scorrere del tempo e sulla morte. Oltre ad avere una sceneggiatura profonda e coinvolgente, Terranigma è anche molto solido dal punto di vista del gameplay. Trattandosi di un action RPG, le battaglie sono molto frenetiche, e richiedono di usare strategicamente tutte le mosse a disposizione (incantesimi e attacchi), nonché di gestire sapientemente la possibilità di schivare i colpi dei nemici. Da notare anche che il numero di incantesimi che si possono usare è limitato, per tutta la durata del gioco, motivo per cui siete chiamati a essere molto parsimoniosi a questo riguardo. Terranigma era anche molto moderno per quanto riguarda la gestione dei combattimenti casuali: la loro assenza nell'overworld permette infatti di godersi l'esplorazione senza essere costantemente stressati dalle interruzioni. Non a caso, il gioco può vantare un'invidiabile varietà geografica, nonché una sorprendente vastità. Non a caso, il director Tomoyoshi Miyazaki, dichiarò che la sua principale fonte di ispirazione furono le riviste di viaggi! A volte, viene quasi difficile pensare che i developer di Quintet siano riusciti a infilare una tale densità contenutistica all'interno delle relativamente piccole cartucce del Super Famicom. Un'ulteriore innovazione è rappresentata dal sistema

di "city building": Ark, recuperando diversi artefatti può infatti favorire la crescita urbanistica, e osservare così le città che si evolvono di fronte ai suoi occhi. Tale meccanica è del resto coerente con il tema al centro del gioco, ossia la creazione. Nonostante Terranigma sia un'esperienza che poche persone hanno potuto apprezzare, può essere tranquillamente affiancato ai mostri sacri del JRPG. Difficile trovare, anche al giorno d'oggi, un gioco che possa competere con la profondità narrativa e la complessità del capolavoro Quintet. ■



マヨハレサカニ!!

マヨハレサカニ!!

SWEET HOME

Le radici dell'orrore affondano nel Famicom

- > TITOLO ORIGINALE: Suīto Hōmu
- > SVILUPPATORE: Capcom
- > GENERE: RPG

di Guglielmo De Gregori

PRIMA DI RESIDENT EVIL, C'ERA SWEET HOME. IL GIOCO, USCITO NEL 1989 SU NES,

precorre infatti molti degli elementi che avrebbero fatto la fortuna del capolavoro di Shinji Mikami. Tuttavia, il maestro Mikami-san non fu coinvolto nel progetto Sweet Home: al suo posto troviamo infatti Tokuro Fujiwara, anche conosciuto come il creatore di Ghosts 'n Goblins. Sweet Home rappresenta senza dubbio un'anomalia per l'altrimenti rassicurante line-up del Famicom. Si tratta infatti di un gioco dai contenuti forti, e ancora oggi genuinamente inquietante. Anche la genesi dell'opera è piuttosto particolare: Sweet Home nasce infatti come tie-in dell'omonimo film di Kiyoshi Kurosawa. Film e videogioco furono sviluppati in parallelo, anche se Fujiwara dovette prendersi delle necessarie libertà, data la diversa natura dei due media. Un simile approccio si rivelò, in fin dei conti, molto fruttuoso, e Sweet Home è del resto uno dei pochi esempi virtuosi di trasposizione cinematografica. Se il film è, tutto sommato, dimenticabile (nonostante

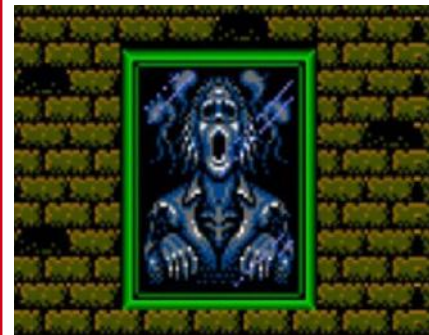
i suoi favolosi effetti speciali), il gioco è tutt'altra storia, e la sua importanza può essere considerata seminale. Sweet Home si apre in maniera simile a Resident Evil, con un gruppo di documentaristi che esplora una spettrale magione abbandonata, alla ricerca degli affreschi di un pittore ormai scomparso. Qualcosa va storto, e il gruppo si ritrova intrappolato nell'edificio a causa dell'incantesimo di un'entità maligna. Come in Resident Evil, il giocatore si ritrova fin dall'inizio in una situazione di costante pericolo e incertezza. La condizione è aggravata dal fatto che tutti i membri della spedizione sono persone normali, per cui il lavoro di squadra assume un'importanza centrale, sia per quanto riguarda gli enigmi che i combattimenti contro creature mostruose (a turni, in perfetto stile RPG). E non pensate che basti una Coda di Fenice per riportare in vita i vostri alleati. Nossignore, perché in Sweet Home quando un personaggio muore, è andato via per sempre! Come se non bastasse i vostri oggetti e lo spazio nell'inventario sono estremamente limitati, esasperando così ansia e senso del pericolo. Nonostante le costrizioni imposte dall'hardware Famicom, Sweet Home riesce ancora oggi a spaventare, merito anche dell'eccelsa direzione artistica e del magistrale monster design. La storia è raccontata dalla stessa ambientazione, con visioni deliziosamente macabre come una fontana da cui zampilla il sangue delle vittime. L'alone di mistero che permea la magione di Sweet



Home distrugge le sicurezze del giocatore: a differenza di Resident Evil, la natura dei mostri che si è chiamati ad affrontare non viene mai svelata, lasciando quindi sottintesa la loro essenza soprannaturale. In Sweet Home si ritrovano in nuce tutti gli elementi che fecero grande Resident Evil. All'alba di un nuovo episodio dell'acclamata serie di Capcom, il settimo per la precisione, forse sarebbe bene per Capcom rispolverare questo classico, e tornare alle origini. ■



» Uno degli aspetti più memorabili del gioco è indubbiamente la sua colonna sonora, che lavora in tandem con il design delle ambientazioni. Cantilene demoniache e suoni distorti contribuiscono a far correre un brivido lungo la schiena del giocatore, sottolineando le scene più cruente.



» Come in Resident Evil, anche in Sweet Home l'ingresso in una nuova stanza è preceduto dall'animazione di una porta che si apre. Una scelta stilistica dettata dalla necessità di lasciare il giocatore sempre incerto di fronte a quello che avrebbe trovato una volta varcata la soglia.

TAKESHI'S CHALLENGE

La grande beffa di
Takeshi "Beat" Kitano

- > **TITOLO ORIGINALE:** Takeshi no Chōsenjō
- > **SVILUPPATORE:** Taito
- > **GENERE:** Avventura grafica

di Guglielmo De Gregori

DEFINITO DA MOLTI IL GIOCO PEGGIORE DI TUTTI I TEMPI, TAKESHI'S CHALLENGE (CLASSE 1986) È IN REALTÀ MOLTO, MOLTO DI PIÙ.

Per capire il suo valore, bisogna innanzitutto sapere chi è la persona dietro alla sua creazione, ossia Takeshi Kitano, artista eclettico conosciuto al di fuori del Giappone principalmente per la sua carriera cinematografica, sia come regista (Violent Cop), che come attore (Battle Royale). In Giappone, Kitano-san è una vera e propria celebrità, dunque non è strano che Taito, i creatori di Space Invaders, lo contattarono per creare un videogioco. Sarebbe andato tutto bene, se non fosse che Kitano-san, per sua stessa ammissione, odiava i videogiochi. Il game design alla base di Takeshi's Challenge viene quindi deciso durante un meeting in un ristorante, con Kitano-san completamente ubriaco che comunica al resto del team le sue idee per il gioco. Non sorprende, dunque, che quello che ne venne fuori fu un vero e proprio delirio, che viola tutte le regole del buon game design in maniera totalmente gratuita. Con Takeshi's Challenge, Kitano-san si prende gioco senza remore dei giocatori, facendosi beffa delle loro tendenze masochistiche nonché del loro inspiegabile istinto a superare imprese sisifiche, senza avere alcunché in cambio. E certo la difficoltà di Takeshi's Challenge farebbe impallidire anche i peggiori livelli di Dark Souls, principalmente per la totale assenza di istruzioni sul da farsi. Apparentemente, lo scopo del gioco è interpretare un sarariman, tipico impiegato giapponese, abbandonare il posto di lavoro e divorziare con la



マ
ヨ
ハ
ン
カ
ウ
カ
ン
コ
ウ
コ
ウ
コ
ウ



propria moglie (il che assesterà un grave colpo alle finanze del giocatore). La presenza di elementi di quotidianità surreale, e l'idea di un viaggio "spirituale" del protagonista, ricordano per certi versi il bizzarro Frankie Goes to Hollywood.

Il gioco rasenta più volte il limite dell'ingoiabilità, come quando viene richiesto di superare una sfida al karaoke usando il controller integrato nel controller. La performance canora viene valutata, finché per tre volte di fila non viene giudicata positivamente. Il gioco rompe più volte la quarta parete, percorrendo di diversi anni le sperimentazioni di Hideo Kojima. A un certo punto è infatti necessario non premere alcun tasto per un'ora di fila (richiesta che non viene mai fatta esplicitamente, per giunta). Fallendo questa "prova", si tornerà al diabolico gioco del karaoke. Dopo tanta fatica, si potrebbe presupporre che una grande sorpresa attenda i giocatori, giusto?

E invece no. I pochi che riescono a completare tutte le prove saranno infatti "ricompensati" con il faccione in pixel art di Takeshi Kitano, che li inviterà a riflettere sul perché prendano tanto sul serio un gioco. In effetti, è una bella domanda, non credete anche voi? ■



Il gioco si è guadagnato anche la fama di essere "maledetto". Nel 2001, Taito fu infatti contattata da un programma televisivo giapponese sui videogiochi, per parlare con uno dei creatori del gioco. Taito rispose, tuttavia, che la maggior parte di loro erano morti. Coincidenze? Noi non crediamo.



È possibile muoversi liberamente per la città e prendere a pugni chiunque incrociate, dal capo a sfortunati anziani che vi incrociano lungo il cammino, in quella che potremmo definire un'embrionale versione di Grand Theft Auto.



SUCCEDEVA NEL

1989

8 FEBBRAIO

Atari fa uscire *Hard Drivin'* sul mercato arcade: si tratta del primo titolo da sala a vantare engine poligonale e fisica dal taglio simulativo.



21 APRILE

Il Giappone saluta l'avvento del Game Boy Nintendo. Frutto del visionario talento di Gunpei Yokoi, rivoluzionerà per sempre il mondo dei videogame, trasformando un settore portatile fino ad allora limitato a Game & Watch e "scacchiapensieri" vari in una delle branche più floride dell'intera industria.



9 MAGGIO

Wes Cherry completa lo sviluppo del *Solitario* (in inglese *Klondyke*), uno dei più celebri mini-game integrati nei sistemi operativi Windows...



28 MAGGIO

...Gli fa eco il collega Robert Donner che, ultimando il codice di *Campo Minato* "regalerà" a Microsoft un'altra inossidabile perla con cui arricchire il pacchetto utility dei propri Sistemi Operativi.

I PIÙ VENDUTI

1. DUCK TALES - NES
2. BATMAN THE MOVIE MULTIFORMATO
3. SUPER MARIO LAND GAME BOY
4. PRINCE OF PERSIA MULTIFORMATO
5. SHADOW OF THE BEAST MULTIFORMATO
6. SIM CITY AMIGA 500
7. PHANTASY STAR II MEGA DRIVE
8. POPULOUS MULTIFORMATO
9. SIM CITY MULTIFORMATO
10. CASTLEVANIA III DRACULA'S CURSE NES



IL PARERE DI
MOSSGARDEN

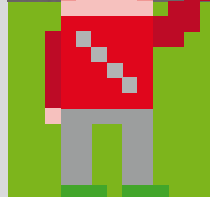
In barba al debutto di titoli destinati a fare epoca come *Prince of Persia*, *Shadow of the Beast*, *Sim City* e *Populous*, la vetta

della classifica relativa ai videogame più venduti della sfera home system è dominata da due tie-in di lusso, il primo legato alla celebre serie Disney (vero fenomeno televisivo, specialmente negli States), il secondo relativo alla dilagante *Bat-Mania* esplosa in ogni angolo del pianeta in seguito al debutto cinematografico del primo *Batman* di Tim Burton. La medaglia di bronzo spetta di diritto al nuovo, incredibile *Super Mario Land* per Game Boy: un classico destinato tuttavia a prendere le redini della chart con l'arrivo del 1990 e la conseguente, inarrestabile "Game Boy fever" che avrebbe cambiato per sempre i connotati dell'industria videoludica. Imbucato speciale nella medesima classifica, il grande *Phantasy Star II*, primo titolo Mega Drive a registrare un impatto di mercato tale da garantirgli questa risonanza.



I PIÙ GIOCATI

1. TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES KONAMI
2. GOLDEN AXE SEGA
3. HARD DRIVIN' ATARI
4. FINAL FIGHT CAPCOM
5. PANG CAPCOM
6. SUPER OFF ROAD TRADEWEST / LELAND CORP.
7. WWF SUPERSTARS TECHNOS JAPAN CORP.
8. TOKI TAD CORP. / TAITO
9. STRIDER CAPCOM
10. S.T.U.N. RACER ATARI



IL PARERE DI
GU

Il 1989 dei gettoni viene ricordato per una corposa ondata di picchiaduro e hack'n slash a scorrimento, di cui *Golden*

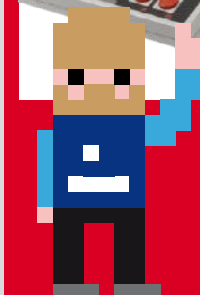
Axe, *Final Fight* e *Strider* saranno senza dubbi i rappresentanti storicamente più autorevoli. In piena linea con questa tendenza, risulta in tal senso l'affermazione di *Teenage Mutant Ninja Turtles* ai vertici della Chart: un'affermazione tanto cristallina quanto inevitabile, viste la validità del prodotto targato Konami e l'irresistibile ruolo conquistato dalle quattro tartarughe newyorkesi nell'immaginario dei teen-ager dell'epoca. A contro bilanciare un'overdose di scazzottate e arti marziali ulteriormente alimentata dal successo riscosso da *WWF Superstars*, troviamo dunque la parallela riscossa dei *Racing Game*, complici l'avveniristico *Hard Drivin'* di Atari, l'immediatissimo *Super Off Road* e dell'altrettanto efficace *S.T.U.N. Racer*. Impossibile, infine, non riservare una nota di merito al buon *Toki*: unico platform hero ad entrare in top 10!



1989

I SISTEMI PIÙ DIFFUSI

1. NES
2. GAME BOY NINTENDO
3. AMIGA 500
4. C64
5. SEGA MASTER SYSTEM
6. AMSTRAD CPC
7. SEGA MEGA DRIVE
8. ATARI 2600
9. ATARI LYNX
10. TURBOGRAFX-16



IL PARERE DI METALMARK

In attesa che lo SNES ne raccolga la gravosa eredità, l'inossidabile NES continua a tenere botta in cima alla catena alimentare dei sistemi da gioco e, con quella line up di capolavori, non potrebbe essere altrimenti.

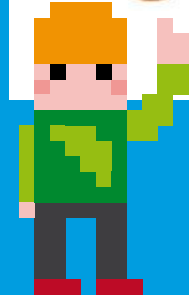
La vera bomba dell'anno è tuttavia rappresentata dal micidiale debutto del Game Boy che, nel giro di poche settimane, macina un quantitativo di vendite tali da annichilire la concorrenza

di sistemi presenti sulla breccia da svariati anni. È in effetti l'alba di una nuova era per il mondo dei videogiochi e tutti avranno ben presto modo di accorgersene. A chiudere un podio saldamente in mano alla solida Nintendo, troviamo infine l'Amiga 500 che, trainata dal successo di nuovi classici quali Prince of Persia, Shadow of the Beast e Populous diventa l'home computer più venduto della sua epoca, ai danni del suo ideale predecessore, il C64. Tra le new entry, stupisce infine il Sega Mega Drive, capace di imporsi subito nella Top 10 a pochi mesi dal suo debutto statunitense.



FATTURATO ANNUALE PUBLISHER

1. NINTENDO
2. ACTIVISION
3. SEGA
4. KONAMI
5. CAPCOM
6. TAITO
7. AMSTRAD
8. ATARI
9. NEC
10. SNK



IL PARERE DI REVOLVER

Casomai qualcuno avesse ancora dei dubbi a riguardo, quando si dice che Nintendo abbia dominato sul mondo dei videogame per tanti anni non si tratta di eufemismi.

E parliamo di dominio totale, incontrastato e incontrastabile. Con l'arrivo del Game Boy la casa di Kyoto avrebbe affiancato alla leadership nell'ambito degli home system anche quella del settore handheld: una posizione,

quest'ultima, che può vantare ancora oggi a ben 27 anni di distanza. A tutti gli altri, non restava che inseguire e malgrado la chart collochi Activision e Sega a ridosso del primo posto, va specificato che le distanze che separavano i brand dalla grande N erano davvero notevoli. Nelle parti basse della chart segniamo la discesa della nuova Atari che, vanificando il successo dell'Atari ST con le spese sostenute per il lancio del Lynx, è scivolata oramai all'ottavo posto. Sarà l'ultimo anno in cui la major che un tempo dominava l'industria entrerà nella top 10 relativa al fatturato dei publisher.



5 GIUGNO

Bullfrog Productions rilascia sul mercato Populous di Peter Molyneux battezzando idealmente il genere dei God Game.



16 SETTEMBRE

Col supporto di Mattel, Nintendo distribuisce il Power Glove: visionaria periferica destinata al supporto del NES cui si cercò erroneamente di attribuire il potere di sostituire i joystick tradizionali e permettere ai giocatori di interagire con i videogame in un modo che neanche gli attuali dispositivi adibiti alla VR possono garantire.



14 OTTOBRE

A quasi un anno esatto dal fortunato debutto giapponese, il Mega Drive approda negli Stati Uniti, forte di un nome tutto nuovo: Genesis. La macchina verrà accolta con grosso interesse da stampa e pubblico diventando ben presto l'Home System più venduto tra quelli prodotti dalla Sega.

6 DICEMBRE

Strategic Studies Group (SSG) pubblica Warlords, classico della sfera RTS a sfondo fantasy comunemente riconosciuto come uno dei primi e principali esponenti della categoria.

SPECIALE



ACTIVISION FOREVER

La storia della compagnia che cambiò le regole del gioco

di Gianpaolo "Mossagarden" Iglio



Chiunque abbia mai avuto a che fare col mondo dei videogame dalla fine degli anni '70 ad oggi avrà giocato e comprato decine di titoli legati al brand Activision: sin dai tempi della prima console war, che vide Atari 2600, Intellivision e ColecoVision contendersi i vertici della nascente industria dei pixel, la major statunitense ha difatti rappresentato un elemento cruciale negli equilibri del business. Al di là dell'innegabile peso mediatico rivestito nel tempo da quella che resta l'unica, grande azienda della "first wave" a militare tuttora ai vertici del settore, il brand Activision vanta anche un altro record, quello di primo sviluppatore third party della storia del gaming: prima di allora, e per molti versi anche diverso tempo dopo il varo della compagnia, i videogame venivano infatti prodotti entro le mura delle aziende impegnate nel ramo hardware, senza che i rispettivi autori godessero peraltro di alcun riconoscimento formale e legale. Come avremo modo di scoprire a breve, la nascita della compagnia

e il ruolo che andò a ricoprire nello scacchiere industriale dell'epoca venne proprio dalla necessità di porre rimedio alle frizioni generate tra game designer e publisher in merito alla suddivisione dei diritti d'autore e dei ricavi generati dalle vendite del software. Da ideale "sindacato degli sviluppatori", Activision costruì il proprio successo sulla trasversalità produttiva, esercitando cioè il diritto di poter realizzare prodotti per ogni sistema presente sul mercato senza sottostare ad alcun vincolo di esclusività. Parallelamente, si distinse per la battaglia combattuta al fine di ottenere che i programmatori venissero finalmente riconosciuti quali artisti e non come semplici operai, registrando una vittoria che avrebbe cambiato per sempre il volto di questo business.

IL SINDACATO DEI GAME DESIGNER

«Non siete altro che operai. Chiunque sarebbe in grado di assemblare»



ACTIVISION®

FONDAZIONE: 1 ottobre 1979
FONDATORI: David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller, Bob Whitehead
CEO: Jim Levy (1979-1986), Bruce Davis (1986-1991), Robert Kotick (1991-2008), Eric Hirshberg (2008-oggi)



TOP 10
SCELTI DALLA REDAZIONE

GLI IMPERDIBILI DELLA ATARI ERA

Al di là dei dissapori legati alla turbolenta fondazione della compagnia, la collaborazione tra Atari e Activision sarebbe proseguita senza particolari intoppi fino ai mesi successivi al drammatico “big crunch” del 1983. Tra il 1981 e il 1984, David Crane, Larry Kaplan e compagni avrebbero anzi piazzato dei successi destinati segnare per sempre la storia dei videogame, contribuendo in modo determinante alla trionfale affermazione dell’Atari 2600. Scopriamo insieme gli esponenti migliori di quella che viene oggi inquadrata come la “Atari Era”.



IL PARERE DI METALMARK

Si fa presto a “odiare” la Activision odierna e additare il marchio come uno dei tanti colossi industriali che hanno rovinato gli assetti dell’attuale industria videoludica, ma, come sempre, occorrerebbe spingersi oltre l’evidenza attuale e maturare una visione più globale circa il ruolo rivestito da questa compagnia negli ultimi 37 anni. La verità è che senza Activision, il mondo dei videogame perderebbe uno dei pilastri su cui ha costruito le proprie fortune, l’unico rimasto ancora in piedi dai tempi della sua nascita.

PITFALL!	1982	GRAND PRIX	1982
RIVER RAID	1982	KABOOM!	1981
TENNIS	1984	CHOPPER COMMAND	1982
DECHATLON	1983	STAMPEDE	1981
ENDURO	1983	MEGAMANIA	1982

una cartuccia!”. Furono più o meno queste le parole con cui Ray Kassar, ai tempi CEO della Atari Corporation, liquidò le rivendicazioni avanzate da David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whithead riguardo a contenuti e rispettivi diritti d’autore dei videogame che sviluppavano. Alla base del sopruso, un equivoco esiziale secondo cui i programmatori

erano “soltanto” dei tecnici come tanti altri e non degli artisti degni di vantare le stesse pretese di scrittori, pittori, registi e musicisti. Piuttosto che mandar giù il rospo e tornare mestamente alle proprie postazioni, i quattro optarono per una soluzione drastica che dovette lasciare senza dubbio di sasso il loro dispotico mecenate: rinunciando a un

posto sicuro tra i ranghi della compagnia che deteneva il monopolio pressoché assoluto del business videoludico, preferirono licenziarsi all’unisono per fondare una compagnia indipendente che avesse più a cuore le ragioni dei coder.

LA CLASSE NON È ACQUA

Onde assicurarsi l’opportunità di ottenere accordi vantaggiosi, i nostri amici affidarono la gestione burocratica dei propri interessi a due veterani dell’industria discografica come Jim Levy e Richard Muchmore. Non appena insediatisi ai vertici della neonata Activision, ricordarono prontamente ad Atari che i giovani “operai” messi alle strette da Kassar erano in possesso dell’unica risorsa che la major non potesse essere trovata altrove, vale a dire il talento: se la compagnia avesse voluto continuare a beneficiare dei loro preziosi videogame, sarebbe stato pertanto consigliabile mettere da parte gli avvocati e dedicarsi alla stipulazione di una partnership che potesse soddisfare le esigenze di entrambe le parti. Ora, di Ray Kassar si potrà dire di tutto, meno che fosse uno sprovveduto: il CEO di Atari sapeva benissimo che quei maledetti folli erano davvero i migliori coder disponibili sul mercato, come pure il fatto che, almeno ai tempi, quel genere di capacità non si trovassero dietro l’angolo. Si decise dunque a scendere a patti con i ribelli assicurandosi, se non una collaborazione esclusiva, quantomeno



Dicembre 1979. Il team originario di Activision al completo celebra il Natale con una splendida foto di gruppo.



“IN PRINCIPIO, L’AZIENDA AVREBBE DOVUTO CHIAMARSI V-SYNC. IL NOME ACTIVISION FU CONIATO DA JIM LEVY, FONDENDO I TERMINI ACTIVE E TELEVISION”

una corsia preferenziale per godere dei frutti scaturiti dalle loro fucine. Stavolta, Crane e soci avrebbero avuto ovviamente il pieno controllo sulle royalties legate a eventuali successi, nonché la libertà di sviluppare il medesimo software per qualsiasi azienda fosse interessata, il che non mancò di attrarre nuovi talenti determinati a veder adeguatamente riconosciuto il frutto del proprio lavoro.

SOPRAVVISSUTI

Tra il 1980 e il 1982, Crane e soci avrebbero sfornato un numero straordinario di hit

tra le quali Kaboom!, Grand Prix e Pitfall! furono senza dubbio le più eclatanti. È facile immaginare quale amarezza dovette diffondersi dunque nei suoi uffici al verificarsi del big crash economico che coinvolse l’industria videoludica nel 1983. Col tracollo di Atari, l’azienda si ritrovò di fatto orfana dei suoi principali clienti e c’è da scommettere che, almeno per qualche mese, quella chiudere i battenti costituì un’ipotesi più che concreta. A salvare la baracca da un fallimento che poteva maturare conseguenze davvero drammatiche sulla professione del game designer, ci avrebbe tuttavia pensato

la camaleontica impostazione produttiva dell’azienda: libera dal gravoso onore di gestire le sorti di uno o più sistemi da gioco legati al proprio brand, essa poté agilmente defilarsi dall’agonizzante sfera console, per dedicarsi alla realizzazione di software destinato a favorire l’ascesa dei personal computer come nuova frontiera dell’home gaming.

CAMBIO DI PELLE

La compagnia non impiegò che un paio d’anni per acquisire un ruolo rilevante anche nel »



GLI IMPERDIBILI DELLA GOLDEN AGE



GHOSTBUSTERS



Archiviata la partnership con Atari, Activision avrebbe puntato a espandere i propri orizzonti al mondo dei personal computer a 8bit, piazzando delle hit di livello mondiale come Ghostbusters e Transformers: Battle to Save the Earth insieme a titoli dal taglio più sperimentale come Little Computer People, vero e proprio antesignano dei Sims, Alter Ego e la miniserie tattica Hacker.

GHOSTBUSTERS	1984	ALIENS: THE COMPUTER GAME	1986
LITTLE COMPUTER PEOPLE	1985	ALCAZAR: THE FORGOTTEN FORTRESS	1985
TRANSFORMERS: BATTLE TO SAVE THE EARTH	1986	HACKER (SERIE)	1985 - 1986
ALTER EGO	1986	GEE BEE AIR RALLY1	1987
H.E.R.O.	1984	HOWARD THE DUCK	1986

GLI IMPERDIBILI DELLA NEW WAVE

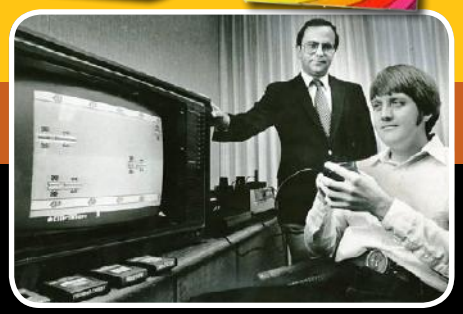
Complici le scaltre manovre commerciali eseguite da Robert Kotick gli anni '90 segnarono un profondo cambiamento nelle priorità produttive dell'azienda, esaltando quel ruolo di Publisher che le permise di accaparrarsi brand di assoluto successo come Quake, Doom e Tony Hawk Pro Skater, tanto per citare i più noti. Sul piano dello sviluppo diretto si ravvisò invece una lieve flessione qualitativa, che non ostacolò in ogni caso la gestazione di titoli comunque rilevanti quali Hunter, i vari capitoli della serie MechWarrior e il coraggioso tentativo di restituire visibilità a un franchise storico come Zork, tramite il varo del controverso progetto Grand Inquisitor.

MECHWARRIOR (SERIE)	1989 - 1998	GALAXY 5000	1991
HUNTER	1991	HYPERBLADE	1996
HEAVY GEAR (SERIE)	1997 - 1999	DARK REIGN: RISE OF THE SHADOWHAND	1998
INTERSTATE (SERIE)	1997 - 1999	SPYCRAFT: THE GREAT GAME	1996
BATTLEZONE (SERIE)	1998 - 1999	ZORK: GRAND INQUISITOR	1997



David Crane ai comandi di Grand Prix (Atari 2600) sotto l'occhio più o meno vigile del CEO di Activision Jim Levy.

I Quattro Cavalieri di Activision - Da sinistra: Bob Whitehead, David Crane, Alan Miller (in piedi) e Larry Kaplan durante la lavorazione di Checkers (1980, Atari 2600).



IL PARERE DI GU

Ripercorrendo la storia di Activision è difficile non provare un forte senso di amarezza. All'inizio, questo brand rappresentava un po' l'Alleanza Ribelle contro l'Impero Galattico e si batteva per una causa giusta che riconduceva l'essenza stessa del videogame all'opera d'arte. Oggi, si ha invece l'impressione che questo marchio tratti i videogame come un semplice bene di consumo, da serializzare fino allo spasimo per ottimizzare i guadagni... Infine, quando ne ha prosciugato ogni appeal - vedi il caso Guitar Hero col parallelo smantellamento di Neversoft - si libera dei suoi Game Designer come fossero scarpe vecchie... Ma la compagnia non era nata per tutelare gli interessi degli sviluppatori?!

settore dei personal computer. Consolidata dal clamoroso successo riscosso da nuovi prodigi quali Ghostbusters, Little Computer People, e Transformers: The Battle to Save the Earth la fama di Activision avrebbe dunque toccato nuove vette a partire dalla prima metà degli anni '80, favorendo il suo ritorno in un settore console recentemente risorto grazie all'avvento di Sega e Nintendo. Dovendo ora operare su due caldissimi fronti, si rese a questo punto necessario imprimere una svolta significativa all'assetto del brand: a partire dal 1988, i vertici della società avrebbero pertanto avviato l'acquisizione di una nutrita serie di studi di sviluppo emergenti, finendo per trasformarla in uno dei publisher più aggressivi della sua epoca. Detto passaggio comportò una mutazione radicale nell'intima essenza della stessa, stravolgendone per molti versi il manifesto: da "sindacato indipendente" l'azienda diventava ora un complesso organo corporativo determinato ad offrire il proprio supporto alle nuove leve dell'arte videoludica proprio in cambio di quella libertà, economica e creativa, che i suoi fondatori avevano inseguito con tanta tenacia. Benché non ve ne siano le prove tangibili, alcuni riconducono proprio alla svolta in questione il progressivo allontanamento dei suoi membri fondatori. A prescindere da ogni



valutazione "morale", il dado era in ogni caso tratto e gli imminenti anni '90 ne avrebbero amplificato gli effetti...

LA PARENTESI MEDIAGENIC

Sebbene il processo di espansione che avrebbe portato Activision ad assumere

i connotati dell'odierno colosso industriale fosse stato avviato già alla fine degli anni '80, si tende generalmente a ricondurne il formale inizio col varo del brand Mediagenic, sotto il quale si decise di accorpare gli interessi commerciali di un'azienda ormai interessata ricoprire varie aree del contesto videoludico. Detta manovra di espansione avrebbe tuttavia vantato costi ben maggiori di quelli previsti. Non appena le perdite cominciarono a superare i margini del profitto,

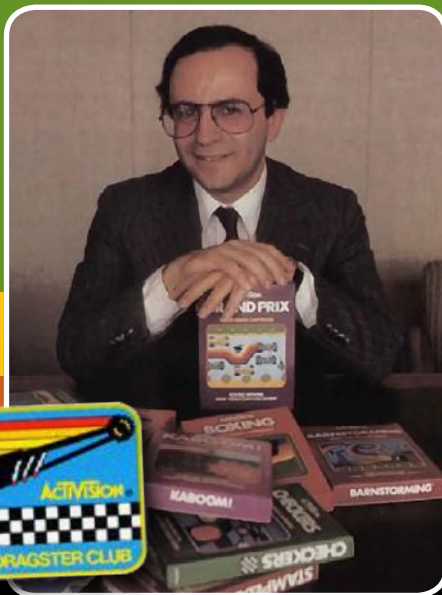
“IL BIG CRASH DEL 1983 CONVINSE JIM LEVY CHE IL SETTORE NON RAPPRESENTASSE PIÙ UN VALIDO POLO DI AFFARI. NEL 1986 QUESTI ABBANDONÒ COSÌ LA CARICA DI CEO ACTIVISION PER LASCIARE LA POLTRONA A BRUCE DAVIS”



IL PARERE DI MOSSGARDEN

La battaglia combattuta da Crane e soci per il riconoscimento del videogame come espressione artistica uno dei passaggi cruciali nell'evoluzione del medium. Al netto delle contraddizioni che vedono la Activision di oggi esercitare un'autorità degna degli standard combattuti dai suoi padri fondatori, nutrirò sempre un rispetto e una riconoscenza enormi per questo marchio, perché sono certo che, senza di esso, la figura del game designer e, per estensione, il potenziale insito nel format stesso di videogame sarebbe rimasto inesperto per chissà quanti decenni.

Jim Levy, primo CEO di Activision, posa in compagnia delle più celebri hit realizzate dai suoi ragazzi per l'Atari 2600.



Robert Kotick avrebbe curato affondo gli interessi della Activision, trasformandola in uno dei più grandi publisher dell'era contemporanea.



fu pertanto necessario ricorrere all'ausilio di nuovi investitori. A togliere le proverbiali castagne dal fuoco ci pensò il magnate americano Robert Kotick, la cui scalata ai vertici della holding si completò nel 1991. In qualità di nuovo CEO, questi ridimensionò il format Mediagenic confinandone prima l'area operativa al solo mercato PC e spingendolo poi verso una bancarotta controllata. D'altro canto, Kotick si preoccupò di restituire un ruolo primario al marchio Activision e, dopo aver ricollocato la sede centrale nella Silicon Valley californiana, finanzia a partire dal 1993 l'avvio della robusta fase produttiva destinata a legare il nome della compagnia a titoli di forte impatto mediatico come la serie di MechWarrior, l'apprezzato strategico Heavy Gear e il riuscito poliziesco on the road Interstate '76.

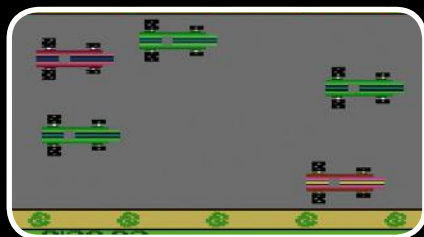
PADRE PADRONE?

I successi accumulati nel corso degli anni '90

diedero alla rediviva Activision la possibilità di consolidare ulteriormente il proprio ruolo di publisher. Tra la fine del decennio e l'inizio degli anni 2000, la creatura di Kotick si sarebbe in tal senso distinta per l'acquisizione di numerose software house di prim'ordine, riuscendo a mettere le mani anche su brand di rilevanza analoga come Quake, Doom e Call of Duty. Complici il successivo boom derivato dall'assimilazione di un franchise redditizio quale quello di Guitar Hero e la possibilità di accedere a un numero davvero vasto di software house satellite, l'azienda finì per catturare l'interesse di un colosso multimediale come Vivendi Games e spingerne i vertici a rilevare l'intero pacchetto Activision nel 2008, per una somma pari a circa 18,8 miliardi di dollari. Ribattezzata Activision Blizzard in seguito alla pronta fusione con Blizzard Entertainment, quella che un tempo venne definita come il primo sindacato dei Game Designer è uno dei

mostri sacri dell'industria contemporanea: il suo giro d'affari è praticamente sconfinato, il parco di aziende sussidiarie non è certo da meno e sotto la sua egida proliferano franchise come Destiny, Skylanders e lo stesso Call of Duty. A vederla operare oggi sul mercato, risulta francamente difficile ipotizzare che poco più di 30 anni fa il suo brand fosse sinonimo di ribellione al sistema, ma in fondo, nascere progressisti e morire conservatori è cosa assai comune. Al netto delle contraddizioni, quella di Activision costituirà per sempre una delle pagine più romantiche della storia del gaming. ■

Il successo registrato da hit come Pitfall! ed H.E.R.O. portò i vertici dell'azienda a varare numerose iniziative commerciali crossmediatriche, come questa preziosa linea di action figure legate ai protagonisti!

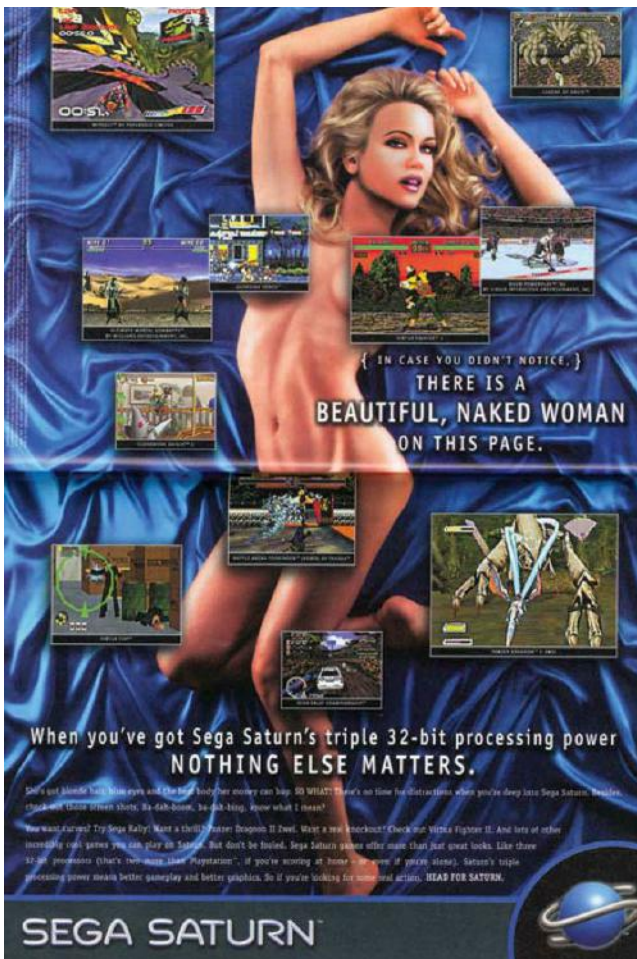


FLOP OF THE SPOTS

PUBBLICITÀ, QUANDO LA FACEVANO MALE

Giochi di parole discutibili, slogan da telefono azzurro e allusioni più o meno velate alla sfera sessuale: a dare una semplice occhiata agli spot realizzati negli '80 per promuovere videogiochi, coin-op e sistemi da gioco casalinghi, c'è davvero di che restare imbarazzati, e non ci riferiamo soltanto alle campagne promozionali organizzate da brand minori e società alla disperata ricerca di visibilità. Tra le aziende le cui iniziative pubblicitarie attentarono gravemente alla credibilità del business videoludico figurano difatti anche brand di prim'ordine come Atari, Mattel, Sega, SNK e Nintendo con quest'ultima a inanellare un'insospettabile serie di autogol sessisti. Volendo smussare gli angoli di una questione che, per dette aziende, deve senz'altro risultare tuttora spigolosa, si potrebbe senz'altro ricondurre questi scivoloni mediatici al particolare periodo storico in cui si verificarono e interpretarli come la goffa espressione di un'industria ancora troppo acerba per "sapersi vendere" con adeguata consapevolezza... Ma quando qualcuno cerca di venderti un Game Gear presentandotelo come la migliore alternativa alla masturbazione, è veramente difficile trovare una scusante che non suoni altrettanto ridicola; anche perché stiamo pur sempre parlando dei luccicosi

anni '80, altrimenti noti come la culla dorata del business promozionale! E allora, la radice del problema è forse da ricercare altrove e, più nel dettaglio, tra le mura delle agenzie pubblicitarie cui le società di cui sopra dovettero evidentemente affidarsi per lanciare i propri prodotti. A giudicare dai luoghi comuni evidenziati dagli spot, non è in tal senso difficile ipotizzare che i responsabili della campagna abbinata al lancio di una macchina quale il Game Boy avessero un'idea piuttosto vaga del medium di riferimento, né tantomeno supporre che, non conoscendo appieno neanche il pubblico di riferimento, si sia scelto di tirare in ballo le solite allegorie pruriginose o addirittura di scopiazzare format cari al settore abbigliamento... Se queste bieche manovre vantavano almeno una propria filosofia di base che, per quanto opinabile, poteva comunque attrarre una certa fetta della platea, è tuttavia impossibile individuare un qualsiasi coefficiente di appetibilità alle pubblicità che ritraevano mortificati figuranti intenti ad armeggiare con joystick e arcade stick: agghindati spesso e volentieri come comparse dal film porno, molti di essi parevano non avere la minima idea di dove si trovasse, né la dignità per rifiutare questo genere di lavoro. Come alcuni



► Perché abusare di una donna legata al letto quando possiamo trastullarci col nuovo Game Boy Pocket?! Powered by Nintendo: l'azienda politically correct per eccellenza.

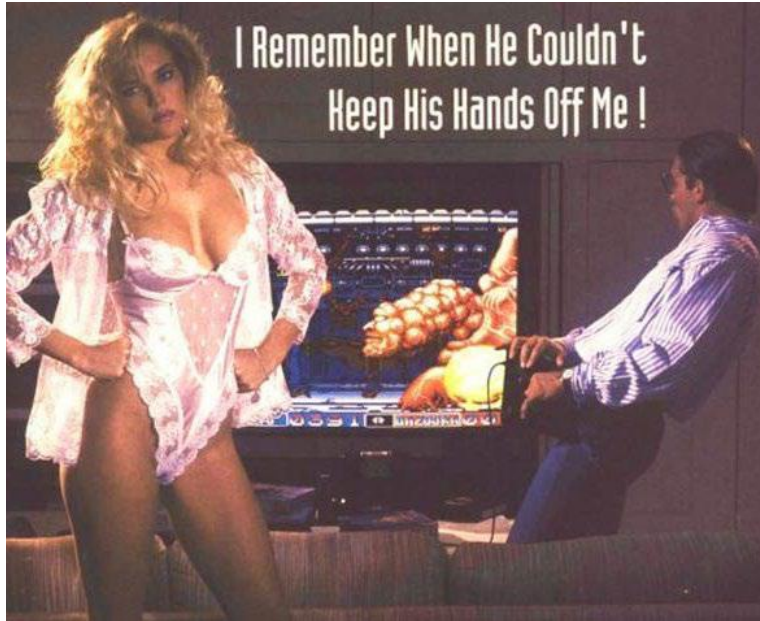


► Gli effetti (collaterali?) di Wipeout e Wipeout XL messi a confronto in una eloquente spot realizzato da Sony e Psygnosis.

► "Nel caso non ve ne foste accorti, c'è una splendida donna nuda su questa pagina". Questa brillante pubblicità realizzata per il lancio del Sega Saturn ironizzava biecamente sul classico cliché che vuole i nerd interessati più ai videogiochi che ai piaceri della carne.

“A VEDERLE OGGI, NON CI SI CREDE!”

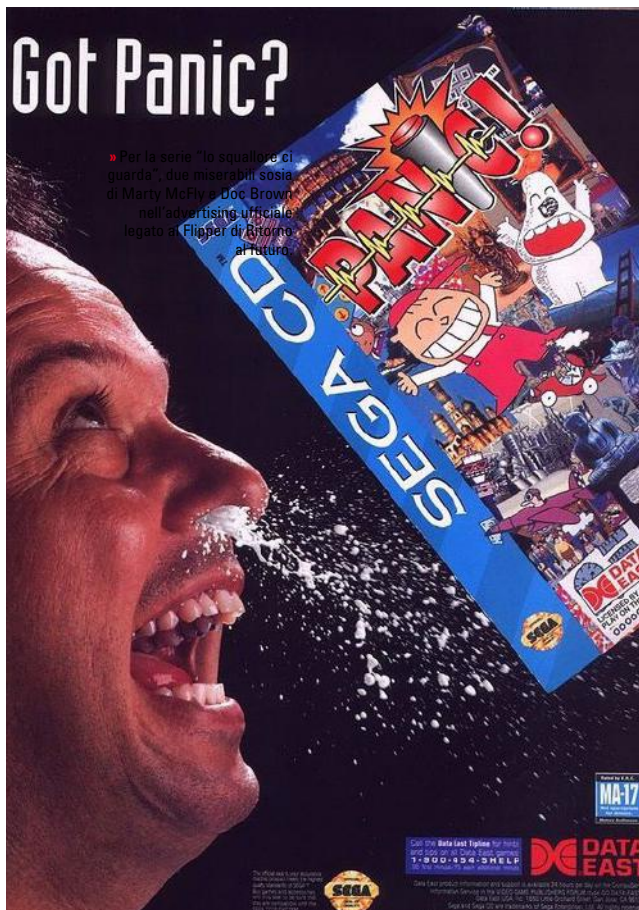
IL GU



«Mi ricordo di quando non riusciva a togliermi le mani di dosso!». Il marito si è appena portato a casa un Neo-Geo, e la povera mogliettina in deshabillé non riesce proprio a farsene una ragione. E non commentiamo sulla simbologia fallica di quanto si trova a schermo...



«La PSP bianca sta arrivando!». Con il benelapito del White Power... e probabilmente anche del Ku Klux Klan.



«Epistassi seminale di fronte alle magie di Panic! per Sega CD. Qualcuno gli passi un kleenex!»



ricorderanno, questo grottesco andazzo si sarebbe protratto ben oltre i primi anni '80, basti pensare che, per scorgere le prime iniziative pubblicitarie degne di questo nome si dovette attendere la discesa in campo di Sony. Il bad taste, tutti lo sanno, è comunque duro a morire: persino in seguito alla rivoluzione commerciale seguita al lancio della prima PlayStation, il pubblico fu in tal senso costretto a mandare giù qualche boccone acido: ci riferiamo a spot allucinanti, come quello volto ad annunciare l'arrivo di Wipeout XL con tanto di incontinenza urinaria a seguito, al censurabile manifesto legato alla promozione della PSP White in cui una donna "ariana" afferrava per la gola un giovane ragazzo di colore, e agli ads proposti a supporto di Soul Calibur V, in cui i prorompenti seni di Ivy oscuravano ogni altro aspetto del gioco.

Complici gli orwelliani controlli odierni, il costante supporto di approfondite indagini di mercato e la certissima attenzione esercitata al fine di evitare ogni tematica in grado di ledere il politically correct, si è tentati di considerare l'era del "bad advertising" come un capitolo pressoché chiuso, ma guai ad abbassare la guardia: lo scivolone è sempre dietro l'angolo! ■

«Per promuovere il Game Boy Color Nintendo si affidò all'usato sicuro scimmiettando, in modo alquanto goffo, le classiche campagne Benetton...»



INFORMAZIONI

Anno: FF VI 1994;
FF VII 1997
Genere: JRPG



FINAL FANTASY

A CAVALLO TRA DUE GENERAZIONI

Ecco come il passaggio dai 16 ai 32bit ha cambiato la “fantasia finale” di Square e, idealmente, gettato le basi per il gioco di ruolo moderno

di Michele Iurlaro

» Cloud Strife, personaggio simbolo di Final Fantasy VII, incarnò la rivoluzione tridimensionale della serie sulla prima PlayStation.

Poteva finire ancora prima di cominciare, la fantasia finale di Hironobu Sakaguchi, geniale creativo al soldo di Square, software giapponese con pochi denari e un nome praticamente sconosciuto ai videogiocatori. E invece, quella fantasia è andata avanti per anni, fino ai giorni nostri. Nel mezzo, un ruolo di primo piano nella battaglia tra Sony e Nintendo, sul finire dello scorso secolo, con importanti ripercussioni in termini di vendite di una

console piuttosto che un'altra. Ripercussioni anche e soprattutto ludiche, s'intende. Perché proprio la scelta di preferire, era la seconda metà degli anni '90, un'arrembante PlayStation e il suo lettore CD all'enigma Nintendo 64, rimasto ancorato al silicio delle cartucce, permise agli sviluppatori giapponesi di modificare radicalmente l'approccio alla saga, gettando le basi del gioco di ruolo moderno e, quindi, influenzando radicalmente l'industria negli anni a venire. Tanto per dire

che sì, tra Final Fantasy VI e Final Fantasy VII c'è di mezzo il mare. E tanta altra roba.

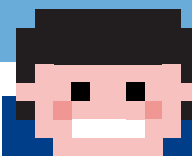
L'inizio della fine

Quando Sakaguchi, nel 1986, espose a un giovane Shigeru Miyamoto la sua idea, sapeva di doversi giocare il tutto per tutto. Square, nata come divisione per l'intrattenimento di Denyu, una società giapponese attiva nel settore delle linee elettriche, era già sull'orlo del fallimento dopo pochi mesi di attività indipendente sul mercato. Giova ricordare



LE ORIGINI DI SQUARE

Square nasce nel 1983 come divisione di un'azienda giapponese di costruzione di linee elettriche. Tre anni dopo la software house diventa indipendente, ma con un budget limitatissimo e, dopo pochi progetti, già sull'orlo del fallimento. Final Fantasy rappresenta, così, l'ultima spiaggia. O, appunto, l'ultima fantasia.



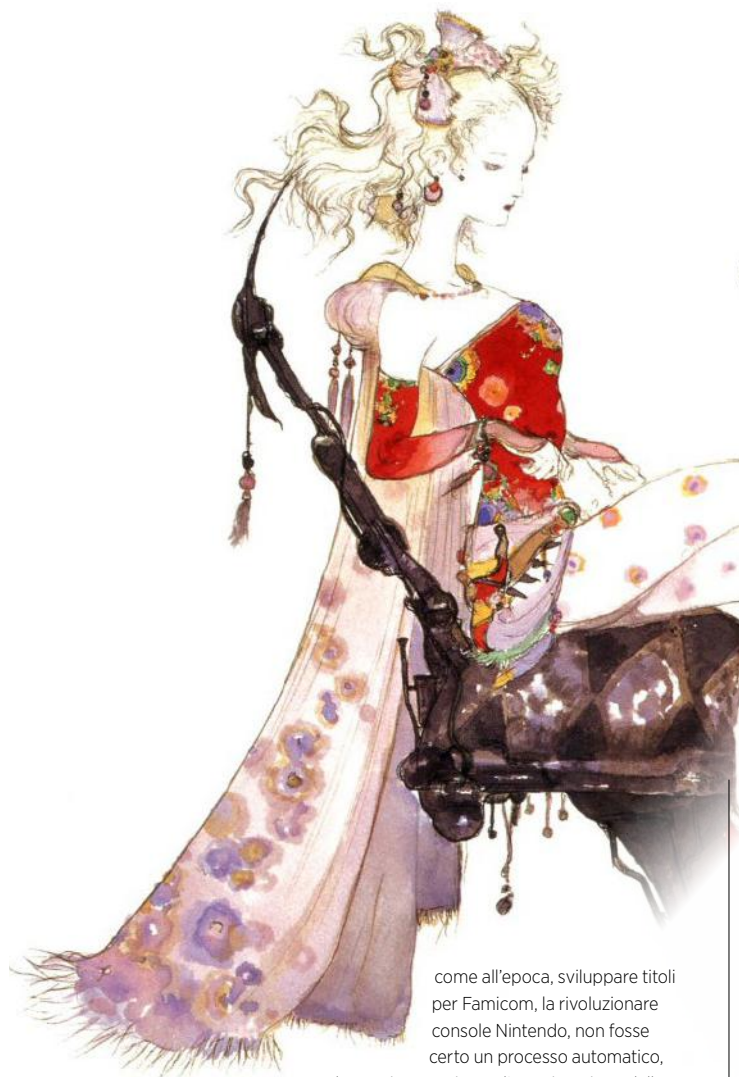
IL PARERE DI MOSSAGARDEN

Impossibile negare l'importanza fondamentale che ha avuto Final Fantasy VII per l'evoluzione dei JRPG, passando visivamente alla terza dimensione. C'è anche da dire, però, che il sesto capitolo della saga è stato e resta uno dei più grandi capolavori della pixel art, e per questo non si può e non si deve sottovalutare il suo immenso valore per il medium.

IPSE DIXIT...



"Io non sono bravo a creare giochi, preferisco raccontare storie". Parola di Hironobu Sakaguchi, papà della serie che, con questa affermazione di qualche anno fa, sembra voler rispondere a chi ritiene la saga di Final Fantasy "poco giocata e molto narrata". Due mezze verità che, però, si scontrano con una certezza assoluta: in Final Fantasy si gioca. E pure tanto.



come all'epoca, sviluppare titoli per Famicom, la rivoluzionare console Nintendo, non fosse certo un processo automatico,

ma che, anzi, necessitasse l'autorizzazione della casa di Kyoto, attenta come non mai a rimpolpare il catalogo di giochi con titoli di qualità. Sotto certi aspetti, insomma, Nintendo salvò Square dal fallimento. E Square, tanto per ricambiare, sfornò il capostipite di una delle saghe di maggior successo nella storia del videogioco. Il primo Final Fantasy, pubblicato nel 1987, si rivelò un successo di critica e di pubblico, garantendo la sopravvivenza della software house nipponica e, anche, due ovvi seguiti, sempre su Famicom. Poi, nel 1991, la saga sbarca su Super Famicom, la nuova console Nintendo, quasi a suggellare lo stretto rapporto tra le due compagnie. Il successo è enorme e accompagna la serie sino a quel capolavoro di Final Fantasy VI, pubblicato nel 1994. Universalmente riconosciuto come uno dei capitoli più riusciti, il sesto capitolo introduce per la prima volta gli elementi steam punk al canonico contesto fantasy. Da questo punto di vista, Final Fantasy VII, arrivato ben tre anni dopo sul mercato in esclusiva per PlayStation, rappresenta una sorta di ovvia evoluzione. Eppure, le differenze tra i due titoli, complice anche il passaggio dalle due dimensioni

al 3D, sono talmente marcate da richiedere una disamina completa, quasi un confronto, ovviamente postumo, tra due titoli seminali per l'industria. Non si tratta di decidere cosa sia meglio oppure peggio, ma di evidenziare un solco ben tracciato capace, negli anni a venire, di influenzare radicalmente il modo di intendere il videogioco, prima ancora che l'RRPG di matrice giapponese.

Tre è meglio di due?

La differenza più evidente, tale apparirebbe persino a un marziano appena sbarcato sulla Terra, tra i due titoli riguarda l'aspetto visivo. Una differenza tecnica, ma anche, sotto certi aspetti filosofica. FF VI incarna, probabilmente, l'apice della pixel art, presentandosi, ancora oggi, come uno dei punti più alti raggiunti nel contesto 2D. L'utilizzo dei colori, il disegno di ambienti e personaggi, lo splendido character design. Sono elementi ricorrenti per tutta l'esperienza e che, con l'originale versione Super Famicom presa a giusto punto di riferimento, caratterizzano con forza l'ultimo capitolo per 16bit.

Sotto questo aspetto, FF VII è tutta un'altra storia. Spigoloso e cupo, il settimo capitolo della serie sfrutta le potenzialità dell'hardware PlayStation per confezionare un'esperienza cinematografica. Cinematografica, eppure ancora acerba, con i filmati in computer grafica, splendidi, alternati ai personaggi poligonali che si muovono in ambienti pre-renderizzati. Un mix di tecniche piuttosto comune all'epoca, basti pensare a Resident

Evil, è che, per quanto gradevole, rappresenta comunque una sorta di esperimento tecnologico rimasto confinato alla generazione a 32bit.

Quello che entrambi i titoli condividono è, invece, lo stile superdeformed dei personaggi, ovviamente con risultati assolutamente diversi. Il tempo è stato clemente con Final Fantasy VI, ancora oggi, specie se giocato a risoluzioni superiori, assolutamente gradevole. L'utilizzo dei colori e, perché no, di ogni singolo pixel utilizzato per caratterizzare un ambiente piuttosto che un boss, si confermano, ancora oggi, quanto di meglio la grafica in bitmap abbia saputo esprimere nel genere di riferimento. Non è un caso se la pixel art del sesto capitolo sia rimasta, per anni, un vero e proprio punto di riferimento in quanto a complessità e delicatezza, tanto da far impallidire i titoli dal sapore retro che, ancora oggi, si affacciano sul mercato.

Sul fronte opposto, non sfugga, al contrario, come le possibilità offerte dal chip dedicati PSX abbiano, invece, donato maggiore dinamicità a sequenze, eventi e scontri in FF VII, magari meno "attuale" del predecessore agli occhi del videogiocatore moderno, eppure, sotto certi aspetti, sicuramente più vicino ai canoni del XXI secolo. Il posizionamento delle telecamere fisse, ma anche le animazioni dei personaggi e il dettaglio utilizzato nei particolari, rendono il settimo capitolo sicuramente più vicino all'RRPG dei giorni nostri di quanto non possa, per genesi, il suo predecessore. Insomma,»



IL PIÙ CATTIVO DI TUTTI

Kefka Palazzo, antagonista di Final Fantasy VI, è universalmente riconosciuto come uno dei villain più riusciti nella storia dei videogiochi. Maniacale, distruttivo e crudele, è considerato dai videogiocatori l'incarnazione stessa della cattiveria. Una sorta di Joker visto dagli occhi di un orientale, ovvero il designer Yoshitaka Amano, che cerca di riprodurre in pixel un personaggio "vivo" e "reale" agli occhi del giocatore.



Aeris
"Cloud, why don't you dress up like a girl? It's the only way."

come è ovvio, appare impossibile decretare un vincitore. Meglio, piuttosto, prendere atto del fatto che tanto FF VI quanto FF VII siano, ad oggi, due splendidi esempi di epoche diverse. Figli, per così dire, di due modi e mondi opposti di intendere la tecnica grafica. Una dicotomia, in fondo, neppure tanto anacronistica e neppure tanto superficiale. Impossibile, infatti, non puntualizzare come anche la tecnica abbia contribuito a influenzare altri aspetti dei due titoli le cui differenze, tanto per essere chiari, non si fermano al solo aspetto grafico.

Stessa storia, bella storia

La storia, la trama, i personaggi. Tutti gli aspetti legati in qualche modo alla narrazione segnano, in Final Fantasy 6, un netto cambio di rotta rispetto al passato. I primi cinque capitoli, che confermano la scelta di presentare e sviluppare una storia originale per ogni episodio slegata dal suo predecessore, erano rimasti confinati al fantasy della titolazione. Insomma, un universo di stampo medievale con mostri, draghi, principesse. FFVI è diverso. Nella volontà di rendere il proprio prodotto più maturo, Square pesca a piene mani dalla letteratura steampunk, infarcendo l'universo di gioco di elementi inediti per la saga. In parte, Final Fantasy VI abbandona le atmosfere fanciullesche proprie dei romanzi di cappa e spada per abbracciare quelle più cupe proprie di un mondo in guerra, dilaniato dai conflitti e popolato da buoni meno buoni del solito e, soprattutto, da un cattivo d'eccezione. Kefka Palazzo è, senza ombra di dubbio, nella top ten dei migliori villain nella variegata storia dei videogiochi, occupandone sicuramente una posizione di rilievo. Yoshitaka Amano, lo storico character designer della serie, lavorò sul personaggio del "cattivo" con lo scopo di realizzare un qualcosa di "reale" e "vivo" agli occhi del videogiocatore. Impresa riuscita, perché Kefka, di fatto, è il vero protagonista di FFVI. Tutto, nel gioco, passa da lui. Le trame e le sotto trame, ma anche i personaggi e le loro storie umane e personali, si

intrecciano intorno alla figura del cattivo, ma cattivo per davvero, sino all'incredibile conclusione. L'abbandono del contesto medievale e, in parte, anche della magia, la cui scomparsa dal mondo di gioco fa da incipit narrativo, ha permesso di

abbracciare una struttura sociale che si rifà a quella europea del XIX secolo e che vive, quindi, del contrasto tra le arti umanistiche e lo sviluppo tecnologico e industriale. Contrasto che, mutatis mutandis, è poi ripreso anche in FF VII che, col sesto capitolo, condivide, così, il contesto storico e sociale. Non quello narrativo. Se in FF VI, come si è visto, manca una figura positiva predominante, preferendo invece premere sulla caratterizzazione del cattivo, il settimo capitolo resta legato a doppio filo a Cloud Strife, indiscusso protagonista della storia e leader carismatico del gruppo composto da 9 personaggi principali. Il flusso degli eventi ruota attorno a Cloud, tanto da rendere la storia una sorta di odissea personale del personaggio vissuta attraverso le interazioni con i membri del team, in particolare la deliziosa Tifa, e con Sephiroth, principale antagonista. Insomma, pur partendo dallo stesso contesto, ovvero un universo in lotta caratterizzato da classi sociali ben definite, il modo di sviluppare la trama principale è sensibilmente diverso. Laddove FF VI esalta il ruolo del cattivo, la sua perfidia e la sua perversione, FF VII impreziosisce la figura del buono, esaltandone gli aspetti sociali e caratteriali. Una differenza netta, che disegna in maniera diversa le varie sfumature dell'universo di gioco influenzando lo svolgimento degli eventi. Quel che resta, nella comparazione complessiva dei due titoli, è la trattazione di temi adulti e maturi. Detto della guerra e delle sue miserie, entrambi i giochi affrontano tematiche importanti come la morte, il suicidio, persino il terrorismo. Lo fanno, però, da punti di vista diversi, entrambi privilegiati. Il tutto, a favore del videogiocatore. L'opulenza innovativa di Final Fantasy VI non è bissata nel gameplay che, fondamentalmente, resta ancorato ai dettami classici del genere e, quindi, a quanto mostrato nei precedenti capitoli della saga. Specie quelli apparsi su Super Famicom. Come

» Il trasloco della serie da Nintendo a Sony fu favorito dalle maggiori capacità di stoccaggio in dote al CD-ROM di PlayStation rispetto a quelle delle cartucce di Nintendo 64. O, almeno, così giurarono in Square.





» Le musiche di entrambi i capitoli di Final Fantasy di cui trattiamo in queste pagine sono considerate ancora oggi tra le più belle mai realizzate per un videogioco.

dire che squadra vincente non si cambia. E allora, al netto dei combattimenti casuali a turni, il sesto capitolo sarà ricordato, sul fronte prettamente ludico, per l'introduzione degli attacchi speciali e per una maggiore cura nella personalizzazione degli equipaggiamenti. Stessa storia nel settimo capitolo. Restano i combattimenti casuali e a turni, viene ampliata la possibilità di personalizzare l'equipaggiamento e viene introdotta la Materia, ovvero sfere magiche composte di energia che, inserite negli slot di armi e armature, permettono lo sviluppo del proprio gruppo e, quindi, la crescita dei personaggi. Sotto questo aspetto, entrambi i titoli devono necessariamente essere considerati "classici" e, quindi, ripuliti dalle innovazioni ludiche registrate dal genere negli anni successivi. Tanto FF VI quanto FF VII presenta,



inoltre, la stessa struttura. Ovvero, l'alternanza tra la mappa del mondo, quella esplorabile e le schermate di battaglia.

Musica d'altri tempi

Uno degli aspetti caratterizzanti della saga è sempre stata la colonna sonora. Le musiche di FFVI e FFVII sono considerate, ancora oggi, tra i picchi più alti toccati dal videogioco. Dietro ad elogi, premi e ricordi, si nasconde il genio compositivo del maestro Nobuo Uematsu, ma anche le specifiche tecniche diverse in dote alle console di riferimento durante lo sviluppo. Final Fantasy VI, in particolare, rappresenta uno dei più riusciti compromessi in ambito musicale, non solo videoludico. Nonostante le limitazioni del chip SPC700 del Super Famicom, il numero di temi e la loro qualità

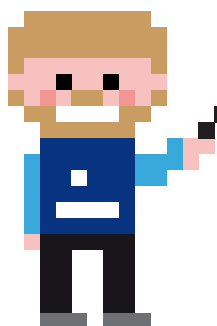
rende la colonna sonora del sesto capitolo un vero e proprio capolavoro compositivo legato indissolubilmente all'era dei 16 bit. Non è azzardato postulare che furono proprio le limitazioni tecniche a rendere ancor più grandiosa l'opera di Uematsu, poi chiamato a ripetersi tre anni dopo con FF VII. In questo caso, libero dai limiti dell'hardware e del supporto, il compositore nipponico punta tutto sull'ampiezza degli arrangiamenti, con sezioni vocali e una punta di "realismo" inedita per la serie. Si tratta, in entrambi i casi, di opere eccezionali, giustamente tributate anche negli anni successivi grazie a raccolte e rimasterizzazioni dedicati. Certamente, la soundtrack di FF VI ha avuto il merito di innalzare la qualità complessiva dell'intera industria in un'epoca in cui l'audio di un videogioco, per motivi innanzitutto di natura tecnica, era considerato un elemento marginale. E invece, la musica che accompagna le improvvisate di Kefka è epica,

suntuosa, poetica. Proprio come quella del suo sequel che, però, sfrutta sapientemente le possibilità proprie del nuovo hardware e, anche, del supporto ottico proprio del compact disk.

Final step

In fondo, fu proprio il CD-ROM, dicono le cronache dell'epoca, la discriminante capace di spostare la saga dai confortevoli lidi Nintendo a quelli nuovi ed esotici di Sony. Una scelta, quella dell'allora Square, capace davvero di influenzare, per la sua parte, il mercato videoludico dell'epoca e che, ancora oggi, non è stata interamente assorbita. A posteriori, se Final Fantasy VI rappresenta, anche nel 2016, un prodotto ancora artigianale nella sua meravigliosa perfezione, Final Fantasy VII è il suo degno seguito, che porta la serie su inediti livelli produttivi e la sdogana definitivamente dalla nicchia di un genere ancora poco conosciuto in occidente. Possibile fare un confronto, per quanto limitato ad alcuni aspetti, come quello sviscerato in queste pagine. Impossibile, e pure un po' ingiusto, decretare un vincitore assoluto. Come più volte sottolineato, i due giochi rappresentano due epoche diverse, entrambe passate eppure entrambe affascinanti. La prima, quella dei 16bit, legata a doppio filo al suo peculiare stile grafico e quel modo sussurrato di narrare una, cento, mille storie. La seconda, quella dei 32bit, capace di segnare un profondo spartiacque tecnico e di tracciare la linea del videogioco moderno. Se sotto l'aspetto del gameplay, come si è visto, le differenze si sono rivelate comunque limitate, ecco che il confronto diventa quasi filosofico per abbracciare, infine, quesiti più sfumati. Giochi, o meglio, ere a confronto, una di fronte l'altra. Senza che un chocobo in 2D debba per forza essere meglio, o peggio, di un pennuto tridimensionale. ■

Final Fantasy VI ha rappresentato il canto del cigno di una certa scuola, risultando ancora oggi un capolavoro perfetto.



NISHIKADO

E GLI INVASORI SPAZIALI

di MARCO "METALMARK" ACCORDI RICKARDS

Abbiamo intervistato per voi Nishikado-san, il geniale creatore di Space Invaders, titolo che, quasi quarant'anni fa rivoluzionò per sempre la storia dei videogiochi

GLI SPACE INVADERS BAR

In tutto il Giappone, alla fine degli anni '70, aprirono diversi Space Invaders Bar, ovvero interi locali completamente dedicati al gioco, dove si trovavano decine di cabinati in versione cocktail (cioè tavoli per bere con schermo incorporato) o classica con estensione verticale. Questo per comprendere quanto Space Invaders, all'epoca, divenne un vero e proprio fenomeno culturale, oltre che un enorme successo commerciale.



Non pensava neanche di diventare un game designer. Eppure, il destino lo aspettava all'angolo. Tomohiro Nishikado, classe 1944, si era da poco laureato in ingegneria delle comunicazioni e aveva appena lasciato l'azienda con cui aveva inizialmente lavorato, quando un amico gli suggerì di proporsi per lavorare da Taito. Fu dunque quasi per caso che questo grandissimo genio del game design si avvicinò all'allora seminale mondo dei videogiochi. E ne realizzò una decina, prima di arrivare al suo capolavoro, al titolo a cui chiunque, in tutto il mondo, collega il suo nome, e che è diventato uno dei maggiori simboli del medium videoludico. Stiamo parlando ovviamente di Space Invaders, considerato tra i capostipiti degli sparatutto, che Nishikado-san cominciò a sviluppare, completamente da solo, a partire da un microcomputer messo insieme da zero, nel 1977. Il gioco è totalmente e unicamente suo, dal design alla programmazione, dagli artwork immortali dei mitici alieni invasori alla musica. Quando uscì, nel 1978, non ebbe subito il successo sperato, ma dopo qualche mese iniziò a decollare, e quando arrivò, dopo più di un anno, anche negli Stati Uniti, era ormai un vero e proprio fenomeno, con oltre 100.000 unità presenti sul territorio nipponico. E i motivi del suo successo erano chiari: per la prima volta nella storia dei videogiochi, c'era una "trama" vera e propria, legata a un semplice ma geniale gameplay. Il giocatore è l'ultima speranza della Terra, invasa da un'orda di alieni malvagi intenti a conquistare il nostro ormai quasi del tutto indifeso pianeta. Suggestioni da "La guerra dei mondi" fanno a gara con l'angoscia dell'invasione, viva nella mente di chiunque, in quegli anni da Guerra Fredda. E la fine è inevitabile: non c'è modo di vincere, solo di resistere più a lungo possibile. La conclusione è un ovvio "game over" contro forze soverchianti, letteralmente schiaccianti, con la sola soddisfazione di aver lottato eroicamente sino all'ultimo. Ma lasciamo raccontare quest'opera immortale al suo stesso creatore, che si è gentilmente prestato alle nostre incalzanti domande...

Metalmark: Cosa ha rappresentato Space Invaders per il mondo dei videogiochi?

Tomohiro Nishikado: Inizialmente i videogiochi non erano per tutti. Con Space Invaders, invece, i videogame si sono aperti a un'ampia fetta di utenza, dai più piccoli fino a persone di una certa età. Da quel giorno le case di sviluppo sono aumentate, e il mercato dei videogiochi si è ingrandito sensibilmente.

MM: Come è diventato un game designer?

T.N.: Lasciai l'azienda per cui lavoravo e, mentre cercavo un nuovo

lavoro, un mio collega mi invitò ad entrare in Taito e venni assunto. Fu quella la mia opportunità, effettivamente piuttosto casuale. Allora, non aspiravo a diventare un game designer.

MM: Cosa ha provato quando Taito le diede la missione di creare quella che sarebbe diventata una hit a livello mondiale?

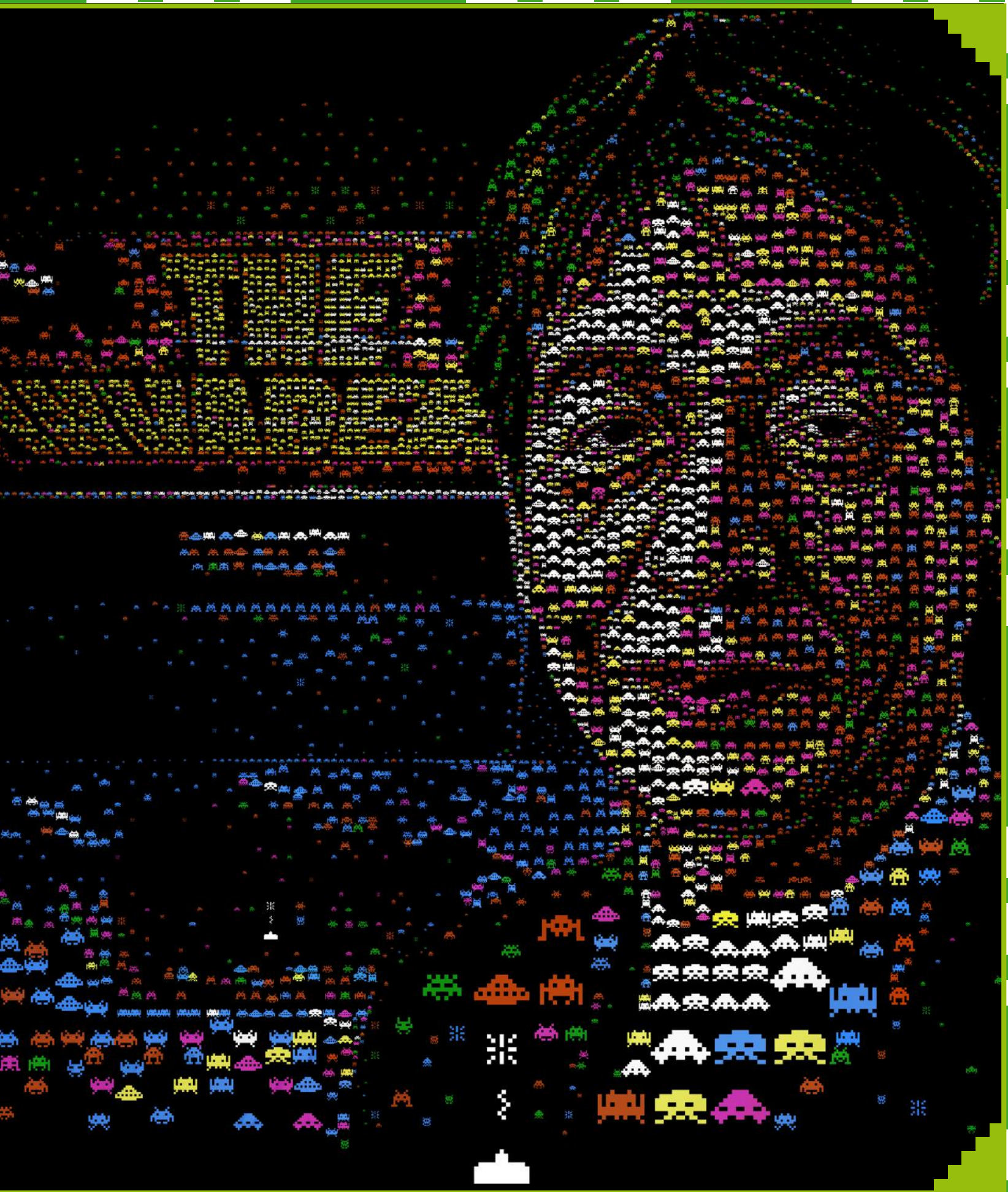
T.N.: Prima di Space Invaders andavano di moda i "block game", come Break Out, e pensavo fossero molto divertenti. Ho pensato, allora, di creare un gioco che li superasse in termini di divertimento.

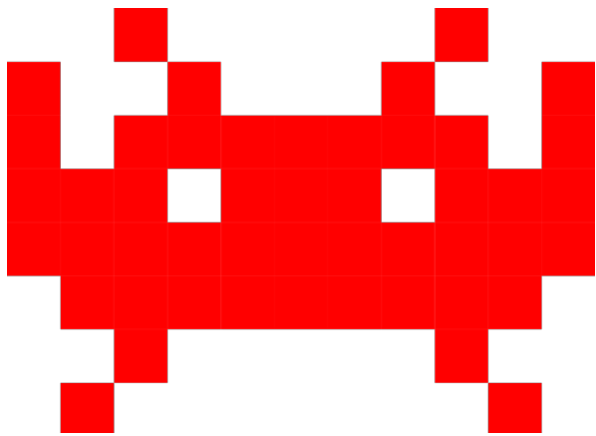
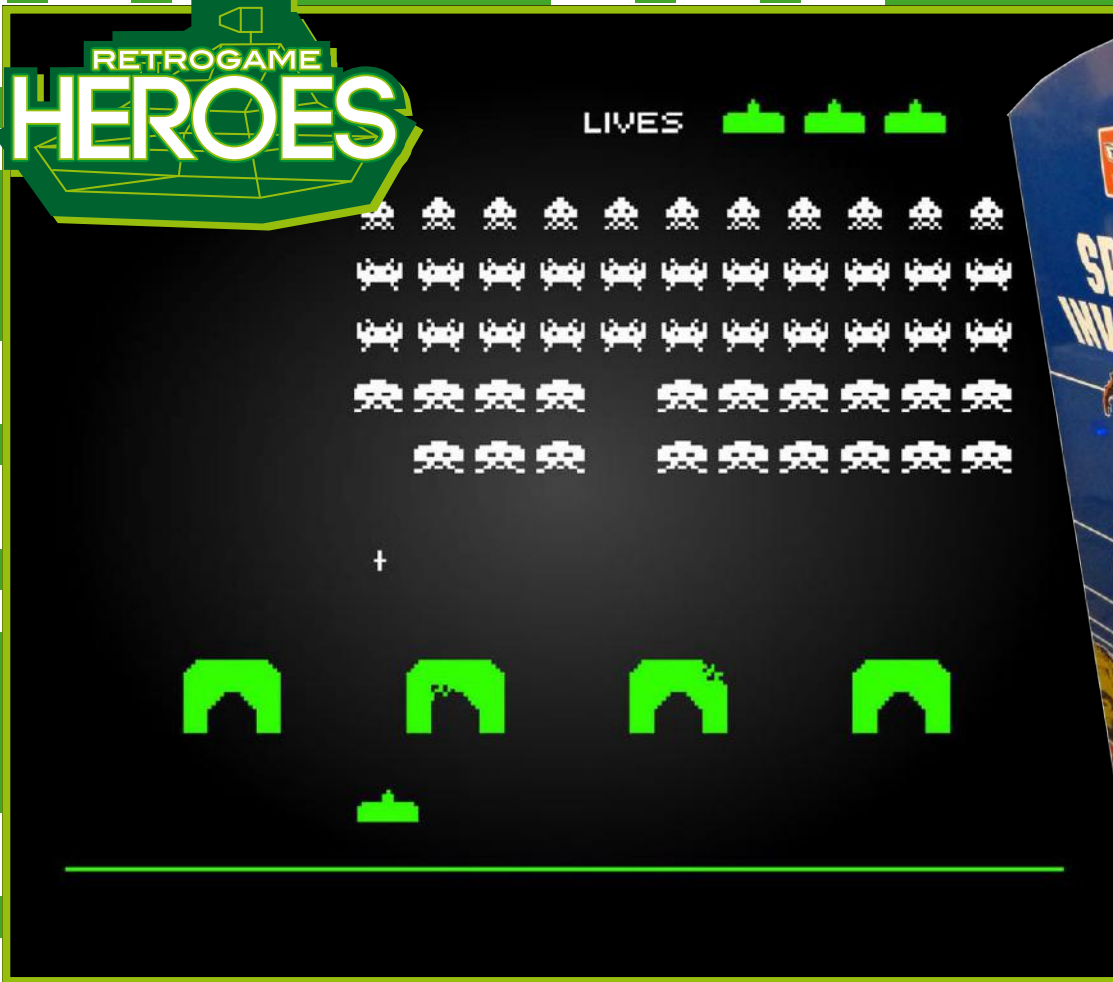
MM: Ci può raccontare come è nato Space Invaders?

T.N.: Mi sono sempre piaciuti gli shooting game, ho pensato quindi di crearne uno sfruttando i microprocessori di quel periodo. A quei tempi non si faceva altro che mirare e colpire i nemici in un solo senso, mentre io pensai di creare dei nemici che rispondessero agli attacchi.

MM: Quali sono state le fonti di ispirazione e le difficoltà nel corso della sua creazione?

T.N.: Prendemmo spunto dai block game, e nel corso dello sviluppo incontrammo delle difficoltà: la prima riguarda il fatto che allora non esisteva dei veri computer dedicati, quindi abbiamo speso molto tempo per crearne uno. La seconda fu quella di dover scegliere il tipo di target al posto dei blocchi. All'inizio abbiamo provato con carri armati, aerei, navi, ma nessuno convinceva nei movimenti. Abbiamo provato con degli umani, »





Inizialmente, i nemici dovevano essere aerei o navi, ma i movimenti non convincevano.

ma non sembrava giusto né moralmente accettabile, così abbiamo tentato con degli invasori alieni, e ci siamo accorti subito che i loro movimenti funzionavano bene. A quel punto, lo sviluppo è andato avanti senza intoppi.

MM: Com'è cambiata la sua vita quando Space Invaders si è rivelato un successo travolgente in Giappone e all'estero?

T.N.: Non è cambiata quasi per niente, stavo già pensando al prossimo gioco da sviluppare!

MM: È vero che non si trovavano più le monetine da 100 yen per giocare, durante il boom di Space Invaders, perché erano finite tutte dentro ai cabinati del gioco?

T.N.: Ne ho sentito parlare, ma non penso corrisponda alla verità, mi sembra più una leggenda metropolitana un po' esagerata.

MM: Ci può rivelare un aneddoto o curiosità su Space Invaders che pochi sanno?

T.N.: In verità, quando uscì nelle sale giochi, Space Invaders non godeva di una buona reputazione tra gli addetti ai lavori: negli shooting game, i nemici non attaccano i giocatori, quindi pensarono che il gioco si sarebbe rivelato troppo difficile e che nessuno lo avrebbe apprezzato davvero. Il titolo del gioco dovevo sceglierlo io. All'inizio lo avevo chiamato Space Monsters, ma l'azienda lo cambiò in Space Invaders. Ci ero rimasto un po' male, ma adesso penso che sia stato proprio il titolo

adatto. Un'ultima curiosità per voi: sono incapace a giocare a Space Invaders! Difficilmente riesco a superare il secondo livello!

MM: Dopo tutto questo tempo, cosa prova rivedendo la sua mitica creazione? Ci sono cose che cambierebbe?

T.N.: La CPU di Space Invaders non aveva delle capacità elevate e non era in grado di muovere velocemente la grafica. Avrei voluto un gioco più veloce, ma non era possibile allora. Tuttavia, trovo che quel ritmo lento sia un elemento ben riuscito, alla fine, di Space Invaders.

MM: Cosa pensa dei videogiochi di oggi? Cosa hanno perso o acquisito rispetto ai grandi classici del passato, come Space Invaders?

T.N.: Nella programmazione dei videogiochi di oggi è possibile utilizzare un incredibile numero di dati, di memoria. Grazie a questo, i videogiochi oggi godono di una grafica estremamente più bella e definita e hanno un sonoro più pulito. D'altro canto, la giocabilità e il divertimento penso stiano diminuendo.

MM: Con le tecnologie di oggi come immaginerebbe Space Invaders?

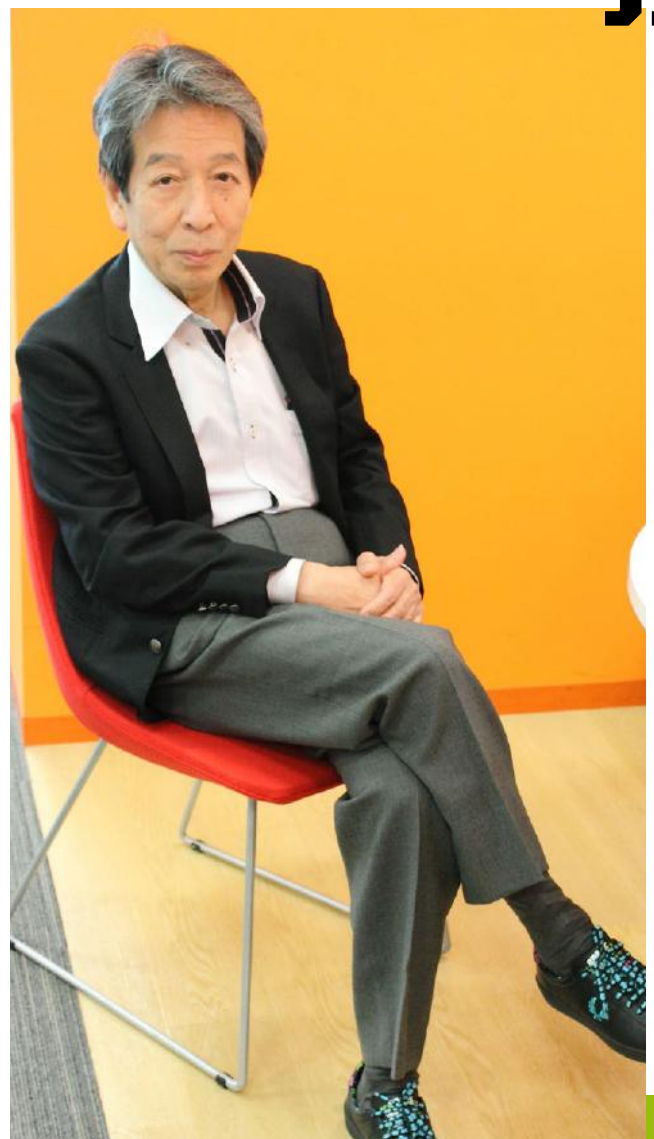
T.N.: Adesso non programmo più videogiochi, ma seguo sempre i prodotti dei miei colleghi più giovani. Per esempio, vi segnalo Space Invaders Infinity Gene, secondo me un prodotto davvero ben realizzato, che rivisita Space Invaders sfruttando al meglio le tecnologie di oggi.

QUEL BUG CHE CONTRIBUÌ AL SUCCESSO

Forse non tutti sanno che Nishikado-san riuscì a sfruttare in modo geniale persino un bug di programmazione che si era presentato nella fase di beta testing di Space Invaders. Ogni singolo alieno eliminato con un colpo, rigorosamente monouso e non ricaricabile fino a che non raggiungeva la sommità della schermata o non eliminava un nemico, faceva aumentare in modo impercettibile la velocità degli invasori, fino al punto che i pochi rimasti correvano forsennati da una parte all'altra dello schermo. Questa non era una scelta di design di Nishikado, ma un effetto meccanico per cui, essendoci meno sprite da computare sullo schermo, semplicemente il processore del cabinet poteva aumentare la velocità degli stessi. Un errore, dunque! E anche clamoroso! Eppure, ci si accorse che il gioco, così, diventava più divertente e si decise di mandarlo sul mercato in questo modo. Quasi impossibile dunque completare le schermate così veloci, con un aumento esponenziale del tasso di tensione e ineluttabilità in ogni quadro. Gendigit aliquatur sus, non ea volorbteat



“ Mi auguro che gli sviluppatori creino anche in futuro giochi con un alto tasso di giocabilità ”



MM: Ci sono progetti in serbo per il prossimo futuro per la serie di Space Invaders?

T.N.: Non sono a conoscenza di progetti previsti per il futuro, ma sono sicuro che i giovani che lavorano attualmente su Space Invaders faranno evolvere al meglio la serie.

MM: Lei è anche un giocatore? Quali giochi di oggi apprezza in modo particolare?

T.N.: In realtà non sono un videogiocatore, ma se dovessi scegliere dedicherei tempo agli shooting game e ai puzzle game, da sempre i miei favoriti.

MM: Cosa pensa di un museo dei videogiochi come quello di Roma, il Vigamus?

T.N.: Sono venuto a conoscenza del Museo del Videogioco di Roma attraverso Internet, e penso sia una grande iniziativa, un luogo dove si può conoscere la storia dei videogiochi. Anche a me piacerebbe molto visitarlo.

MM: Pensa che il videogioco possa essere considerato una forma d'arte come il cinema?

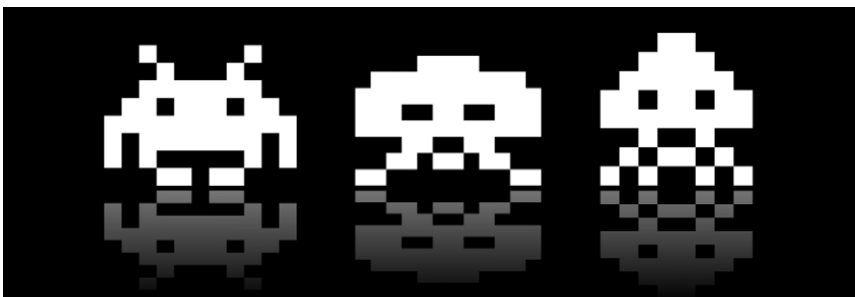
T.N.: La grafica dei videogiochi oggi è incredibile, simile ad un film. Si può dire che l'aspetto artistico sia aumentato notevolmente, sicuramente il videogioco verrà considerato come una nuova forma d'arte. Io mi auguro che gli sviluppatori creino giochi con un alto tasso di giocabilità.

MM: Una semplice curiosità: qual è il suo cibo italiano preferito?

T.N.: Adoro la cucina italiana, tuttavia non sono ancora riuscito a mangiarla in Italia, mi piacerebbe molto venirci, un giorno!

MM: Infine un saluto ai lettori di Retrogame Magazine, che la stanno leggendo in questo momento...

T.N.: Vi divertite ogni giorno con i videogiochi? Giocarci è divertente, ma programmarli è molto meglio! Provate a diventare dei game designer!





Zzap!

DI PIETRO SPINA

Non è stata la prima rivista di videogiochi, eppure per la sua carica innovativa e la capacità di unire professionalità e ironia, è stata il simbolo del gaming a cavallo tra gli anni '80 e '90, rigorosamente a 8bit!



Un lampo, illuminante: un'onomatopea che ben si sposa con la rivista che ha rappresentato il primo vero punto di riferimento per i videogiocatori dell'era moderna, quelli che hanno vissuto la loro fase di formazione nell'era a 8bit. Si assisteva estasiati a un progresso tecnologico che marcava a passi pesanti lo stacco

tra le generazioni, in una bizzarra realtà in cui convivevano le prime console e gli home computer, tra cassette e dischetti di varie dimensioni.

È in questo contesto che, nel 1986, approda nei negozi il primo numero di Zzap!, versione italiana della popolare rivista inglese Zzap!64: si trattava di una trasposizione decisamente fedele dei contenuti, adattati in un formato che risultava familiare al lettore, in quanto opera dello Studio Vit, redazione che negli anni precedenti si era occupata con successo di Video Giochi di Jackson Editore. Zzap! introdusse un sistema di valutazione che fece storia e che tutt'ora qualcuno prova a preservare ai giorni nostri: ogni elemento della produzione riceveva un voto percentuale, che si riassume poi in un Globale che non era per forza una media. Le recensioni inoltre vantavano i commenti di diversi membri della redazione, così da fornire al lettore una visione più sfaccettata e non strettamente soggettiva di un titolo.

A differenziare la rivista dall'originale era la copertura a tutto tondo sul videogioco a 8bit, che non si limitava al Commodore 64 e al Commodore 16, ma comprendeva anche Atari, MSX, Spectrum e, in seguito, diede spazio a sistemi più avanzati come Atari ST, Amiga e le console giapponesi.

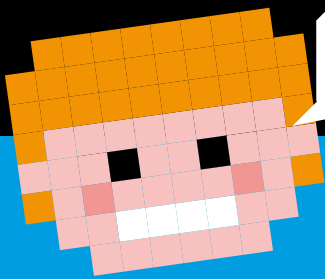
Tutto questo avvenne parallelamente al cambio redazionale e di editore, con lo Studio Vit che cedette il passo a un nuovo team che passò dalle mani di Edizioni Hobby a Xenia: nel tempo i contenuti da trattare diventavano sempre più consistenti e obbligarono l'editore



MEDAGLIA AL VALORE

Tra le tante innovazioni nel sistema di valutazione c'era anche l'assegnazione di titoli (o premi, possiamo dire) che distinguevano in maniera chiara ed efficace le "eccellenze" del numero che si aveva tra le mani. L'onorificenza massima consisteva nella Medaglia d'Oro, che identificava il titolo qualitativamente più importante del mese e quindi caldamente consigliato per l'acquisto. Seguivano poi i "Giochi Caldi", caratterizzati da un punteggio globale superiore al 90%. Con l'avanzare degli anni, prese forma anche la mefitica "Patacca di Latta", insignita a veri e proprio sfaceli videoludici il cui globale non superava il 15%. Vade retro!





LE FOLLIE DEMENZIALI ED ESILARANTI DI BOVABYTE resteranno per sempre nella storia dell'editoria videoludica!

RETRO
EDICOLA

INTERVISTA A BDB!

Abbiamo voluto farci catturare dall'amarcorde con l'amico Bonaventura "BDB" Di Bello, che curava a suo tempo l'edizione italiana di Zzap!. Ecco cosa ci ha raccontato...

CHE COSA HA SIGNIFICATO ZZAP! PER L'EDITORIA DI SETTORE E IL GIORNALISMO DI VIDEOGIOCHI?

Zzap! è stata la prima rivista di settore in grado di offrire ai lettori/videogiocatori un format giornalistico dove l'opinione di più recensori riusciva a offrire una critica più vicina alla prospettiva del pubblico stesso e soprattutto in grado di sintetizzare in una valutazione dettagliata e complessiva tali giudizi, garantendo una visione meno soggettiva e più adatta al tipo di opere/prodotti che contraddistinguono il settore.

QUANTO È CAMBIATA LA PROFESSIONE, OGGI?

Parliamo di due ere divise da una distanza enorme a livello tecnologico, con lo svantaggio odierno di non riuscire, a livello di titoli videoludici, a evocare facilmente il "sense of wonder" che allora poteva essere prodotto dal superamento di un limite hardware o dall'originalità di un concept. Inoltre, l'avvento della comunicazione digitale online ha prodotto un'inflazione redazionale che spesso rivela dei lati dilettantistici da una parte, agevolata dalla facilità di pubblicazione su blog e siti o sui social, e la difficoltà di gestire il rapporto col pubblico dall'altra. Se pensiamo che all'epoca di Zzap! il feedback dei lettori arrivava in redazione con la posta cartacea, impiegando a volte settimane, mentre oggi giunge in tempo reale attraverso la Rete, è facile capire l'enorme gap che contraddistingue questo aspetto. Credo che i tre aspetti menzionati bastino a tracciare una linea piuttosto netta fra le due "epoche".

CHE COSA MANCA DI ZZAP! ALLE TESTATE CARTACEE SOPRAVVISUTE DI OGGI E AI MAGAZINE ONLINE DI VIDEOGIOCHI?

Sicuramente lo spirito di genuinità e "artigianalità" che traspariva spesso in quelle pagine. La mercificazione del settore e il deperimento del ruolo redazionale

e del valore dei contenuti ha segnato la fine di un'epoca d'oro in cui tutti, redattori e lettori, respiravano la magia di un mondo che è rimasto nel cuore di entrambi. Difficilmente, fra tre decenni, i lettori di oggi conserveranno in sé una traccia "nostalgica" tanto forte e marcata quanto quella che la nostra generazione può sentir pulsare ancora oggi.

COME GIUDICHI IL FENOMENO DEGLI YOUTUBER?

Quando ho parlato della facilità con cui i social e il Web permettono a chiunque, nel bene o nel male, di far sentire la sua voce riguardo a qualsiasi argomento, incluso ciò che riguarda il mondo videoludico, includevo anche gli YouTuber. Naturalmente, in mezzo all'inevitabile eccesso di dilettantismo e banalità che ne deriva, emergono a volte personaggi e idee sicuramente degni di rispetto e attenzione, ma rappresentano a mio parere la minoranza.

RACCONTACI UN ANEDDOTO DI ZZAP! CHE NESSUNO OLTRE TE CONOSCE...

Questa è difficile, perché vengo periodicamente "spremuti" da fan e nostalgici che riescono a stapparmi aneddoti inediti di quell'epoca che poi vengono divulgati in Rete. Comunque ci provo. Mi viene in mente la visita di una esponente di una casa di software fra quelle più importanti dell'epoca, per esempio, che arrivò in taxi nella stradina di periferia dove avevamo la redazione, e il tassista, probabilmente stressato dalle difficoltà per raggiungere quella zona semi-sperduta, si accostò troppo al marciapiede provocando all'erosione e lo scoppio di una ruota, con il conseguente spavento della nostra illustre visitatrice. Mi è rimasta particolarmente impressa la scena, visto che eravamo a pianterreno e dalle finestre della redazione, semiaperte essendo periodo estivo, la scena fu pienamente visibile e "udibile".

a creare una nuova rivista, Consolemania, per occuparsi di tutto ciò che era gaming puro su hardware dedicati, lasciando a Zzap! il ruolo di standardo del videogioco 8bit su computer. Inevitabilmente il bacino di riferimento si restringe sempre di più, e con il numero 74 la rivista si trasformò in un inserto per The Games Machine, testata che si occupava con successo del videogioco sui sistemi PC, in quello che a conti fatti fu l'ultimo anno di vita del progetto. Gli ultimi quattro numeri videro restringersi

tristemente il numero di pagine, ormai dedicate più alle rubriche di interazione con i lettori che alle recensioni: a dicembre del 1993, con il numero 84, il progetto Zzap! si concluse. A cavallo tra il 1996 e il 1999 venne tentata la carta del sito web, senza successo, mentre il 2002 ci consegnò l'ultimo, vero, numero della rivista, sebbene in formato PDF: un nostalgico tuffo nel passato lungo 52 pagine sullo stile delle Edizioni Hobby, a chiudere il cerchio di un viaggio irripetibile. ■



» Alcune delle cover più indimenticabili di Zzap!



FACCE DA ZZAP!

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane feticchia. Se non riuscite ad individuare un redattore dal nome che porta sulla sua caricatura, date un'occhiata al colophon di pag. 2: lì c'è scritto tutto.



I box in cui venivano inseriti i commenti dei vari redattori erano caratterizzati da una caricatura del volto degli stessi, su cui spiccavano le iniziali per aiutare il lettore ad identificarli e a comprenderne lo spirito critico di recensione in recensione, così da trovare magari il personaggio il cui parere era maggiormente in linea con i propri gusti e quindi più affidabile. In seguito vennero anche introdotte le caricature che fin dal disegno mostravano abbastanza chiaramente la reazione della persona: una faccia disgustata non lasciava presagire nulla di buono, ovviamente!



Nato come una sorta di "autotrollaggio", Bovabyte era la rivista (demenziale) nella rivista nata con alcune lettere nell'angolo della posta, che divenne tanto popolare da meritare uno spazio tutto suo e che, ironicamente, sopravvisse alla dipartita di Zzap!.

COMMODORE 64, PICCOLO GRANDE HOME COMPUTER

Ripercorriamo insieme la storia dell'home computer più venduto di tutti i tempi...

Di Fabio D'Anna

Nell'ambito del retrogaming ci sono macchine e giochi che hanno fatto la storia. Alcuni sistemi sono rimasti nei nostri cuori più di altri, determinati giochi hanno, col tempo, assunto lo status di titoli cult e sono diventati delle grandi pietre miliari ancora oggi citate da giocatori appassionati e persino dagli sviluppatori. Ma se parliamo di una certa macchina, i nostri cuori nostalgici iniziano inevitabilmente a fare le capriole. Fermate tutto, oggi è di scena sulle pagine di Retrogame Magazine sua maestà il Commodore 64 in persona!

Il debutto del Commodore 64

Rilasciato nel 1982, il Commodore 64 arrivò in un momento storico fondamentale per la storia dei videogiochi. Di fatto, dal 1979 in poi questo settore stava ormai trainando l'informatica stessa. Il videogiochi, diranno in seguito alcuni analisti di settore, è stato come il porno per l'industria dei VHS. In realtà, il Commodore 64 non era il primo tentativo di Commodore Business Machines di entrare nel fiorente mercato degli home computer: già l'anno prima era infatti arrivato nei negozi l'innovativo Commodore VIC 20, una macchina ideata per un pubblico completamente nuovo. Non era necessario essere esperti di informatica o programmatori per poterlo utilizzare, bastava accenderlo e imparare alcuni comandi base, principalmente quello per far partire il datasette, ovvero la periferica per leggere le cassette su cui erano registrati giochi e programmi. Una visione futuristica, insomma. E non è un caso che Michael Tomczyk, all'epoca responsabile dell'eccezionale campagna marketing firmata Commodore, avesse coinvolto nelle pubblicità della macchina William Shatner, noto al grande pubblico come il leggendario Capitano Kirk del telefilm cult Star Trek. Commodore, dunque, era già associata al futuro, quando il C64 arrivò sugli scaffali. Il mercato non era certo privo di rivali: dall'USA venivano Texas Instruments, con il suo TI-99, che di fatto aveva aperto il mercato stesso, Tandy con il suo TRS-80, o il mostro sacro Atari, con i suoi Atari 400 e Atari 800, e indirettamente anche Apple II, benché appartenente al segmento dei personal computer. Anche il Regno Unito era molto agguerrito, con il BBC Micro di Acorn e Sinclair con i suoi ZX80, ZX81 e ZX Spectrum, e anche Amstrad, azienda inglese guidata da Alan Michael Sugar, profeta dell'elettronica a basso costo, poco dopo sarebbe entrata in concorrenza diretta con il suo CPC 464. Eppure, nulla riuscì a scalfire l'enorme successo di Commodore 64, che inizialmente doveva chiamarsi semplicemente VIC 30, e che, ancora oggi, è il computer che ha venduto più unità nella storia dell'informatica, in ogni epoca. 17 milioni di unità, una cifra spaventosa se confrontata con il bacino di utenza degli anni precedenti. Commodore decise di puntare sulla grande distribuzione, e la macchina venne venduta ovunque, anche in supermercati, negozi di giocattoli, cartolerie e centri commerciali. Per portarselo via dal negozio, all'epoca, bisognava sborsare quasi un milione di lire, cifra alta sicuramente, ma alla fine meno onerosa di quella richiesta per un PC, quale ad esempio un Commodore PET, e si risparmiava anche sullo schermo, »

```
**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE
READY.
10 INPUT "YOUR NAME";X$
20 PRINT "HI ";X$
30 INPUT "HOW ARE YOU";X$
40 PRINT "NICE TO MEET YOU!"
50 PRINT "HAVE ■"
```

visto che il Commodore 64 si poteva collegare a un semplice televisore a colori tramite cavetto antenna RF.

Le caratteristiche tecniche

Il C64 uscì sul mercato con uno chassis identico a quello visto sul precedente VIC 20, cosa che permise a Commodore di fare economie di scala, producendo un involucro identico per due macchine, e che dava anche un senso di familiarità per le stesse. Dotato di un Microprocessore a 8bit MOS Technology 6510, derivato dal celebre 6502, con incluso riconoscimento dei segnali del datasette, il C64 aveva una frequenza di clock di 0,9875 Mhz in versione PAL che arrivava a ben 1,02 Mhz nella versione NTSC. La memoria RAM arrivava a 64 KB con una ROM da 20 KB. Di questi 8KB contenevano il KERNAL (Keyboard Entry Read, Network, And Link) e il celebre BASIC in versione 2.0. Innovative le caratteristiche audiovisive con un potente chip video VIC-II in grado di visualizzare fino a un massimo di 16 colori a video e una risoluzione massima di 320 x 200 (modo "hi-res" con 2 colori per ogni cella 8 x 8) o di 160 x 200 (modo "multicolor" con 4 colori per ogni cella 8 x 8). Fiore all'occhiello

del C64 resta comunque l'eccezionale chip audio SID-6581 capace di veri miracoli per le colonne sonore dei videogiochi e spesso utilizzato da veri musicisti per fare musica, sfruttando ben otto ottave e quattro forme d'onda. Non ultima la capacità di sintesi sonora per ricreare

IL PARERE DI MOSSGARDEN

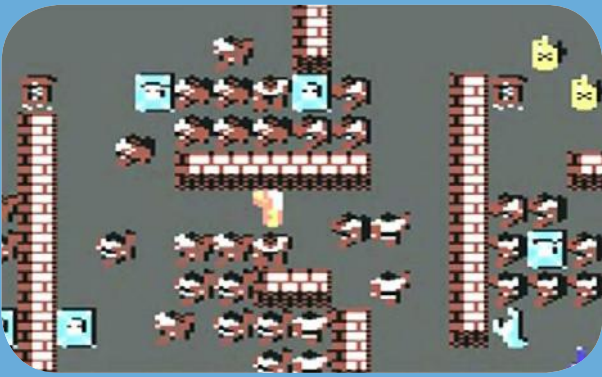
Quante emozioni, dalla prima volta che ho acceso il mio C64! Un mondo di immagini, musiche e viaggi fantastici. Il joystick, di volta in volta, ci permetteva di diventare archeologi, supereroi, piloti di Formula Uno, guerrieri barbari, acchiappa fantasmi, alieni e tanto altro ancora... Semplicemente indimenticabile!

Il datasette serviva per leggere i giochi, memorizzati su cassette magnetiche dati.



GAUNTLET

Ideato da Ed Logg nel 1985 Gauntlet è uno di quei titoli che hanno fatto scuola: il gameplay è semplice ma intrigante e si basa sull'esplorazione di un labirinto ricolmo di nemici. La caratteristica più interessante è la presenza di generatori di mostri all'interno dei livelli: finché non saranno distrutti, sforneranno sempre nuovi nemici. L'eccezionale titolo è giocabile da ben 4 avventurieri insieme e offre un'evocativa sintesi vocale grazie al chip SID del Commodore 64.



IMPOSSIBLE MISSION

Nel 1984 arriva uno dei titoli più particolari di sempre, programmato da Dennis Caswell per Epyx, Impossible Mission ci vede nei panni di un agente segreto impegnato a esplorare la base del malvagio scienziato pazzo Elvin Atombender. Il covo malefico è diviso in stanze ricche di nemici robot che ricordano vagamente i Dalek del Doctor Who, e un'enorme palla nera mutuata dal telefilm cult Il Prigioniero. Lo scopo del gioco è mettere insieme i pezzi del puzzle per trovare la sequenza segreta prima di impazzire... ma la missione sarà decisamente impossibile!



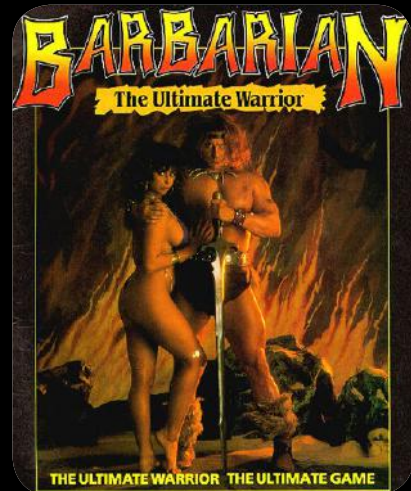
le voci, notissima quella di Impossible Mission di Epyx. Utilizzare il C64 come editor di testi era parecchio agevole, grazie alle sue caratteristiche in modo testo, 40 colonne e 25 righe, con font di caratteri customizzabile dall'utente ed una tastiera da sessantadue tasti. Completano la dotazione un alimentatore esterno dalla forma indimenticabile con tanto di grosso logo C= sopra e diverse interfacce, tra cui quella per datasette proprietario, quella seriale, quella video composito e due porte per joystick standard, quelle da nove pin già viste da sempre sui sistemi Atari.

Le periferiche ufficiali

Il C64 poteva essere collegato al televisore, ma era disponibile anche un monitor a colori da 13 pollici. La periferica più importante, ovviamente, era il registratore a cassette magnetiche, il famoso Datasette. Caratterizzato da tempi biblici di caricamento, questo semplice registratore andava oltretutto tarato spesso con una apposita chiave, il celebre Azimuth, pena il fallimento del caricamento dei giochi (ricordate tutti con odio i famosi messaggi di errore a fine caricamento, vero?). Per chi si fosse stufato, giustamente, di aspettare, era possibile collegare anche un drive per floppy disk da 5.25" pollici, con trasferimento dati a velocità doppia. Se si preferivano i più moderni dischi da 3 1/2" era necessario utilizzare un altro drive (il Commodore 1581). Esistevano anche espansioni di memoria da 128KB o 256 KB, di fatto poco utilizzate, e diversi hard disk, spesso prodotti anche da terze parti, con capienza da 40 MB fino a 2 GB, uno spazio infinito, per l'epoca! Non mancavano ovviamente stampanti e plotter di ogni tipo, come la Commodore 1520. E pensate, c'era perfino il multiplayer: la periferica Commodore 5012 metteva in rete ben 8 diversi sistemi, periferiche incluse. Ultimi, ma primi nel nostro cuore, gli infiniti modelli di joystick, prodotti da Commodore stessa

o società terze come QuickShot. Restano memorabili nell'immaginario collettivo quelli a forma di Alien o Bart Simpson, prodotti nei primi anni '90. Sì, perché il C64 ha avuto una vita longeva, restando attivo sul mercato per oltre 15 anni e ritirato solo nel 1994, in seguito al drammatico fallimento di Commodore stessa. ■

BARBARIAN



Caratterizzato dalla presenza della fotomodella maggiorata britannica Maria Whittaker in copertina, il picchiaduro di Palace Software viene ideato da Steven Brown pensando all'immaginario dei barbari, un filone molto in voga negli anni '80 (basti pensare a Conan il Barbaro di John Milius, e a tutti i suoi derivati). Il titolo ci vede nei panni di un barbaro che lotta in un'arena con precisi colpi di spada e che, con un singolo colpo passato alla storia, può mozzare la testa all'avversario di turno (con tanto di attendente mostriciattolo che alla fine del combattimento la prendeva a calci per farla sparire dall'arena, per poi trascinarsi via borbottando il cadavere dello sconfitto). In alcuni mercati, il titolo venne commercializzato come Barbarian The Ultimate Warrior.



Il Commodore 64 ha aperto per molti le porte al mondo dell'informatica.



PRODUTTORE **COMMODORE BUSINESS MACHINE LTD**
DEBUTTO ASSOLUTO **1982 - USA**
DEBUTTO EUROPEO **1982**
DISMISSIONE **1993**
UNITÀ VENDUTE WORLDWIDE **17 MILIONI**
GIOCO PIÙ VENDUTO **BUBBLE BOBBLE** (9 MILIONI DI COPIE)



SCELTI DALLA REDAZIONE

TOP TEN

La Top 10 del C64 offre dei titoli di fatto indimenticabili, tra classici da sala giochi e opere create apposta per la piccola grande macchina di casa Commodore. Giochi come Impossibile Mission di Epyx ci sono rimasti nel cuore, ma anche Commando di Capcom. Non si può non citare infine il grandioso Bubble Bobble, classico senza tempo firmato Taito, vero e proprio simbolo del retrogaming.



GLI IMPERDIBILI SU COMMODORE 64

1. **BUBBLE BOBBLE - 1986 TAITO**
2. **GAUNTLET - 1985 ATARI**
3. **COMMANDO - 1985 CAPCOM**
4. **SUMMER GAMES- 1985 EPYX**
5. **IMPOSSIBLE MISSION - 1984 EPYX**
6. **INTERNATIONAL KARATE PLUS - 1987 ARCHER MAC LEAN**
7. **ARCHON - 1983 FREE FALL**
8. **GHOSTS 'N' GOBLINS - 1986 CAPCOM**
9. **BARBARIAN - 1987 PALACE SOFTWARE**
10. **SPY VS SPY - 1984 FIRST STAR**



FORBIDDEN FOREST

di **Marcello Paolillo**

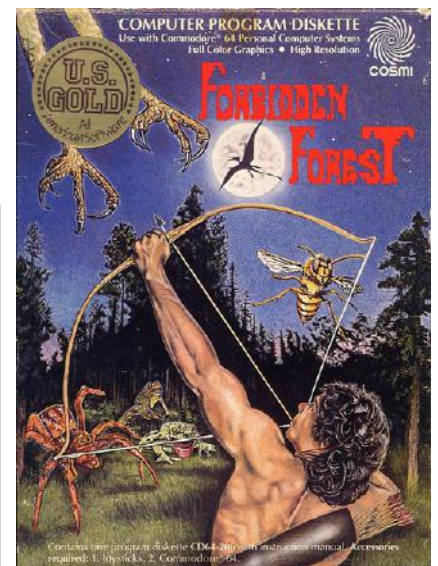
La notte più lunga nella foresta proibita, per l'arciere più temerario dell'epoca Commodore e Atari. Riscopriamo insieme uno dei titoli che maggiormente ha ispirato i survival horror moderni

INFORMAZIONI

Anno: 1983
Genere: Ideato da Paul Norman, il gioco è un atipico action a scorrimento nel quale siamo chiamati a sopravvivere a mostruose creature da affrontare una dietro l'altra, sino al gigantesco boss finale.

La notte buia incombe al tramonto, la luna piena sale lentamente nel cielo, pronta ad accompagnare l'oscurità che avanza. Un uomo è solo, nella foresta, armato solo di arco e frecce. Un rumore echeggia da lontano, facendosi sempre più vicino ad ogni piè sospinto. La boscaglia è viva, la paura avanza. Corre l'anno 1983 e Paul Norman dà vita a uno dei titoli a 8bit più importanti dell'era Commodore e Atari, un'opera seminale etichettabile, senza troppi problemi, come il padre spirituale di ogni survival moderno, un videogioco in

grado ancora oggi di far scorrere un brivido lungo la schiena agli incauti giocatori che osano avvicinarsi ad esso. Protagonista del viaggio all'interno della foresta proibita è un arciere senza nome, il cui scopo è farsi largo attraverso 6 livelli di gioco, ognuno dei quali avente come avversario uno dei temibili abomini che saremo chiamati ad affrontare: ragni giganti, scheletri, draghi, sino al colossale boss di fine gioco (il Demogorgon), sono solo alcune delle terrificanti creature che dovremo eliminare, schema dopo schema. Sì, perché ogni livello corrisponde ad un

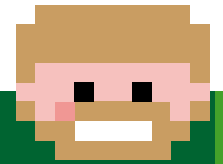


preciso numero di nemici a tema da eliminare in sequenza, mentre la notte si fa sempre più nera e la tensione sempre più insopportabile. Cosa ha permesso però a Forbidden Forest di entrare nei cuori di decine di videogiocatori dell'epoca, possessori di un Commodore 64 o di un home computer Atari? Prima cosa il comparto tecnico e sonoro, ai tempi assolutamente inarrivabile: la foresta era percorribile in ambedue i lati, vale a dire destra-sinistra. Un effetto parallaxe con gli elementi dello scenario rende inoltre la grafica del titolo di Paul Norman un primo, timido tentativo di una tridimensionalità che arrivò ufficialmente nelle case dei videogiocatori oltre dieci anni più tardi. La possibilità di direzionare i colpi in profondità rendeva il gioco unico del suo genere: né shooter, né tantomeno platform, bensì qualcosa di difficilmente identificabile ma allo stesso tempo terribilmente affascinante. I nemici, come ad esempio le rane giganti o meglio ancora lo spettro e il drago volante, potevano essere eliminati con efficacia solo ed esclusivamente puntando l'arco del protagonista all'interno del fondale simil-3D, specie in altezza (senza considerare che l'arco va ricaricato ad ogni colpo scoccato). A questo, va ad unirsi lo stupefacente comparto sonoro del gioco, ad opera dell'ormai leggendario SID e curato da Paul Norman in persona: un tema principale entrato nel mito, un crescendo musicale per ogni nemico da affrontare e persino una sorta di "fanfara" ogniqualvolta ne avessimo sconfitto uno. Nonostante questo, Forbidden Forest viene in particolar modo ricordato



» I numerosi e vari nemici potevano essere sconfitti solo puntando l'arco in direzione dello scenario simil-3D.

» Un'altra caratteristica vincente dell'horror di Paul Norman era senza alcun dubbio il suggestivo ciclo giorno-notte: combattere le creature mentre la luna saliva alta nel cielo era un'emozione incredibile, specie nel lontano 1983.



IL PARERE DI METALMARK

Forbidden Forest è uno dei giochi che più di ogni altro mi ha fatto passare decine di notti in bianco durante la mia infanzia. Quella musica penetrante e quella grafica così esplicita erano un must per l'epoca. Da rivedere e apprezzare per il suo altissimo valore storico.

come uno dei primi giochi splatter della storia dei videogiochi: le morti del protagonista sono quanto di più raccapricciante si sia mai visto in un titolo dell'epoca Commodore e Atari, una secchiata di sangue sotto forma di pixel, ma non per questo poco disturbante (specie per noi ragazzini dell'epoca, genuinamente traumatizzati da così tanto plasma a schermo). Il gioco fu un vero e proprio successo ai tempi, nonostante oggi venga spesso ingiustamente relegato a titolo minore, o addirittura deriso per la sua resa grafica spigolosa e goffamente pixellosa. Così non è: Forbidden Forest è e resta una vera e propria pietra miliare del genere. Senza l'opera di Paul Norman con molta probabilità oggi non godremo di titoli altrettanto validi e terrificanti, dai Resident

Evil ai Silent Hill di turno. Il gioco vanta inoltre un sequel ufficiale che ha il sapore del rifacimento, Beyond the Forbidden Forest, nonché una versione tridimensionale (ma decisamente scadente e lontana dai fasti del primo capitolo) apparsa diversi anni dopo, più precisamente nel 2003, in esclusiva su PC. Ma la paura, quella vera e intrisa di sangue, si trova solo nell'originale foresta proibita di Cosmi. ■

» Se c'è un elemento che in Forbidden Forest non manca assolutamente, questo è il sangue. Sia nel caso fossimo mangiati vivi da un ragno gigante oppure inceneriti da una palla di fuoco, assisteremo a veri e propri siparietti gore degni di un film di Dario Argento.

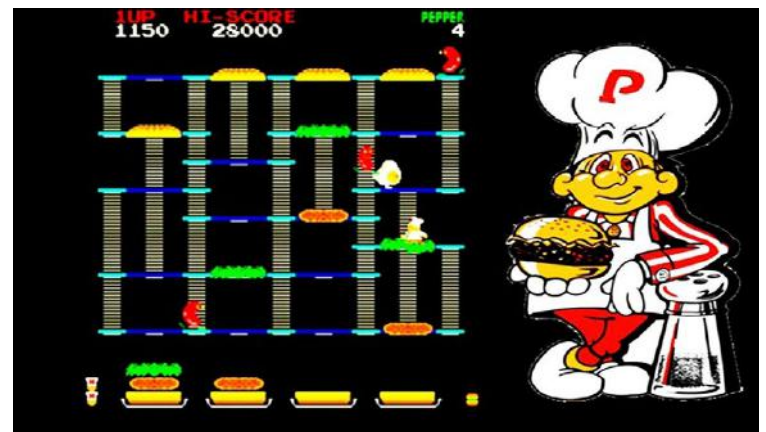
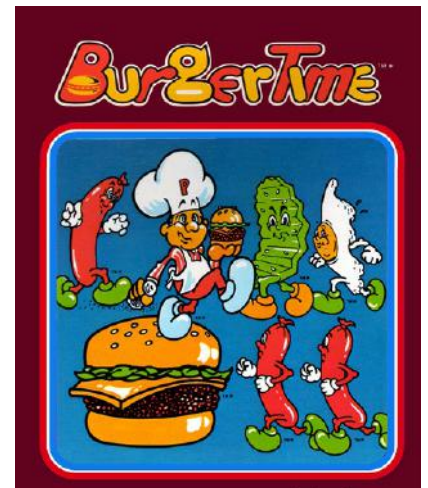
L'alternarsi del giorno e della notte rendeva ancora più affascinante, inquietante e avvincente l'avventura del nostro arciere nella foresta proibita!



BURGER TIME

di Mario Giannetti

Uno chef, Peter Pepper, tanti hamburger da preparare e qualche ingrediente impazzito: questa è la ricetta che ha reso BurgerTime un titolo storico



INFORMAZIONI

BurgerTime
Anno: 1982
Genere: arcade
Sviluppato in Giappone e successivamente distribuito in America e nel resto del mondo, in pochissimo tempo diventò un vero e proprio titolo di culto, mai eguagliato da nessuno dei suoi sequel.

Gli anni '80 sono stati rivoluzionari per il mondo dei videogame. Il piccolo svago di molti ragazzi o gruppi di amici era quello di poter passare delle ore di puro divertimento sui cosiddetti cabinati.

Tra una moltitudine di sperimentazioni spiccava un videogame dai toni bizzarri, pubblicato nel novembre del 1982 in Giappone, per poi diventare col tempo un successo mondiale: parliamo di Hamburger, ribattezzato successivamente BurgerTime nel momento in cui fu distribuito in America, titolo nel quale lo chef protagonista, tale Peter Pepper, ha un obiettivo ben chiaro: preparare a tutti i costi dei deliziosi panini imbottiti giganti. Tuttavia, il compito non è così semplice: degli ingredienti animati di vita propria cercheranno

di ostacolare il cuoco e la preparazione delle pietanze.

Lo scopo del gioco è elementare ma al contempo molto divertente: avremo a disposizione un numero prefissato di panini da preparare prima di terminare il livello e per ultimarne la realizzazione dobbiamo far cadere i singoli ingredienti richiesti sul piatto, posto nella parte inferiore dello schermo. Il titolo è strutturato in maniera verticale, con la possibilità di muovere il nostro personaggio sia in verticale che in orizzontale, così da evitare i nemici che ci inseguiranno senza sosta. Questi saranno di 3 tipologie diverse, Mr. Hot Dog (un wurstel, il più semplice da evitare), Mr. Pickle (un sottaceto molto pericoloso) e Mr. Egg (letteralmente, un uovo). Come

suggeriscono i nomi, questi rappresentano degli ingredienti veri e propri, pronti a ostacolare il nostro obiettivo. La volontà da parte degli sviluppatori di utilizzare il cibo come elemento principale suscitò ai tempi un vero e proprio boom di consensi, tanto da influenzare le future generazioni di videogame. Ad ogni modo, gli avversari sono in grado di abbattere con un singolo colpo il nostro chef, il quale avrà il consueto numero prefissato di vite, prima di arrivare alla temuta schermata del "Game Over". Man mano che si avanza, i cibi avversari cambieranno strategia, diventando più intelligenti, guadagnando una velocità maggiore e aumentando di numero. Anche i livelli saranno più intricati e impegnativi. Trovare le strategie più efficaci in grado di facilitare l'abbattimento dei nemici è la chiave di volta di tutto il gioco, come far scendere di posizione un singolo ingrediente del panino con la giusta tempistica o l'utilizzo del pepe per bloccare temporaneamente i nemici. Lo sviluppo del titolo fu comunque molto più turbolento di quanto si creda: BurgerTime fu distribuito inizialmente da Data East per Deco Cassette System, un vecchio formato

SEQUEL POCO RIUSCITI

Il boom di BurgerTime non si limitò alle conversioni, tanto che la formula fu imitata anche da altri titoli, non riuscendo mai a raggiungere gli stessi risultati. Il primo tentativo di sequel, Pizattime, non fu mai terminato a causa della crisi nera del mercato dei videogiochi. Il sequel vero e proprio fu Peter Pepper's Ice Cream Factory, in cui era ancora nuovamente presente lo chef Peter Pepper, questa volta alle prese con la realizzazione di dessert. Tuttavia, nonostante un comparto grafico migliorato, il gioco non riuscì ad ottenere il successo sperato. Il secondo seguito pubblicato ufficialmente, Super BurgerTime, cercò di rinnovare la formula permettendo di giocare in due e proponendo un comparto grafico superiore. Particolare eccezione fu un esperimento per Intellivision, Diner, praticamente un seguito non ufficiale di BurgerTime.



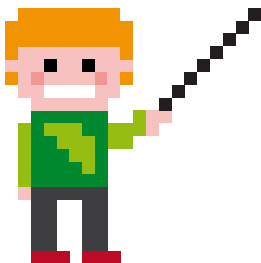
ORA SIAMO CHIUSI!

Ai tempi della conversione di BurgerTime su Intellivision, al termine dello spot dedicato, pubblicato in America, una persona travestita da hot dog esclamava: "Ora siamo chiusi!". L'anno successivo allo spot (1983), la divisione videogiochi di Mattel chiuse a causa del famoso "crash" (di cui fu la prima vittima eccellente), e quella frase diventò una battuta storica tra gli ex dipendenti.

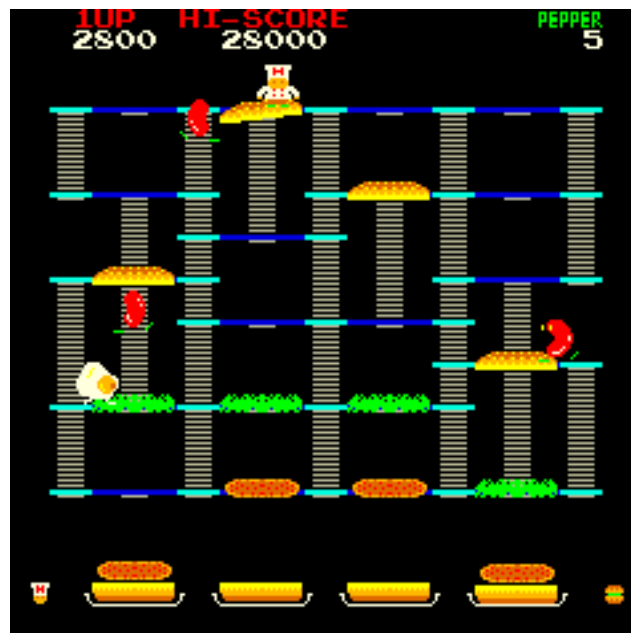


» Durante la risoluzione dei livelli, compariranno delle pietanze che, se mangiate, ci garantiranno degli usi aggiuntivi di pepe, elemento utilissimo nel gioco, che permette di bloccare temporaneamente i nemici.

I nemici dello chef Peter Pepper avevano pattern di comportamento differenti, che li rendevano più o meno pericolosi. Mr. Hot Dog era il meno preoccupante.



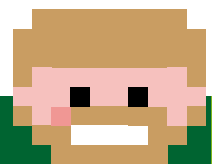
arcade che utilizzava le cassette audio per estrarre i dati di gioco. Successivamente, a causa dell'eccessiva logorabilità delle cassette, questo sistema fu abbandonato e BurgerTime fu concesso in licenza a Bally Midway, che riprogettò l'hardware,



» Proseguire verso livelli superiori farà comparire avversari sempre più feroci ed agguerriti, oltre che labirinti molto complessi. Bisognerà avere sempre i riflessi pronti!

riscuotendo un successo ancora maggiore a livello di vendite. Nel corso degli anni vennero realizzate numerose conversioni per altre piattaforme, tra cui Apple II, Atari 2600, Commodore 64, Intellivision, Mattel Aquarius, MSX, NES e TI-99/4°. Il suo successo non fu mai bissato da imitazioni e tentativi di sequel, e l'appetitoso platform resta tra le pietre miliari della storia dei videogiochi.

e conversioni per le più svariate piattaforme, si sono alternati nel tempo alcuni timidi tentativi di riportare alla luce il franchise, che sembra però aver perso il suo appeal, arrivando a cedere il passo a titoli più articolati e ambiziosi come Black & White, dello stesso Molyneux. Ma questa è un'altra storia... ■



IL PARERE DI METALMARK

BurgerTime sarebbe dovuto uscire oggi, degno contrappasso dantesco per le abbuffate mediatiche di Master Chef (che non è lo Spartan di Halo). Che platform sublime, BurgerTime... uno dei miei preferiti! Per chi è Intellivisionario, poi, questo titolo è sempre al top. Quell'uovo al tegamino e quel wurstel che ti inseguono sono puro genio, mentre corriamo a impilare pantagruellici hamburger, in barba ai futuri veganil. Remaster HD subito, come minimo su PS4 Pro e Project Scorpio. Vogliamo assemblare panini olografici e farci rincorrere dal cibo in VR.



IL BOSS

M. BISON



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

Nei due disastrosi lungometraggi cinematografici dedicati a Street Fighter (Street Fighter: Sfida Finale del 1994 e Street Fighter: The Legend of Chun Li del 2009) M. Bison è stato rispettivamente interpretato dal compianto Raul Julia e da Neal McDonough.

Il personaggio di M. Bison era il fulcro di svariate sottotrame legate a personaggi come Guile, Chun Li e Blanka: col proseguire della saga di Street Fighter, si può in ogni caso dire che quasi ogni combattente che avesse mai partecipato al torneo nutriva buoni motivi per mettergli le mani addosso.



IDENTIKIT

NOME M. Bison

PROFESSIONE Leader Supremo di Shadaloo

HABITAT Bangkok (Tailandia)

SEGNI PARTICOLARI Poteri psionici

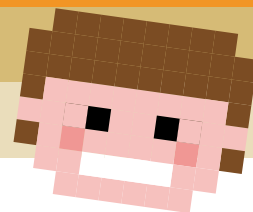
VIDEOGAME Street Fighter II: The World Warrior – 1991 Capcom

Dichiaratamente ispirata a due storici bad guys di anime e cinema giapponesi (rispettivamente, il perfido Washizaki di Riki-ho e l'altrettanto malvagio Yasunori Kato del fantasy movie Teito Monogatari) la figura di M. Bison fece la sua trionfale comparsa nel mondo di Street Fighter in occasione del suo secondo capitolo, raccogliendo di fatto l'eredità di Sagat, che aveva svolto ruolo da boss finale nell'episodio di esordio della saga. Leader indiscusso del Sindacato Criminale di Shadaloo (occasionalmente chiamato anche ShadowLaw), questi avrebbe rivoluzionato per sempre la storyline del picchiaduro made in Capcom, conferendo a quello che fino al suo arrivo era stato soltanto un semplice torneo di arti marziali i toni della spy-story internazionale e, più in generale, di una vera e propria battaglia tra le forze del Bene e quelle del Male. Come evidenziato dallo sfoggio di oscure arti psioniche, Bison non era d'altronde un mero dittatore di provincia, bensì una reale minaccia per la stabilità dell'intero pianeta. Per arrivare a incrociare i proverbiali guantoni con questo spietato despota, ci sarebbe ovviamente toccato eliminare prima i suoi tirapiedi: un tris di atleti formidabili composto da Balrog, Vega e lo stesso Sagat, fresco di retrocessione alla posizione di braccio destro. Quali credenziali vantassero un pugile corrotto, un torero edonista e un lottatore di muay thai per affiancare un leader politico alla guida di un'organizzazione paramilitare resta un mistero ancora al vaglio degli studiosi... ma questa è decisamente un'altra storia!

Nella versione nipponica del gioco il nome M. Bison era stato attribuito al pugile che noi occidentali conoscevamo come Balrog, a rimarcare la palese somiglianza con Mike Tyson. Il leader di Shadaloo si chiamava Vega, mentre Balrog era il torero edonista e mascherato con guanto à la Wolverine.



M. BISON ERA IL FULCRO DI DIVERSE SOTTOTRAME CHE COINVOLGEBANO VARI PERSONAGGI DEL GIOCO, COME GUILLE, CHUN LI E BLANKA. MA ANCHE MOLTI ALTRI AVEVANO OTTIMI MOTIVI PER METTERGLI LE MANI ADDOSSO!



Contrariamente a personaggi quali Balrog, Sagat, E. Honda, Ryu o Ken, M. Bison utilizzava uno stile di lotta essenzialmente basato sui suoi poteri psionici. Ne derivava una sfida particolarmente ostica, in cui il dittatore ci avrebbe messo spesso e volentieri alle corde con assalti rapidi e difficilmente parabili. Per avere ragione dello scontro, era necessario studiare tutti i suoi pattern d'attacco e affidarsi a pazienti tecniche difensive, in attesa di sfruttare le poche opportunità concesse con tempismo millimetrico. Ma quali erano le abilità più letali del nostro avversario? Scopriamole nel dettaglio!



I poteri psionici di Bison avrebbero potuto assolvere a diverse funzionalità, permettendo a quest'ultimo di eseguire attacchi speciali molto dannosi o di levitare, spostandosi così velocemente lungo lo scenario.



Uno dei colpi più caratteristici del repertorio di Bison era senz'altro costituito dallo Psycho Crusher. Grazie a questa tecnica, l'infame dittatore si sarebbe proiettato a mo' di missile umano verso il proprio avversario, mentre il suo corpo veniva avvolto da una letale carica energetica.



Concentrando l'energia psionica nei palmi delle mani, Bison avrebbe potuto sferrare pugni avvolti da una micidiale carica energetica in grado di prosciugare ampie porzioni di energia dell'avversario.



Col suo proverbiale Scissor Kick, Bison avrebbe potuto infliggere due potenziali hit-combo al proprio avversario, scaraventandolo ai margini dello scenario. Altri letali attacchi eseguiti con le gambe erano la micidiale Slide (scivolata-sgambetto) e il pittoresco Head Stomp, tramite il quale sarebbe balzato a piedi uniti, e in posa plastica, sulla testa della vittima.



ANOTHER WORLD

Non è certo un caso che Fumito Ueda abbia definito *Another World* quale sua più grande fonte di ispirazione;

basta difatti trascorrere qualche minuto nei mondi di *ICO* e *Shadow of the Colossus* per rintracciare l'intima essenza del capolavoro realizzato da Eric Chahi. I due classici succitati non sono comunque stati gli unici beneficiari dell'eredità lasciata da quest'ultimo. Senza timore di essere smentiti, si può anzi riconoscere ad *Another World* il merito di aver sdoganato molti degli elementi concettuali alla base del videogioco contemporaneo, dei quali narrazione cinematografica, cutscene di supporto, fluidità del gameplay e sontuoso background artistico sono solo i più evidenti.

Nel tentativo di esaltare dette qualità e comunicare ai potenziali acquirenti l'avventurosa visione alla base del progetto, i vertici di Interplay avrebbero optato per una

» Negli Stati Uniti il gioco venne distribuito col nome di *Out of this World*, mentre in Giappone assunse quello di *Outher World*.

ANOTHER WORLD

ANNO DI PRODUZIONE

1991

SVILUPPO

DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL

VERSIONE NATIVA

AMIGA 500

ALTRE VERSIONI

1991 - ATARI ST

1991 - PC

1992 - APPLE II GS

1992 - SNES

1992 - MEGA DRIVE

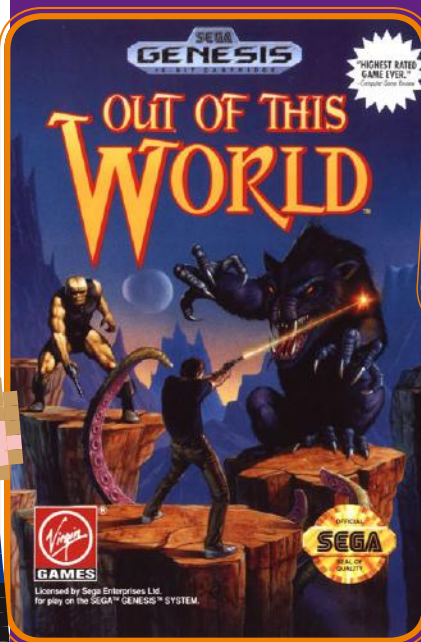
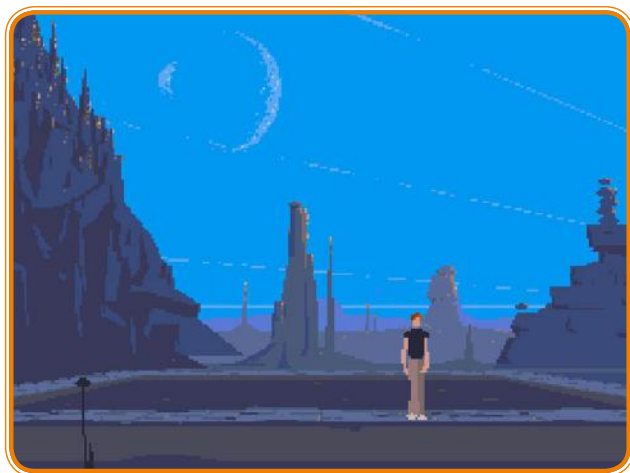
1993 - MAC

1994 - 3DO

AUTORE COPERTINA

ERIC CHAHI

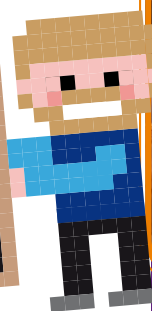
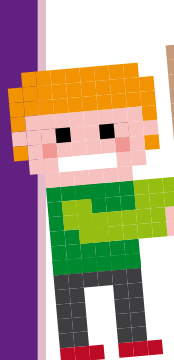
copertina tanto evocativa quanto efficace in cui il protagonista del gioco, Lester Knight Chaykin, era immortalato in posa plastica di fronte allo sconfinato panorama del mondo alieno che gli si parava dinnanzi agli occhi: un'immagine di grande intensità, capace di comunicare all'osservatore un profondo senso di libertà e meraviglia. Realizzato dallo stesso Eric Chahi, il dipinto presentava anche riferimenti diretti al plot dell'avventura come ad esempio la presenza di "Buddy", il coraggioso alleato indigeno di Lester, pronto a difenderlo dalla minaccia costituita dalla belva nera in agguato, protagonista di una delle sequenze più memorabili del gioco. All'orizzonte dettagli soffici di un territorio aspro e sconfinato, la cui bizzarra natura si fonde ai tratti della colossale città in cui avrà luogo il climax della storia; il tutto sovrastato dal cielo plumbeo, quale presagio di una "tempesta" imminente. La stessa tempesta che, dall'uscita del gioco, avrebbe squassato l'intero mondo dei videogame! ■

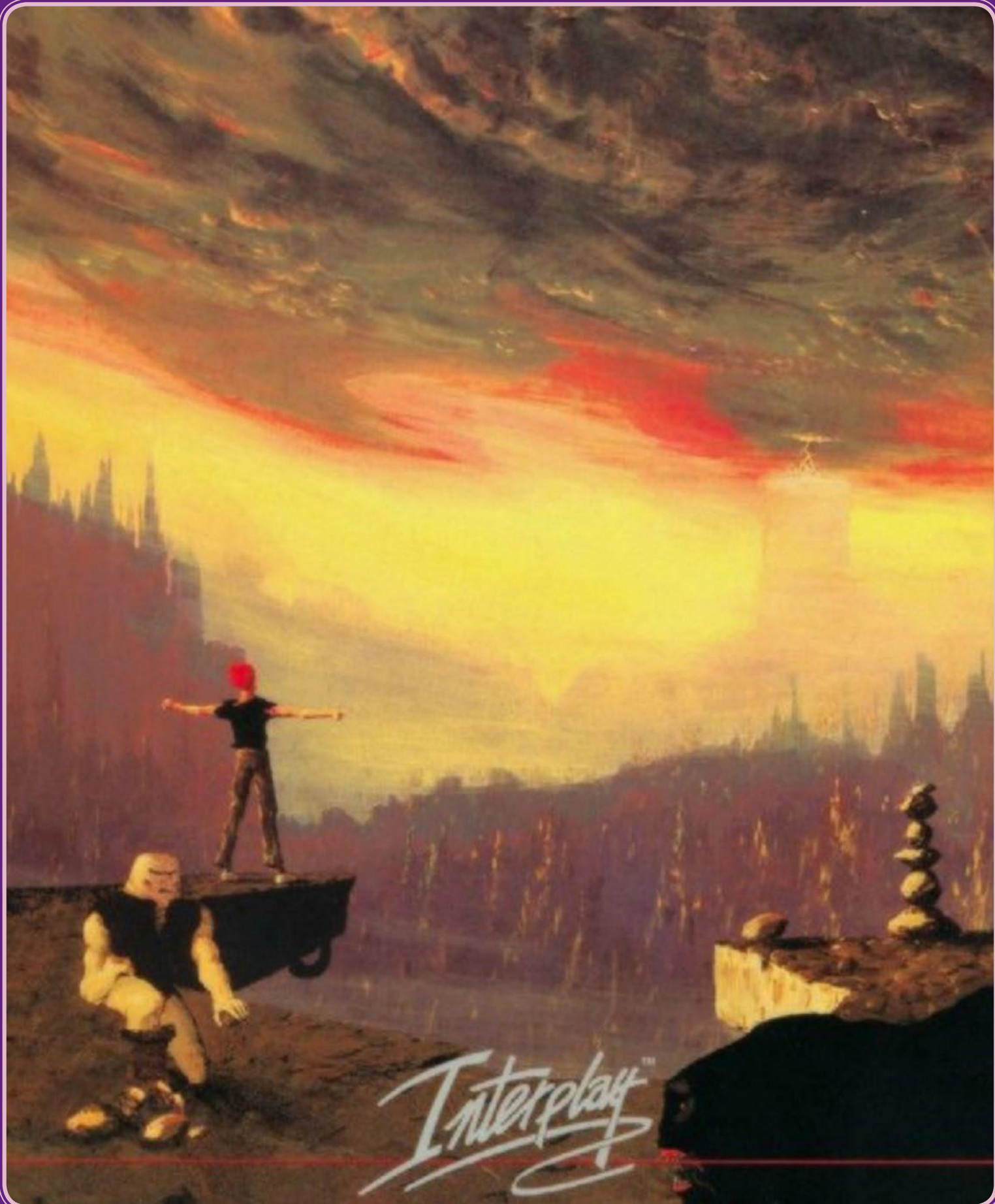


» Per il lancio della versione Genesis – l'equivalente statunitense del nostro Mega Drive – Interplay optò per una copertina dal taglio più fumettistico e commerciale che rielaborava in chiave dinamica gli elementi cardine della cover originale.

» Semplicemente orrenda la cover destinata al Super Nintendo nostrano: un disegno sciatto e dozzinale con un irriconoscibile Lester in t-shirt giallo canarino.

Eric Chahi, creatore del gioco (cover compresa), usò suo fratello come modello per il rotoscoping del gioco, facendolo correre nel giardino della loro casa.





STRIP POKER

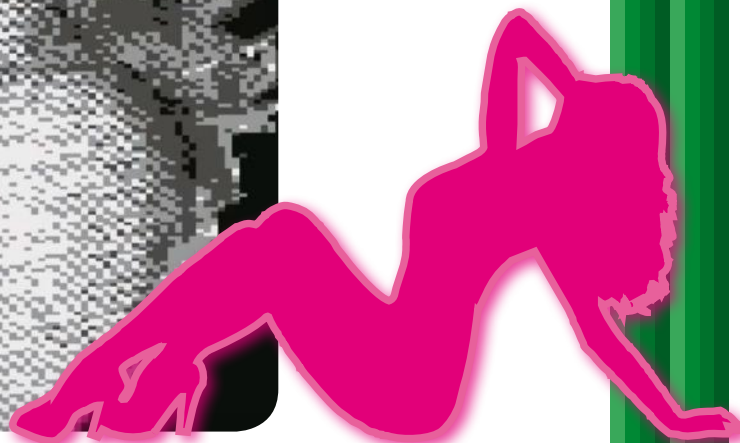
Chi non ricorda le curve pixellose che hanno fatto sognare due generazioni? Ecco la storia dei simulatori di strip poker!

di Fabio D'Anna



TOUCH ME, I'M YOUR SAMANTHA!!!

Cosa aspettarsi da una cantante che sul palco urla accaldata "toccami, toccami", se non un gioco di strip poker? Del resto, la maggiorata Sam, nei luccicanti anni '80, è un vero simbolo erotico internazionale! Sviluppato da Software Communication e pubblicato da Martech per Commodore 64, Amstrad CPC, BBC Micro e Sinclair ZX Spectrum, Samantha Fox Strip Poker diventa subito un piccolo cult e viene giocato letteralmente per anni come grande classico del settore. Basato su un concept ideato da Pevensey Bay, il titolo è scritto da Simon Nicol con musiche del leggendario Rob Hubbard e grafica di Malcolm J. Smith.



Spogliarsi davanti a qualcuno, magari per la prima volta, è spesso il primo passo verso quel gesto che esiste dalla notte dei tempi, ovvero fare l'amore con una persona. Da sempre, il mondo dei videogiochi ha sublimato tutte, o quasi, le fasi dell'approccio erotico degli esseri umani e, contemporaneamente, ha anche riportato in digitale tutti i più famosi sport, fisici e meno fisici. Chi non ricorda, a questo proposito, i primi giochi di carte in cui si sfidava il computer in mancanza di un partner in carne ed ossa? E quale migliore occasione per unire i due mondi di cui sopra, se non quella di creare un simulatore di strip poker? Immagini di donne provocanti che si liberano dei vestiti piano, scoprendo curve pixellose che fanno sognare gli adolescenti degli anni '80, ma allo stesso tempo simulazioni rigorose delle vere regole del poker, gioco nel quale è necessaria parecchia bravura per vincere ogni singola partita.

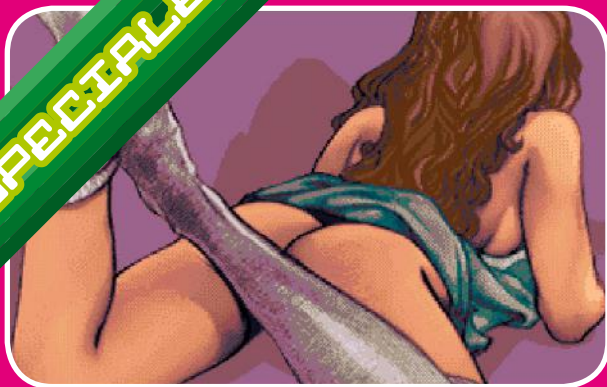
IN PRINCIPIO ERA ARTWORX

La nostra carrellata storica inizia nel lontano 1982, con un piccolo grande titolo di culto, ovvero Strip Poker: A Sizzling Game of Chance, una spudorata produzione letteralmente senza veli di Artworx Software Company, sviluppatore statunitense attivo sul mercato videoludico dall'anno precedente, che si era già fatto notare con l'interessante titolo stealth per Commodore Vic 20 The Vaults of Zurich. La spudorata Artworks sceglie come piattaforma il potente Apple II e mette insieme una simulazione molto realistica, con regole precise e immagini decisamente provocanti. Il titolo, scritto da Roger Harnish e disegnato da Joanne Adams, si basa sul poker a cinque carte e ci vede nei panni di un giocatore maschio che deve sfidare due diverse donne, entrambe bionde, le maliziose Suzi e Melissa. Con una trovata commerciale geniale, vengono fin da subito rese disponibili altre giocatrici, quali le provocanti Marlana e Candi, da acquistare a parte su appositi data disk, dischi gioco extra venduti separatamente. Il successo del titolo è enorme e presto viene convertito per i principali formati sul mercato, Atari 8bit (1983), DOS (1985), Commodore 16 e Plus 4 (1986). Nel biennio 1986-1987 arrivano infine le nuovissime



Animated Strip Poker: sotto le carte... niente!

SPECIALE



TEENAGE QUEEN, STRIP D'AUTORE

Dotata di una grafica in stile fumetto d'autore, questa opera d'oltralpe è un piccolo gioiello francese da riscoprire a tutti i costi. Sviluppato per Amiga, ST e DOS, il gioco è reperibile anche su Amstrad CPC. Un team molto ristretto si occupa del gioco, solo tre persone, per questo piccolo grande capolavoro autoriale: programmato da Eric Doireau, con una grafica indimenticabile realizzata da Jocelyn Valais e una notevole colonna sonora scritta da Stéphane Picq. Il titolo è poetico e romantico, con un approccio mai visto prima nel genere. L'interfaccia stessa, con in primo piano le mani del giocatore che reggono le carte, e di fronte a volte i soli occhi della ragazza dei nostri sogni. I disegni, di fatto, ricordano le opere dei fumettisti Milo Manara o Serpieri, restando decisamente impresse nell'immaginario collettivo degli amanti dei fumetti d'autore.



Il capostipite del genere, Strip Poker: A Sizzling Game of Chance.

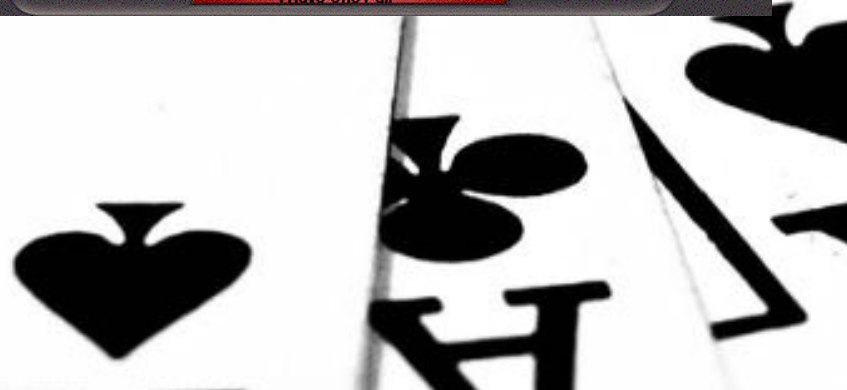
versioni Amiga e Atari ST, entrambe con una grafica strabiliante per i tempi. Le conversioni hanno un comparto curato da Douglas McFarland. L'indimenticabile Crystal, una delle avvenenti donzelle presenti nel gioco, ha di fatto popolato per lungo tempo i sogni dei giocatori di tutto il mondo.

DISEGNI PROVOCANTI

Alla seriosità del capostipite statunitense del genere si contrappone, nel 1985, una interessante produzione anglosassone per Amstrad CPC e Sinclair ZX Spectrum, ovvero Animated Strip Poker, pubblicato dallo sviluppatore KnightSoft. Il gioco si basa su una divertente grafica cartoonesca, disegnata completamente a mano. La ragazza che si spoglia, di fatto, è sempre la stessa, ma il gioco si compone di una decina di disegni diversi. Il giocatore è rappresentato da una carta animata, con tanto di lampadina incorporata. Le regole sono canoniche, entrambi i contendenti iniziano con circa 150 sterline e con puntate minime da 10 sterline. In caso di vittoria del giocatore si ottengono soldi, ma, soprattutto, si sottraggono capi di vestiario alla procace ragazza. Il titolo viene presto convertito anche per l'inossidabile C64.

SAMANTHA E LE ALTRE

Sempre nell'85, lo sviluppatore francese Core presenta, anche in questo caso su CPC, Strip Poker, un titolo che si basa sul poker a cinque, in cui, in 20 turni, bisogna riuscire a spogliare Marilyn, una bionda fatale che ricorda la celebre attrice statunitense Marilyn Monroe. L'autore della grafica, Gilles Blancon, noto per l'avventura a tema investigativo Vera Cruz (Infogrames), decide di presentare la ragazza con i soli slip e in posa provocante già nella schermata introduttiva del gioco, per aumentare enormemente il clima rovente in cui si svolgono le partite. Nel 1986 è il turno del gioco più celebre dell'intero genere, ovvero Samantha Fox Strip Poker. Il gioco, tra l'altro, è il primo a presentare un personaggio reale, la pettoruta cantante statunitense, vera icona degli anni '80 (v. box). Nel 1987 il genere arriva anche sullo sfortunato Sinclair QL, macchina a 16bit davvero poco incisiva sul mondo videoludico, con l'anomimo Strip Poker, titolo sviluppato da Talent Computer Systems che finisce presto nel dimenticatoio. Del resto, dopo il gioco di Samantha Fox, tutto sembrava più brutto agli occhi dei giocatori, e la sconosciuta Denise non poteva certo competere...



Di tutt'altra fattura è invece l'eccezionale Hollywood Poker, sviluppato nello stesso anno da Golden Games e pubblicato da Diamond Software per piattaforme Amiga ed Atari ST. Il titolo presenta quattro stupende fanciulle, inclusa anche Miss Germania, con delle foto in alta risoluzione realizzate da un fotografo professionista e scansionate per il gioco. Un altro livello, quindi, rispetto alle precedenti produzioni. Il titolo, oltretutto, supporta anche il nudo integrale delle modelle! L'opera è realizzata da Holger Gehrman, autore anche della splendida colonna sonora in chiptune. Esistono delle conversioni per gli 8bit, ma di fatto il titolo è maggiormente fruibile sui 16bit.

IL RITORNO DI ARTWORX... E NON SOLO

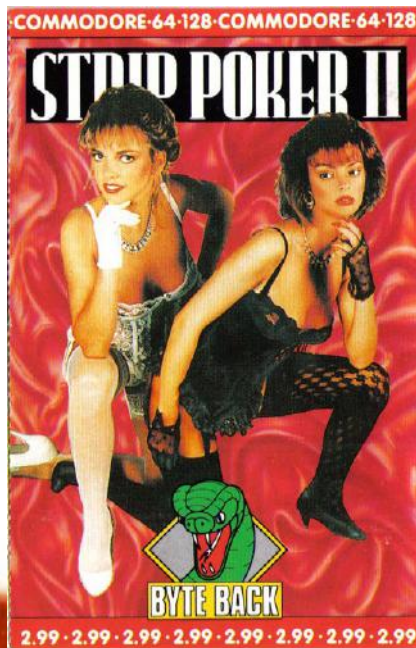
Nel 1988 il genere conosce una vera e propria esplosione, con ben tre diversi giochi lanciati insieme sul mercato. Apre le danze la leggendaria Artworx, che di fatto aveva creato il primo titolo in assoluto, con il seguito ufficiale, ovvero Strip Poker II: A Sizzling Game of Chance, con una cover che ricorda quella originale ma una grafica, che, di fatto, non lascia nulla all'immaginazione. Chi ricordava le mitiche Suzi e Melissa del 1982 spalancherà la mascella per come adesso queste sono rappresentate. Da bionde platinato le donzelle passano alla tinta scura, con occhi penetranti che rapiscono al primo sguardo, curve prorompenti al vento, completini intimi in pizzi e merletti che fanno sognare o semplici canottiere attillate a collo alto e gonne al ginocchio squisitamente anni '80 che il giocatore non vede l'ora di far volar via. Il gioco arriva su Amiga, Atari ST, DOS e Apple II gs, con una grafica curata sempre da Douglas McFarland. Il mito ritorna, dunque, ma stavolta non è da solo. Anco Software, infatti, decide di lanciare in contemporanea un seguito alternativo, ovvero il semplice Strip Poker II Plus, con protagoniste le sensuali Donna, moretta dai capelli corti, e Sam, che presenta invece una criniera cotonata. Il gioco è disponibile per ben undici piattaforme

diverse, a 16 e 8bit, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, BBC Micro, Commodore 16, Plus/4, C64, DOS, MSX, Spectrum e persino l'oscuro Acorn Electron. Il titolo, di fatto, ha una interfaccia diversa, pur basandosi sulle regole del poker a cinque, ma in molti, ancora oggi, si chiedono perché si siano voluti realizzare nello stesso anno due seguiti del primo gioco di strip mai creato. Quasi scompare commercialmente, di fronte a questi due colossi, l' invece eccezionale Teenage Queen, un'opera elitaria e da riscoprire a tutti i costi, a cui abbiamo dedicato un box apposito.

UN DECLINO PROGRESSIVO

Con l'arrivo degli anni '90, il genere subisce un calo d'interesse, del resto le produzioni multimediali iniziano ad essere le più gettonate, e non c'è quasi più posto per le nostre spogliarelliste della domenica! Alcuni

titoli spiccano comunque tra gli altri, come Peek-A-Boo Poker, il primo gioco del genere per console, che arriva su NES nel 1990 grazie allo sviluppatore Panesian, o il terzo titolo della saga cult che ha dato inizio a tutto, Strip Poker III di Artworx Software Company, con tre nuovissime ragazze, Laura, Kami e Greta, in pose molto provocanti nello splendore della grafica VGA su PC. Mentre su Philips CD-i nel 1994 abbiamo due produzioni minori, Strip Poker Pro e Strip Poker Live, e persino sull'insospettabile Macintosh arriva Cyberstrip Poker, un titolo molto particolare, sviluppato da Rapture Interactive nel 1995, che presenta un inedito setting futuristico, in cui spogliare allegramente le ragazze a bordo di un'astronave intergalattica! Un genere controverso dunque, ma che ha accompagnato la nostra adolescenza, e che tuttora ricordiamo con affetto. ■



SPOGLIARELLI CONTEMPORANEI

La storia dei giochi di strip poker arriva fino ai tempi moderni. Dal 1996 a oggi, moltissime produzioni hanno invaso il mercato. Tra queste spiccano le produzioni del 2000 di SlickRock, ovvero Digital Strip Poker featuring..., una quadrilogia che presenta diverse conigliette di Playboy come protagoniste, tra cui Kelly Monaco e Carrie Stevens, o la serie polacca Video Strip Poker, sviluppata da Torquemada Games, che dal 2002 al 2013 ha puntato tutto su filmati con vere attrici senza veli e persino attori maschi, in un bizzarro episodio per ragazze in cui, per una volta, le donzelle spogliano gli uomini!



COSE



PREZIOSE di FABIO D'ANNA



» Rick Dyer nel lontano 1982.

SE VOLESTE RECUPERARLI...

Gli unici due titoli disponibili per Halcyon, mai realizzati ma completati durante lo sviluppo della macchina, sono oggi per fortuna reperibili nelle loro conversioni su formato DVD, leggibili da tutti i lettori in commercio.



» Il sistema completo con le due unità base.

HALCYON™

HALCYON, the first interactive laserdisc system for the home, puts YOU in control of all the action on your television screen...all you have to do is talk. HALCYON makes you an active participant in adventures which challenge, educate and entertain.

THE HALCYON SYSTEM

LASER DISC PLAYER, MAIN CONTROL UNIT, MICROPHONE HEADSET, KEYBOARD

MEET THE CHALLENGE
HALCYON adventures are designed to challenge your mind and spark your imagination. You become actively INVOLVED, controlling the adventure merely by speaking...or by keyboard if you prefer. Every maneuver requires strategy and sharp wit. YOU make the decisions: Enter the Dark Castle or head the silent spy? Land on Mars or orbit Saturn? Run from danger...or succor!

HALCYON TAKES YOU TO WORLD'S YOU'VE ONLY DREAMED OF
The worlds of HALCYON come to life with feature-quality live action and animation. The magic of videodisc technology makes the computer graphics of primitive video games obsolete. Experiencing a HALCYON adventure is like being inside a feature film...only better because you control all the action with the sound of your voice.

TALK WITH HALCYON
HALCYON is the first and ONLY home entertainment system featuring speech recognition, speech reception, and artificial intelligence. HALCYON comes with a speaking vocabulary of over one thousand words and can learn ANY additional words you choose to teach it. HALCYON recognizes you just by the sound of your voice, asks you by name, keeps track of your progress in the game...even gives helpful hints along the way.

THAYER'S QUEST
Journey to a fantastic realm of magic and wonder where a young hero strives against ancient evil. Join a perilous quest to find an amulet of great power and restore the lost majesty of a fallen kingdom.

THE SPIRIT OF THE WHITTIER MANSION
Newlyweds Stephen and Annie Crispin spend their honeymoon night in a haunted mansion. They do not believe in ghosts. By dawn, you will.

OPHEUS
Venture forth into the Underworld and across the River Styx, where dwell Heroes and Gods of Greek Mythology. Guide Orlpheus on an adventurous quest to restore the life of his beloved Eurydice.

SHADOW OF THE STARS
Command a star cruiser one thousand years in the future on a journey across the solar system. Mine away the deep-seated evil and the secret of its deadly twist as you somewhere among the stars.

VOYAGE TO THE NEW WORLD
Face the fury of the North Atlantic and the danger of the New World in the Age of Columbus. Search for explorer John Cabot, lost somewhere in the vast wilderness of the North American continent.

OVER 700 LASER-FORMAT TITLES
HALCYON is also capable of playing the more than 700 titles available nationwide in standard Laser-format. These include movies, concerts and instructional programs. In addition, HALCYON plays the new "B" music video discs.

» Il flyer ufficiale di RDI Halcyon.

RDI HALCYON

Questa volta parleremo di RDI Halcyon, un sistema molto particolare che permette di utilizzare i giochi su disco laser direttamente a casa propria.

Per chi non li conosce, i laser game sono dei titoli basati su filmati animati, dei veri e propri cartoni animati interattivi con scene multiple selezionabili che cambiano in maniera consistente la trama. Il solo nome RDI, agli appassionati del genere, riaccende ricordi epocali, infatti la società RDI Video Systems fa capo a Rick Dyer, la mente dietro a Dragon's Lair e Space Ace, due mostri sacri del settore. Lo stesso nome della società altro non è che l'acronimo di Rick Dyer Interactive. Il sistema avrebbe dovuto debuttare nel gennaio 1985 e venne progettato per far girare i migliori titoli del genere, ma per diverse vicissitudini presentò, sulla

carta, un catalogo di soli sei giochi, tra cui Thayer's Quest, considerato la vera killer application del sistema. In realtà l'unico altro titolo realmente realizzato è il noioso sportivo NFL Football LA Raiders vs SD Chargers. Quindi, paradossalmente, nessun laser game di culto è realmente presente nel catalogo ufficiale di un sistema creato apposta per questa tipologia di giochi! La console, oltretutto, avrebbe dovuto debuttare sul mercato all'insostenibile prezzo di 2500 dollari statunitensi, decisamente troppo elevato anche per avere un laser game a casa propria. La troppa voglia di creare il miglior sistema multimediale e le spinte utopiche affossarono il progetto prima della sua effettiva commercializzazione.



» La presentazione di RDI Halcyon.

STAVOLTA SI PARLA DI UNA CONSOLE DAVVERO UNICA, PARTICOLARE E PARECCHIO AMATA DA COLLEZIONISTI E APPASSIONATI DEL SETTORE, SPECIE DA QUELLI CHE SONO ANCHE AMANTI DELL'ORMAI SCOMPARSO GENERE DEI LASER GAME.

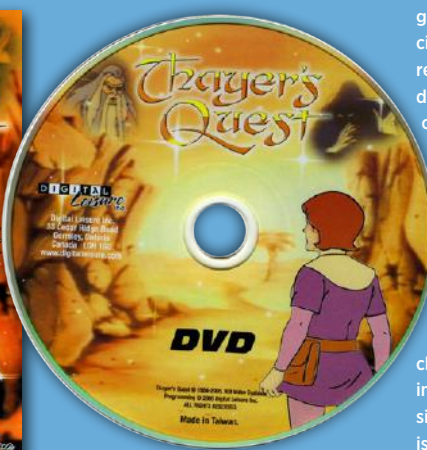
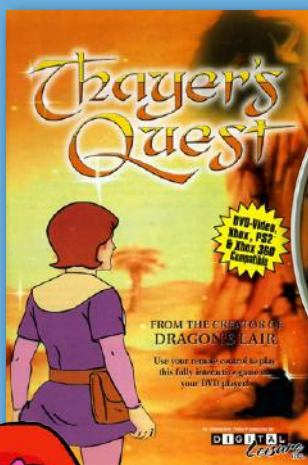
COSE PREZIOSE

UN'OCCHIATA PIÙ DA VICINO

Il nome della macchina è ispirato al super computer del film 2001: Odissea nello spazio, il leggendario HAL 9000, e alcune delle caratteristiche tecniche, del resto, sono quasi futuristiche per i tempi. RDI Halcyon è una vera e propria stazione multimediale, ben dieci anni prima che Sony lanci il concetto sul mercato con PlayStation. Lettura dischi laser, lettura dischi video, riconoscimento e sintesi vocale, persino una piccola quantità di memoria non volatile, e possibilità di interazione con l'utente a livello personale, con tanto di apparizione di un messaggio di benvenuto dopo il quale si chiede il nome del giocatore e utilizzo dello stesso da parte di Halcyon, assieme a domande personali molto mirate.

A livello hardware, la console si basa su di due componenti principali. La parte fondamentale del sistema è un lettore di LaserDisc Pioneer LD-700, unità che la casa all'epoca commercializzava anche separatamente, con un inedito frontalino personalizzato. Il processore di Halcyon è poi il classico Z80, lo stesso del Master System, per capirci, con un banco ibrido di 64K di memoria divisa tra RAM e ROM insieme ad un sistema di sintesi vocale Votrax con tanto di tastiera e cuffie inclusi. Oltre che il lettore disco la macchina ha un ingresso cartuccia secondario. I giochi sono infatti costituiti da due componenti separati.

Parte del gioco è memorizzata su una semplice cartuccia da 16k diversa per ogni titolo, la cartuccia contiene ovviamente la parte testuale, incluso vocabolario del gioco e dati base, mentre il disco laser conserva tutti i suoni e i video, con una qualità eccezionale, peraltro, grazie alla grafica pre-renderizzata. Inizialmente RDI pensa anche di commercializzare il solo corpo macchina centrale stand alone, con abbinabili lettori LaserDisc già in commercio, come quelli di Magnavox o Pioneer, ma alla fine l'idea viene scartata. Lo storico declino del genere stesso dei giochi basati su tecnologia laser porta la macchina verso l'oblio, facendola restare solamente allo stadio di prototipo funzionante. Un grande sogno infranto dunque, per una stazione multimediale che forse era semplicemente troppo avanti coi tempi. ■



THAYER'S QUEST

Sviluppato da RDI Video Systems nel 1984, inizialmente per il mai commercializzato Halcyon e poi in versione arcade, il gioco era un laser game che vedeva come protagonista la giovane apprendista maga Thayer Alconred, che affrontava varie avventure per recuperare cinque reliquie magiche e ricostituire la Mano di Quoid prima che lo facesse il malvagio stregone Sorsabal, con terribili conseguenze per i cinque regni dell'ambientazione. Nel gioco tuttavia, Thayer visita solo tre dei cinque regni, recuperando le rispettive reliquie. Due le principali caratteristiche del gioco: da una parte, non si trattava, come nel precedente Dragon's Lair, di fare delle semplici scelte casuali nelle varie situazioni in cui si trovava la protagonista, bensì il giocatore aveva il pieno controllo di Thayer e doveva trovare oggetti magici per usarli contro nemici e ostacoli (un po' come una classica avventura grafica); inoltre, il cabinato offriva una tastiera al posto dei classici controlli. Non era semplicissimo imparare a giocare, quindi sul cabinato si trovava anche un contenitore con le istruzioni da consultare a piacimento.



"IL NOME DELL'HALCYON ERA ISPIRATO AL FUTURISTICO COMPUTER HAL 9000 DI 2001: ODISSEA NELLO SPAZIO"

CUORE NINTENDARO...

ANGELO "ANGELO80" BONOCORE

Nel terzo numero di Retrogame Magazine arriva un collezionista "Doc", Angelo Bonocore, alias angelo80: ha 36 anni e vive in provincia di Novara. Si è innamorato dei videogiochi all'età di 8 anni, quando vide da un amico il Nintendo NES con il mitico Mario Bros. Da lì in poi nasce una passione che ancora oggi lo accompagna! Nel tempo ha preso tutte le console che gli davano emozioni... Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy, N64 e tutte le altre fino a oggi. Nintendaro, certo, ma la sua prima console è stata, a sorpresa, il Mega Drive! Ha sempre conservato tutti i giochi e le macchine con cura e ordine. Negli ultimi sette anni ha ritrovato la gioia e la passione nel continuare a collezionare tutto quello che riguarda la sua console preferita in assoluto, ovvero il NES. Durante il trasloco dovuto al matrimonio, rivedendo la sua collezione NES già composta da più di 100 titoli è stato colpito dal notare quanti grandi giochi aveva posseduto e quanti invece non aveva potuto permettersi... Da lì, ha incominciato a cercare altri giochi e definirsi "collezionista". Possiede oltre 215

giochi tutti in perfetto stato e molti nuovi e sigillati. Angelo tiene molto alle condizioni ma non è un vero e proprio "sigillista"... ama soprattutto poterli giocare per fare un tuffo nel passato! Angelo è riuscito a completare la serie "black box Mattel Ita"! Una impresa eroica che gli ha dato davvero una forte emozione e tanta soddisfazione. Possiede oggi gran parte dei giochi più rari e difficili da reperire ed il suo prossimo obiettivo è quello di completare il set "Pal A Ita" per poi passare ai titoli UK e Pal B... Davvero una impresa titanica ma vuole provarci, quando la passione è genuina e forte nessun obiettivo è impossibile! I suoi pezzi preferiti della collezione sono ovviamente tutti i black box soprattutto la rob series con i tre protagonisti nuovi/sigillati e i giochi che più gli ricordano i bei momenti passati da ragazzino ossia la serie di super Mario e di Mega Man. Potete trovare Angelo su Facebook, dove ha fondato il gruppo NES Mania, una setta di "nessisti" che tramanda il mito a 8bit!

FABIO SUPER FABIO BROS. D'ANNA



La NES Collection, ordinata e divisa per sezioni, con tanto di Adesivo Nintendo!



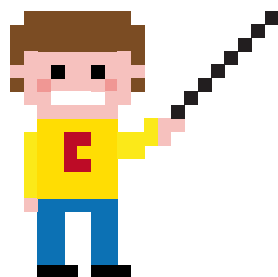
NOME: ANGELO
COGNOME: BONOCORE
NICKNAME: ANGELO80
ETÀ: 36
PEZZO DA COLLEZIONE:
IL ROBOTINO ROB
CON GYROMITE



Il leggendario robotino ROB!

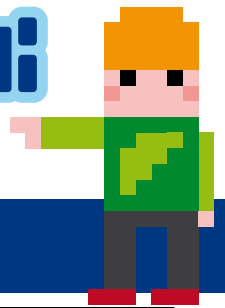


I pezzi da novanta di Angelo, tra cui spiccano Gyromite e Roland.



le quotazioni dei giochi

SCOPRITE QUANTO VALGONO LE VOSTRE COLLEZIONI



Questa puntata del borsino è dedicata al leggendario Nintendo Entertainment System, seconda console casalinga Nintendo. Perché seconda? Diranno alcuni... Sì, perché prima c'era il Color TV Game, un clone di Pong uscito solo in Giappone! Il NES, però, è la prima ad arrivare in Europa e soprattutto la prima nei nostri cuori!



CONSOLE: NINTENDO FAMILCOM
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1983
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 150 EURO



CONSOLE: NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
VERSIONE: EUROPEA
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 80 EURO



CONSOLE: NINTENDO NES ACTION SET
VERSIONE: EUROPEA
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 90 EURO



CONSOLE: NINTENDO NES R.O.B. SET
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 350+ EURO



CONSOLE: RETRO-BIT RETRO DUO (NES REPLICA)
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2008
SVILUPPO: RETRO-BIT
COMPATIBILITÀ: NES-SNES (REGION FREE)
QUOTAZIONE: 130 EURO



PERIFERICA: NES POWER GLOVE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: NINTENDO/MATTEL/PAX
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 120 EURO



PERIFERICA: ROBOTIC OPERATING BUDDY (R.O.B.)
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
SVILUPPO: NINTENDO R&D 1
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 300+ EURO



TITOLO: SUPER MARIO BROS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
SVILUPPO: NINTENDO EAD
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 50 EURO



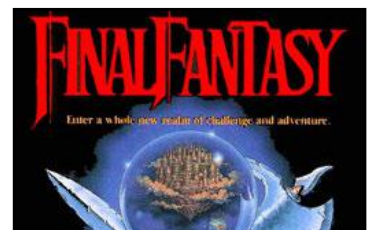
TITOLO: SUPER MARIO BROS 2 "MARIO MADNESS"
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1988
SVILUPPO: NINTENDO EAD
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 40 EURO



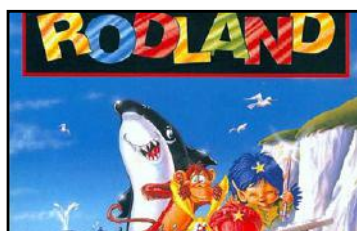
TITOLO: SUPER MARIO BROS 3
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
SVILUPPO: NINTENDO EAD
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 50 EURO



TITOLO: MEGA MAN 6
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
SVILUPPO: CAPCOM
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 230+ EURO



TITOLO: FINAL FANTASY
VERSIONE: NTSC U.S.A.
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: SQUARESOFT
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 130 EURO



TITOLO: RODLAND
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: JALECO
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 350 EURO



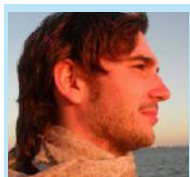
TITOLO: THE FLINTSTONES
VERSIONE: PAL ITALIA
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
SVILUPPO: TAITO CORPORATION
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 500+ EURO



TITOLO: UFURIA THE SAGA
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: SUNSOFT
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 150 EURO



TITOLO: OVER HORIZON
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1991
SVILUPPO: HOT-B CORPORATION
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 160 EURO

LUCIO
Campani

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

PASSATO E PRESENTE DEL MULTIPLAYER LOCALE

Storia di un'evoluzione, dalle origini arcade alla rinascita indie

Il local multiplayer è una delle esperienze più entusiasmanti che il videogioco sia in grado di procurare. Quasi nell'atto di respingere gli stereotipi che lo riguardano, il medium contravviene al modello di una fruizione solitaria e si apre alla socialità, profilando un campo aperto di accadimenti interpersonali: gesti e parole configurano una rete di rapporti concreti e tangibili.

Sin dai suoi albori il videogioco è un'arte sociale. Prima ancora che nascesse il mercato videoludico esisteva Tennis for Two, e all'indomani dell'uscita di Computer Space - padre di tutti i coin op - Pong era pronto a costruire un paradigma destinato a una lunghissima fortuna. Luogo di incontro per elezione, la sala giochi degli anni Ottanta e Novanta vedeva i suoi avventori competere o cooperare fianco a fianco: giochi come Bubble Bobble, Tekhan World Cup o Street Fighter II davano luogo ad altrettanti modelli relazionali, intrisi di consuetudini e conoscenze condivise.

Cos'è cambiato da allora? Sembra che il panorama delle produzioni tripla A sia oggi propenso ad approfondire le distanze tra un giocatore e l'altro, allentando i legami e producendo una loro mediazione: sempre più interconnesso, l'utente del nuovo millennio tende a smarrire l'autentica prossimità delle esperienze multiplayer. Imbrigliato nelle fitte maglie della rete, di nodo in nodo egli non trova che simulacri e surrogati - il gioco online non conserva lo spessore della presenza, il peso concreto e fattivo di una vibrante e viva dimensione interindividuale. Molte software house dimostrano di ritenere desueto il local multiplayer e decidono sistematicamente di sacrificarlo sugli altari di una drastica connettività. I tempi delle sale giochi e dei LAN party sono finiti: per giocare l'uno contro l'altro occorre accedere a Internet.

Ciò s'intende per la game industry delle grandi multinazionali, fatte salve

La quadratura del cerchio avviene allora in periferia, nei recessi e nelle rientranze di un mercato che il digital delivery ha reso davvero globale.

alcune ovvie e meritevoli eccezioni. Accade altrove che la creatività degli sviluppatori attinga alla gloriosa storia dei giochi in locale e ne vivifichi gli antichi fasti: il multiplayer della tradizione coin op ha ancora molto da dire, e la scena indipendente ne è un'inconfutabile testimonianza. Qualche mese addietro compariva su Steam in accesso anticipato Pixel Cup Soccer, calcistico arcade del team uruguayano Batovi Games Studio. Piccolo capolavoro di gameplay, il gioco finiva per ricordarmi i primi capitoli della saga di Super Sidekicks, con un po' più di frenesia e un'estetica estremamente riconoscibile, vicina per certi versi ai cartoni animati giapponesi. Diversa è la classicità di cui sono promotori titoli come Push Me Pull You, Ibb & Obb, Octodad: più inclini allo sperimentalismo, essi orientano il local multiplayer alla cooperazione; percorrendo sentieri inusuali, si riconciliano con la storia del videogioco nella misura in cui ne interpretano l'inesauribile anelito alla socialità. La quadratura del cerchio avviene allora in periferia, nei recessi e nelle rientranze di un mercato che il digital delivery ha reso davvero globale. Se i grandi blockbuster videoludici si perdono entro le reti e le loro mille biforcature, tramando un'immensa ragnatela di rapporti rigorosamente virtuali, gli artigiani del videogame tessono relazioni concrete e tangibili, cui la verbalità e la gestualità conferiscono una vivace incarnazione. Negli indie games in local multiplayer sembrano rivivere le atmosfere e riecheggiare i rumori delle vecchie sale giochi: vi è l'imprevedibile singolarità degli incontri, l'incrollabile pervicacia della materia, la salda persistenza di universi videoludici la cui forma è a misura di un ambiente sociale e non di un'anonima infrastruttura digitale.

Sembra che il panorama delle produzioni tripla A sia oggi propenso ad approfondire le distanze tra un giocatore e l'altro, allentando i legami e producendo una loro mediazione: sempre più interconnesso, l'utente del nuovo millennio tende a smarrire l'autentica prossimità delle esperienze multiplayer.

COLLEZIONARE VIDEOGIOCHI, OGGI

Una passione sempre più dispendiosa: solo per colpa della speculazione?

Erano anni d'oro, in cui entravi nei negozi di videogiochi, di elettronica, di telefonia, di giocattoli, di frutta e verdura, di pompe funebri e, nel retro bottega, trovavi sempre cartucce per Intellivision, Atari 2600, Nes, Master System, Snes, Megadrive ecc...

Il collezionismo di videogiochi è una brutta bestia, quasi subdola, perché all'inizio sei spinto dalla magia del recupero, dall'accumulo compulsivo di qualsiasi oggetto, sino a quando realizzi che hai trasformato casa in un magazzino e ti sovvieni il dubbio se puoi vivere senza letto per fare spazio a console, computer e giochi di ogni genere.

Non so se a voi è capitato così, ma io agli inizi degli anni 2000, complice la scarsa richiesta globale, portavo a casa di tutto, indifferentemente dalle condizioni, dalla completezza e, a tratti, anche dalla funzionalità (intesa come capacità dell'oggetto di svolgere il compito per cui era preposto).

Erano anni d'oro, in cui entravi nei negozi di videogiochi, di elettronica, di telefonia, di giocattoli, di frutta e verdura, di pompe funebri e, nel retro bottega, trovavi sempre cartucce per Intellivision, Atari 2600, Nes, Master System, Snes, Megadrive ecc..., ed uscivi con 50 euro in meno, la macchina stracolma ed i ringraziamenti del venditore (!!!), che si trovava finalmente il locale libero da quella massa impolverata di residuati bellici.

Non ci si pensava, ma tutto ciò doveva avere una fine, come poi effettivamente è stato, per svariate ragioni e motivi, soprattutto indipendenti dalla nostra volontà. Finito l'entusiasmo iniziale del recupero compulsivo, subentra infatti una consapevolezza più elevata degli oggetti e la ricerca diviene, giocoforza, mirata, bloccando di fatto l'acquisto di determinati hardware/software, concentrando le proprie risorse su generi (rpg, shoot'em up, platform, picchiaduro ecc...), aree geografiche (PAL, NTSC US, NTSC JP), condizioni (completi, boxati, semplicemente godibili) ed ogni altro fattore che rende ogni collezionista un soggetto unico come il suo DNA, seppur con caratteristiche generali che lo rendono identificabile in una macro categoria precisa.

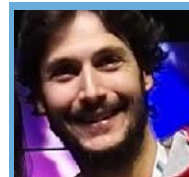
Il meraviglioso trend dei primi anni 2000 faceva seguito alla fine delle grandi

console "import" degli anni '90, dei giochi per Super Famicom a 199.000 lire, delle PlayStation 1 giapponesi a 1 milione e 250mila lire, dei giochi importati che in generale costavano tanto perché asseritamente "rari", per il fatto del solo provenire dal paese del Sol Levante. Un assioma, quello che recitava "import = raro", rivelatosi a posteriori privo di alcun fondamento.

Sdoganato anche questo concetto malato degli anni '90, gli anni 2000 hanno offerto, al mercato dei pochi nerd malati di retrogaming, quintali di fondi di magazzino che spaziavano dai resti degli anni '70, per arrivare sino al Dreamcast (ormai in caduta libera), il tutto abbondantemente sino agli anni 2007/2008, a cui ha fatto seguito un periodo di assestamento e la nascita dei primi veri pionieri della speculazione, perpetrata principalmente su Ebay e alle fiere di settore. Tradotto in parole semplici, giochi comuni che prima costavano 5-10 euro, sono passati nel tempo a richieste di 30-40 euro, mentre più grave si è fatta la situazione per una miriade di titoli considerati sino ad allora "non comuni" e/o semplicemente "ricercati", che negli ultimi 5 anni sono diventati di colpo "rari" se non addirittura "rarissimi", passando da una richiesta di 40-60 euro a 150-200 euro ed oltre, con evidente pregiudizio per tutti i collezionisti/ appassionati, soprattutto quelli alle prime armi.

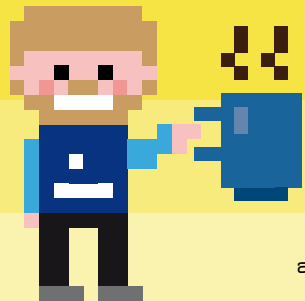
Da qui il quesito è lecito: si tratta di sola speculazione? A mio sommo parere no. Anche il mondo del collezionismo segue la regola della domanda/offerta e, aumentata esponenzialmente la domanda non è possibile far seguire - evidentemente - una maggiore offerta, con la conseguenza che un titolo un tempo "non comune", si è trasformato di fatto, in molti casi, in un titolo "raro". Chi non lo accetta, a mio avviso, si trincerava dietro a motivazioni che non tengono conto di un fattore incontrovertibile: la matematica. Poi il passo da raro a costoso purtroppo è breve, con la conseguenza ormai sotto gli occhi di ogni appassionato. Questa evoluzione (a cui si aggiunge la speculazione insita in ogni moda), di fatto, ha arrestato un po' tutti, quelli di vecchia data abituati a comprare a "poco", che non si ritrovano con i prezzi attuali, mentre i "giovani" che devono sin da subito valutare cum grano salis come utilizzare le proprie risorse, onde evitare di trovarsi con le tasche vuote e dei sogni collezionistici irrealizzabili. Disamina del tutto generica quella sin qui svolta, che richiederebbe una prova sul campo con numeri alla mano. Qui mi limito a portare ad esempio il mondo Neo Geo AES, ove siamo passati nell'arco degli ultimi 5 anni a prezzi anche quintuplicati. Ovviamente in questa sede non è possibile entrare nel merito del valore prettamente ludico degli oggetti e del rapporto intercorrente con la loro valutazione collezionistica, disamina che richiederebbe pagine e pagine di ragionamenti che avremo modo, mi auguro, di affrontare nel prossimo futuro.

Al lettore lascio l'arduo compito di chiedersi se valga o no la pena collezionare oggi. Personalmente ritengo di sì, seppur con qualche riserva. Non sono più i tempi d'oro dei recuperi facili, è evidente, ma la passione può essere comunque appagata da acquisti mirati, senza disdegnare l'emulazione (dai puristi vista come la peste) per titoli e/o macchine irraggiungibili. In ogni caso, è giusto precisare che non esiste solo questa visione pessimista, perché ancora ci sono gli scambi con amici e appassionati, bisogna solo saper cercare, avere pazienza e una sana dose di fortuna!

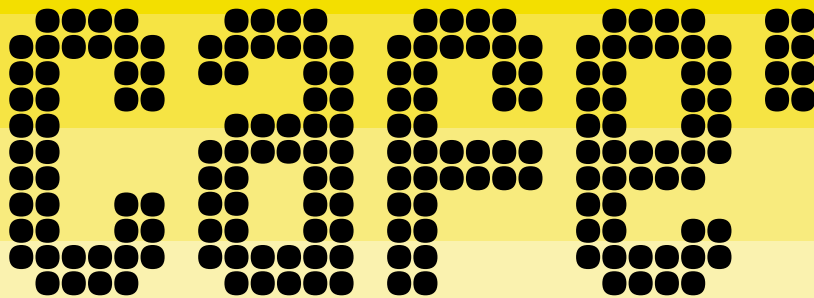


FEDERICO
SALERNO

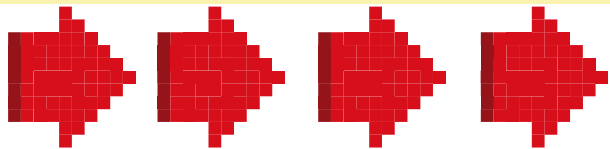
Nato a Bergamo nel 1976, Federico Salerno aka Fedeweb è fondatore di Gamescollection. È ed appassionato e collezionista di videogames. Nasce, videoludicamente parlando, con l'Intellivision e l'Amstrad CPC 664, macchine che l'hanno introdotto all'amore incondizionato per le console e gli home computer.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



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



Insieme come ai vecchi tempi. Offre Metalmark.



IL CRUDELE CHARLES DARWIN

Mentre qui nel Retrogame Café è scoppiata una rissa degna del mai abbastanza compianto Bud Spencer (dannato 2016: ti sei portato via i migliori... da David Bowie a Bernardo Caprotti, da Dario Fo all'esorcista Gabriele Amorth), causata da quel monellaccio di Kid Nemesis (no, non è un personaggio inventato da noi. Esiste davvero), Nintendo ha annunciato la sua nuova console, della quale parleremo su queste pagine tra una decina d'anni (infatti abbiamo dato da fare l'articolo a Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna: con i suoi tempi, dovremmo farcela pelo pelo per quando si va in stampa). Qui però non posso esimermi da un veloce commento da bar (appuntamento), sperando che venga raccolto da qualcuno di voi. Ma vi rendete conto che la linea delle console cosiddette "handheld", cioè i portatili come i vecchi Game Boy e i DS, va a morire per sempre? Ok, ne abbiamo parlato per anni osservando il feroce diffondersi di smartphone e tablet, però... diavolo, vederlo succedere è tutta un'altra cosa. Il Nintendo Switch (non Stitch, non glitch, non witch e nemmeno bitch: SWITCH) è un ibrido, la perversa fusione genetica operata dal Barone Viktor von Nintendstein tra il figlio del Wii U e la figlia del 3DS. "Ne rimarrà soltanto uno!", si gridava ai tempi di Christopher Lambert (e non ci si riferiva ancora alle riviste di videogiochi), e infatti è andata proprio così. Ma vi convince questa storia? Non sarà che, alla fine della fiera, lo Switch prenderà una strada o l'altra, marginalizzando la seconda? I giochi da casa e quelli da portatile/mobile sono davvero tanto diversi... non vorrei mai finire un titolo maestoso come Metroid Prime su uno schermetto in autobus, e non mi metterei in casa a spararmi un puzzle game super casual sulla mia TV 4K Ultra HD da 55 pollici. Voi che dite? Tenete a mente che, mentre scrivo, non è stato ancora mostrato neppure un gioco. Magari cambio idea, eh. Magari...

Metalmark

LA SOFFITTA DEL KID

Cara Redazione di Retrogame Magazine, approfitto dello spazio che mettete a disposizione di noi lettori per rivolgermi a Kid Nemesis, che nello scorso numero si era rivolto direttamente a noi, e rispondergli. Ciao, mi presento, sono un videogiocatore fin dal 1986, ancora non sapevo leggere ma già, con papà e l'aiuto d'una sedia per la bassa statura dei miei 4 anni, frequentavo le sale giochi e mi immergevo in quel mondo fatto di colori semplici ma accattivanti, di grafiche "pixellose" e di quel sound limitatamente 8 bit, inconfondibile. Sai, non voglio minimamente accennare ai sentimenti e dirti cosa significavano quei videogame per un bambino a quell'epoca, né cosa significa oggi, attraverso quel videogame, rievocare il calore di un momento col proprio papà, quando lui non era un anziano brontolone ma un giovane dinamico con un nanetto noioso al fianco; né parlare della filosofia che c'è dietro al concetto di retrogame, che non è minimamente nostalgica o conservatrice, come tu accusi, ma fortemente innovatrice, perché sai, un albero parte dalle radici, una casa, dalle fondamenta.

No, voglio dirti che se metti in comparazione il NES con, per esempio, la PS4, beh, qualche problema ce l'hai, senza offesa, nelle prospettive. Perché sai, avendo a disposizione un paio di moderni carrarmati, ti assicuro che a Waterloo sarebbe andata diversamente per Napoleone. Esempio banalotto, perdonami per questo, ma che senso ha ciò che hai scritto? Noi all'epoca ci divertivamo col meglio che offrivano le tecnologie dei nostri tempi e oggi ricordiamo quei giorni e parliamo di quei videogiochi SENZA dimenticare il contesto in cui sono nati né facendo voli pindarici per paragonarli ai prodotti della tecnologia dei nostri giorni. Super Mario Bros 3 era un capolavoro, dunque lo resta perché lo è stato, non solo non si deve metterlo a confronto per i limiti tecnologici nel quale è nato, non ce n'è bisogno. Esiste e basta. Con i suoi frutti tu ti diverti e non ti dirò di ringraziarlo perché è solo grazie a lui se c'è, per esempio, Super Mario 3D. Non è davvero questo il punto. Quindi no, noi non ci seppelliremo in bare a forma di Commodore 64, perché il nostro media è vivo più che mai; e non consiglio

a te di seppellirti in una bara a forma di PS4, però vorrei darti un appuntamento. Ci vediamo fra 20 anni, dovremmo essere due signori di mezza età. Lì la tua PS4 sarà sorpassata e avrai, probabilmente, la PS25. E probabilmente, da amante dei videogames, ce l'avrò anch'io. Ma la mia soffitta sarà molto più piena della tua; no, non credo di essere migliore di te o di tutti quelli che non si affezionano. Ho solo la soffitta molto più piena di voi.

Dr. AntiHdemico

UNA BARA CUSTOMIZZATA

Ciao Marco, ho acquistato il numero due di Retrogame e, leggendo la posta, mi sono soffermato un po' a riflettere sulla mail di Kid Nemesis. Da un certo punto di vista, non è che abbia tutti i torti, però mi e vi chiedo: ma a chi piace il cinema di 50 anni fa o i fumetti di 30 anni fa sono considerati anch'essi dei morti viventi? Sinceramente non capisco il senso della mail, anche perché lo scopo della rivista non mi sembra che sia rivalutare il vecchio e far passare per monnezza il nuovo. Sì, io sono uno di quelli che preferisce due pixel a tre miliardi di poligoni. Lo so, il tutto è legato ai momenti della vita, la spensieratezza della gioventù e tante altre cose: non vedo che male c'è a tornare indietro nel tempo e rivivere quei momenti tanto felici che purtroppo non ritorneranno più quindi a sto Kid Nemesis che cazzo gliene frega? Comunque, mi farò seppellire in una bara a forma di Dreamcast.

Lettera Firmata

LE LASAGNE DELLA NONNA DI JEFF

Ciao ragazzi! Non mi dilungo in scontati complimenti sulla rivista in quanto, credo, i numeri parlino già da soli ("pavoneggiamento" mode ON). Cerco di essere il più breve possibile perché, se stessi a scrivere tutto quello che vorrei, dovrete aggiungere almeno 5 pagine alla rivista. Vi scrivo in risposta, e ribadisco risposta (non attacco), alla lettera del numero precedente. Premetto di avere



FEEDBACK!

Ciao ragazzi. Preso e letto quasi tutto. Ottimi articoli, alcuni anche ricercati, con particolare apprezzamento per quel che riguarda la retrospettiva su Cinemaware e Simulmondo. Purtroppo un difetto ve lo devo trovare: il prezzo è davvero alto. Capisco che i costi siano altresì alti ma non è davvero facile avvicinarsi a una spesa simile quando non si naviga in acque serene, e veder mantenuto il prezzo dello Specialone (che però presentava il 50% di pagine in più rispetto a questo numero) non mi ha fatto piacere. Lo so, lì c'era meno lavoro dato che molti articoli erano una traduzione mentre qui avete fatto tutto voi, però a livello di portafoglio si sente. Fulvio Lazzaretti

MOSSGARDEN: Ti ringraziamo per averci dato fiducia. Siamo davvero contenti che tu abbia apprezzato il nostro lavoro! Per quanto concerne la faccenda del prezzo, hai centrato buona parte del concetto dietro di esso: realizzare un magazine competitivo interamente in Italia con l'attuale situazione in cui versano le riviste cartacee specializzate comporta costi maggiori rispetto alla semplice traduzione di magazine stranieri su licenza. Quanto al costo dello speciale cui fai riferimento, vale la pena di sottolineare



che si trattasse di un prezzo altrettanto "speciale", che accompagnava la promozione di un progetto ancora in fase di test. Spero che tu ne comprenda i motivi: la formula bimestrale del progetto dovrebbe senz'altro attenuare il peso della spesa!

Vogliamo parlare di quelli che vendono il primo numero di Retrogame Magazine in asta alla modica cifra di 99 (NOVANTANOVE) euro?!? E qualcuno li ha anche acquistati! Kaneda Esse

MOSSGARDEN: Viviamo in un mondo davvero spaventoso. Qualcuno potrebbe pensare che episodi simili dovrebbero addirittura inorgoglire. In realtà, essi costituiscono motivo di grossa amarezza, perché non è assolutamente giusto lucrare in questo modo sulla pelle degli appassionati. Il nostro consiglio è dunque il seguente: non impegnatevi mai in aste del genere. Il prezzo di Retrogame Magazine è quello di copertina e tale deve restare. Non un centesimo di più. Se proprio doveste fare fatica a trovare il magazine nelle edicole non dovete far altro che contattare il seguente numero 02/87168197 dal lunedì al venerdì (9:30-12:30 / 14:00-18:00, servizio abbonamenti) e chiedere informazioni a riguardo. Mi raccomando!



>> Secondo alcuni il Retrogamer DOC non è che un vecchio scorpione innamorato della propria infanzia che non riesce ad accettare che questa sia passata da tempo. E che non era poi tanto figa come si possa pensare.

tutti i requisiti per poter rispondere in quanto, sia come età anagrafica, sia come interessi, rientro nel calderone della "frecciatina". In primis, non ho capito il fatto di non tirare in ballo voi ma solamente i lettori, categoria nel quale pure lui rientra in quanto interessato a certi articoli della vostra rivista. In secondo luogo, fare di tutta l'erba un fascio non è una cosa molto da persona matura quale si presume egli sia. Le branche degli estremisti esistono, ahimè, in ogni categoria, e sicuramente questa non ne è esente. Detto questo, è indubbio che, per arrivare ai livelli dei videogame di oggi, si sia passati per un'evoluzione (come per altro accade per qualsiasi cosa), e non si può rinnegare o dimenticare ciò che è stato. Ed è vero che nei giochi next-gen (come è giusto che sia) si dà più importanza a determinati aspetti piuttosto che ad altri. È cambiato il modo di giocare e gli interessi, ma le persone possono almeno avere la possibilità di preferire determinate cose in confronto ad altre? Se io preferisco le lasagne al forno di mia nonna, devo per forza metterlo a paragone con il cibo da ristorante stellato? No, continuerò ad adorare le stramaledette lasagne di mia nonna e ad apprezzare il

cibo da ristorante stellato. Per parlare invece del paragone tra le generazioni, visto che si era parlato di Mario 3D: ho da poco rigiocato Super Mario Sunshine e, ragazzi miei, pur essendo un bellissimo gioco, come si può mettere a paragone con Super Mario Bros 3? Mi spiace ma la superiorità del titolo 2D è cosa oggettiva... Concludendo. Se non si parla, anche lamentandosi, tra gente che condivide le stesse passioni, dove lo si può fare? Con chi? È comunque una cosa sana, un discutere e un far valere il proprio punto di vista... dopotutto cosa accade tutt'oggi con le console war? Chi parteggia per Sony e chi per Microsoft? Cosa cambia? Ah sì... È sempre da sfigato lamentarsi, ma almeno è next-gen?

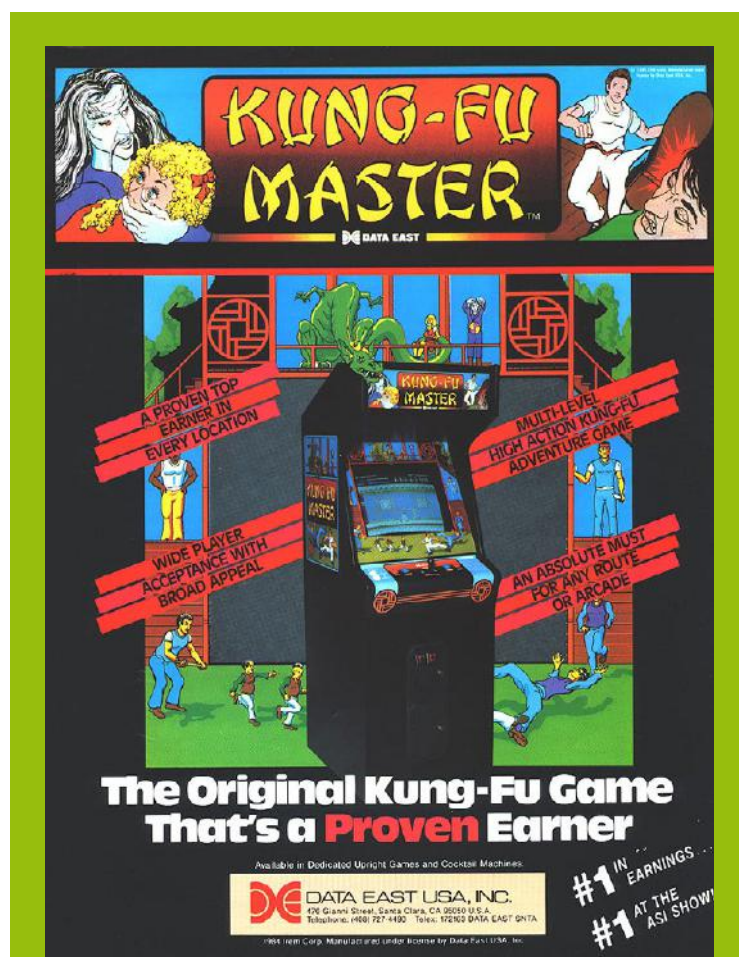
Jeff B. (Cuneo)

MOSSGARDEN: Per chi si fosse perso l'intervento di Kid Nemesis, pubblicato in Retrogame Café nello scorso numero del nostro magazine, è necessario ricordare che questi aveva invitato gli utenti a riconoscere che il retrogaming non fosse che un curioso divertimento cui dedicarsi per riscoprire cosa e come si era costretti a giocare un tempo, stigmatizzando di conseguenza chi fosse aduso ad inquadrare detto culto come un tramite per accedere a un'epoca di produzioni concettualmente o idealmente superiori a quelle odierne. Il nostro ospite rincarava dunque la dose additando i cultori più accaniti dei classici come nostalgiche salme al disperato inseguimento di un'infanzia ormai tramontata, per poi lasciare intendere che, gratta gratta, la passione per i videogame d'epoca non fosse che un illusorio tramite atto a rinverdire sensazioni ed emozioni irrecuperabili. Infine, lo stesso chiedeva

a noi redattori di restare fuori dalla discussione, giacché il suo interesse era esclusivamente mirato a conoscere il parere dei lettori. Nel riportare le parole di chi ha scelto di rispondere alle sue elucubrazioni scrivendo alla nostra casella postale, mi concederò il lusso di violare per un'istante la volontà di Kid Nemesis rimarcando che, a mio modo di vedere le cose, non esiste in realtà una maniera giusta, sbagliata o migliore di un'altra per rapportarsi al retrogaming. Che si tratti di semplice curiosità, puro divertimento, cocente passione o mero interesse archeologico, il mio invito è pertanto quello di seguire il flusso e goderne fino in fondo, lasciando tuttavia fuori dalla porta giudizi, psicologia spicciola e sentenze sommarie nei confronti di chi vive la cosa in un modo differente dal nostro. E beninteso, questo vale per tanto per Kid Nemesis quanto per chiunque altro.

METALMARK: Ma io non mi accontento. Eh no, proprio no. Voglio andare più a fondo, maledizione. Scoperchiate le vostre bare (la mia è a forma di Intellivision, ovviamente) e ditemi come intendete il retrogaming. Che cosa è per voi. Perché diciamola tutta: non è così semplice. Ci sono i fanatici per i quali davvero tutto il nuovo è mondezza, e poi ci sono i feticisti del collezionismo che comprano tutto boxato e sigillato, per non aprirlo mai più. Poi altri ancora, chissà. Chi si accoppia su materassi di cartucce, chi gioca solo col NES perché il suo primo bacio lo diede a Mario mentre giocava a Mario, chi odia il nuovo perché odia tutto e tutti... insomma, c'è di tutto, e io voglio che salti fuori. E tu, Kid Nemesis, affila la penna. Perché se poi non replichi... beh, non sei nessuno.

di Ivan Paduano



KUNG FU master



» La scalata alla pagoda non è stata per nulla semplice, ma da buoni emuli di Bruce Lee abbiamo fatto polpette dei terribili avversari, un tizio con una mazza in mano, uno come un boomerang, un gigante vagamente somigliante a Kareem Abdul-Jabbar e un mago nano e gobbo. Ora però il gioco si fa duro, anche gli scagnozzi non scherzano, coltelli come se piovesse da scansare con i non proprio rispondenti comandi di salto e accosciata.

» Ed eccolo qui, questo mostro a cui pure Chuck Norris farebbe un baffo: para ogni mossa, a differenza di noi che al massimo possiamo incassare, ma tra le abilità di un vero giocatore c'è quella dell'occhio bionico, stile uomo da sei milioni di dollari, per i punti deboli dei boss di fine livello. Con dei precisi pugni al volto in un "dai e scappa" continuo, riusciremo ad averne ragione.

» Ed eccoci finalmente tra le braccia della nostra bella! La macchina ce l'ha messa tutta per fermarci, dalla poca energia a disposizione ai pugni fantasma che non colpiscono gli avversari fino al doppio salto consecutivo che il nostro caro Thomas si rifiuta di fare finendo abbracciato da nani e ballerine. La scritta in alto, però, non è molto rassicurante... ma vuoi vedere che questa si fa rapire un'altra volta?!

» Ecco il fattaccio: siamo di nuovo ai piedi della pagoda e Silvia non c'è più! In cambio ci è stata donata una bellissima medaglietta drago da piazzare in alto a destra, per testimoniare che con la ragazza non siamo andati proprio in bianco. Se la vogliamo ancora, però, dobbiamo ricominciare il giro a difficoltà maggiore... La dura legge del goal!



1942



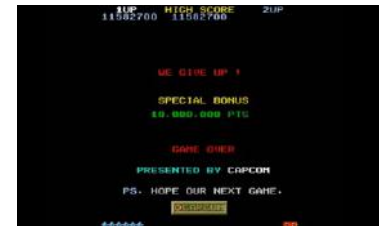
» Il penultimo cattivone è davvero un osso duro, toccherà eseguire qualche loop per evitare di rimetterci tutte le vite rimaste (ammesso che ce ne siano), mentre l'impossibilità di schivare talune raffiche fa pensare che da Capcom all'epoca il sadismo regnasse imperante. Certo che andare ad affrontare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



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



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



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

ABBONATI SUBITO!

37,90€

invece di ~~59,40€~~

SCONTO DEL
36%
1 anno
6 numeri



Potrebbero interessarti anche:



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



PikaMania n.6
€ 4,90 su www.sprea.it



PERCHÉ ABBONARSI:

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

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

CHIAMACI E ATTIVEREMO SUBITO INSIEME IL TUO ABBONAMENTO

•TELEFONA al N. 02 87168197

Dal lunedì al venerdì dalle ore 9,00 alle 13,00 e dalle 14,00 alle 18,00. Il costo massimo della telefonata da linea fissa è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia.

•ONLINE www.sprea.it/retrogame

•FAX invia il coupon al N. 02 56561221

•POSTA Ritaglia o fotocopialo seguendo le istruzioni a lato e inviacelo insieme alla copia della ricevuta di pagamento via fax o mail (abbonamenti@myabb.it).

•CONTATTATECI VIA SKYPE/WHATSAPP

[abbonamenti.sprea](http://www.abbonamenti.sprea)

3206126518
VALIDO SOLO PER I MESSAGGI

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **Retro Game**

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

Inviare Retro Game al mio indirizzo:

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP Prov.

Tel. _____ email _____

Scelgo di pagare così:

- Con bonifico IBAN IT40H076010160000091540716 - intestato a Sprea Spa
- Con il bollettino intestato a Sprea S.p.A. via Torino 51, 20063 Cernusco S/Naviglio (MI) conto postale N° 000091540716
- Con carta di credito: Visa American Express Diners Mastercard

Numero

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

Firma _____

Regalo Retro Game (quindi non spedite il mio indirizzo sopra) a:

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP Prov.

Tel. _____ email _____

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

Compila, ritaglia e invia questo coupon in busta chiusa a:

Sprea Spa - Servizio abbonamenti - Via Torino 51, 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI)
oppure invialo via mail

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

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

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

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

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

NEXT-
MONTH

NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL
20.01.2017

LA SINFONIA DI HALO

Marty O'Donnell racconta attraverso la sua musica immortale la saga che ha lanciato in orbita l'Xbox!

RPG: ULTIMA FRONTIERA

Un nome, una leggenda: è ULTIMA, il primo grande gioco di ruolo ma anche il primo MMORPG...

SHOOT'EM UP MANIA

Da Scramble a R-Type, da Menace a Forgotten Worlds... fino al delirio di Ikaruga: è giunto il momento di aprire il fuoco!

STREET FIGHTER II

I più grandi eroi del picchiaduro di tutti i tempi a confronto. E sarete voi a decretare il Campione assoluto!

RETROGAME

Bimestrale - prezzo di copertina 9,90 €

Direttore responsabile: Luca Sprea

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

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

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

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

Amministrazione:
Anna Nese (CFO), Erika Colombo (controller), Irene Citino, Sara Palestra

amministrazione@sprea.it
Servizio qualità edicolanti e DL: Sonia Lancellotti - distribuzione@sprea.it

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

ABBONAMENTI E ARRETRATI

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

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

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

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

Copyright Sprea S.p.A.

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

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

È IN EDICOLA

LA GUIDA COMPLETA PER ACCHIAPPARLI TUTTI!

PKaMania SPECIALE

POKÉMON GO

POKÉMON GO 2

PER IOS
E ANDROID



**ACCHIAPPALI TUTTI
E COMPLETA CON NOI IL
POKÉDEX DI POKÉMON GO!**

TUTTI GLI
ULTIMI
AGGIORNAMENTI

TRUCCHI
E TECNICHE
SEGRETE

LE SCHEDE
PER DIVENTARE
GRANDI ALLENATORI

STATISTICHE
E LUOGHI
DI CATTURA

PUNTI LOTTA • ATTACCHI • CARMELLE • CHECKLIST • POKÉDEX

100% INDIPENDENTE • SOLO TATTICHE VINCENTI



Puoi trovarla anche sul nostro sito www.spree.it/pokemongo

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!!

Questa volta, ci siamo addentrati tra i meandri più complicati dei platform che hanno fatto la storia, recuperando tutti i loro più geniali protagonisti. E come se non bastasse, abbiamo incontrato il "papà" della mitica e seminale serie di Fallout, Brian Fargo, chiedendogli di raccontarci tutti i suoi segreti, e Tomohiro Nishikado, il creatore di Space Invaders, per sentire dalla sua stessa voce il racconto della nascita di una leggenda. Siamo andati alla scoperta del mito di Metal Gear Solid fin dalle sue origini, vi abbiamo voluto raccontare la storia di Activision, abbiamo messo a confronto i giochi di Final Fantasy come erano sulle console Nintendo rispetto all'evoluzione che hanno ottenuto passando poi sotto l'egida della PlayStation, e... il resto del viaggio scopritelo insieme a noi!



RETROGAME

MAGAZINE



BURGER TIME

Il mitico Peter Pepper e l'inimitabile platform che ha cambiato la storia



TURRICAN

Torniamo su Alterra per affrontare MORGUL al ritmo di una musica epica



OUT RUN

L'arcade di corse di Yu Suzuki che nell'86 ci faceva sognare la terza dimensione



FORBIDDEN FOREST

Pronti a sparare le vostre frecce migliori contro i mostri della foresta proibita?



IL BOSS

In questo numero, diamo un'occhiata più da vicino al grande M.Bison di Street Fighter



TITOLI DI CODA

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

PC GIOCHI • N. 12 • BIM. • 9.90 €

