

RETROGAME

MAGAZINE



SNK: PER INTENDITORI...

I Re delle sale giochi che ci rapirono con Metal Slug e The King of Fighters.



BANJO-KAZOOIE:

Come la Rare sfidò Super Mario... sul suo stesso terreno!



RAMPAGE: FURIA MOSTRUOSA

George, Lizzie e Ralph devastano la città nel mitico coin-op Midway!



RESIDENT EVIL 2

in collaborazione con
VIDEO GAME MUSEUM
VIGAMUS



IL PADRE DEI POKÉMON

La misteriosa storia di Satoshi Tajiri, schivo inventore di un fenomeno globale: Pokémon.



MEGA DRIVE

Quando Sega e Sonic fecero tremare Sua Maestà Nintendo...



SHIN MEGAMI TENSEI

Alla riscoperta della saga più adulta e oscura di Atlus, Santo Graal dei JRPG!



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

È IN EDICOLA

LE ULTIME NOTIZIE SUL FANTASTICO MONDO DELLA PREISTORIA

DINOSAURI

DINOSAURI DA SCOPRIRE

RISPOSTE A TANTI AFFASCINANTI MISTERI

- Erano davvero rettili?
- Il loro sangue era freddo o caldo?
- Il corpo era coperto di scaglie o di piume?
- Camminavano su due o quattro zampe?
- Potrebbero tornare a vivere come nei film?
- Resisterebbero nel mondo di oggi?

**LA GUIDA
COMPLETA**
PER CONOSCERE,
APPASSIONARSI
E STUPIRSI

CARNIVORI AL TOP

I 10 più grandi e implacabili cacciatori di tutti i tempi



GIGANTI ALATI
Erano davvero grandi come aeroplani?



ESTINZIONE
Le ultime teorie parlano di un grande botto



FOSSILI FAMOSI
Come si sono formati e dove andare a vederli



MOSTRI MARINI
Duelli mortali nelle profondità degli abissi



PR
L'ev
con

Scansiona il QR Code



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



editoriale

C'è qualcosa di profondamente magico in Retrogame Magazine. Ricordate quando in Super Mario 64 entravate nei quadri e finivate in un nuovo mondo tutto da esplorare? Ecco, è esattamente l'effetto che fa guardare le copertine di questo bimestrale, che con questo numero arriva a quota 12 uscite totali (quattro avevano una differente numerazione, ecco perché la rivista che tenete in mano reca il numero 8), confermandosi di gran lunga la testata di retrogame più longeva d'Italia. Fissate un soggetto di cover e sarete travolti da un'ondata di ricordi, di emozioni, di pensieri incontrollati e incontrollabili.

Questa volta tocca a Resident Evil, una saga semplicemente leggendaria, con la quale Shinji Mikami ha reinventato il genere horror interattivo, segnando per sempre il nostro immaginario di videogiocatori. In particolare, celebriamo Biohazard (questo il nome originale nipponico delle serie Resident Evil) con una retrospettiva sul secondo storico capitolo, a buon diritto considerato uno dei migliori in assoluto, che nel 2018 festeggia i suoi primi venti gloriosi anni. Resident Evil. Ragazze e ragazzi, non posso non provare un brivido, ripensando a Resident Evil, che per così tante ragioni è una pietra miliare nell'evoluzione del Videogioco.

Innanzitutto, Resident Evil ha perfezionato e canonizzato la grande intuizione che fu di Alone in the Dark, lovecraftiana avventura horror dalle suggestive inquadrature fisse e dall'impostazione "survival" che tanto ci colpì alla sua uscita. Mikami-san, come spesso solo i migliori autori giapponesi sanno fare, ripropose quell'idea in un contesto nuovo e ancor più evocativo, al tempo stesso decisamente più di massa. Coniugando l'opera cinematografica del genio George A. Romero (La notte dei morti viventi, Zombi, Il giorno degli zombi) con la grammatica espressiva del Videogioco, il Maestro realizza un assoluto capolavoro, che scolpisce nella pietra e per sempre il sotto-genere dei survival horror, quelle action adventure nelle quali, piuttosto che combattere, è bene centellinare le munizioni e darsi alla fuga, con il sacrosanto obiettivo di rimanere in vita, spesso assolutamente non facile.

E se narrazione e personaggi erano un po' da b-movie, va detto che ogni elemento era comunque assolutamente perfetto: figure iconiche, sequenze mozzafiato, salti di terrore sulle sedie, ambienti oscuri e sinistri, eroi con la "e" maiuscola (di ambo i sessi) e mostri indimenticabili. Un falso 3D rendeva ogni ambiente inquietante e potenzialmente ostile, con le telecamere fisse a non garantirci mai sicurezza, complice un sistema di controlli macchinoso e arduo da controllare che, però, risultava parte integrante dell'esperienza Resident Evil, una saga dove sopravvivere deve sempre rappresentare una conquista. Resident Evil rappresenta anche una pietra miliare nel tormentato rapporto tra Cinema e Videogioco: fortemente ispirato dalla saga zombi di Romero, tornerà a farsi film dando vita a una lunghissima serie che, tra alti e bassi, ben coniuga un po' di sano splatter-horror con tanta azione frenetica in puro hollywood-style, regalandoci persino una Milla Jovovich tutta da ammirare.

Una nota finale: dedico questo numero di Retrogame Magazine al mio amico e collega Michele Giannone, che ha lavorato tanti anni con me firmando infiniti editoriali e articoli su riviste di videogiochi. Michele, che ora è Game Developer, è nato e cresciuto con il mito di Resident Evil (ha scritto anche un libro sul tema), e proprio il Resident Evil 2 che vedete qui in cover ha ispirato a lui e al suo fantastico team Invader Studios il gioco Daymare 1998, ovviamente un survival horror vecchia scuola.

Marco Accordi Rickards

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

SOLO ARTICOLI ORIGINALI DEI MIGLIORI ESPERTI IN CIRCOLAZIONE

SIAMO TORNATI TREMATE!

HACKER



JOURNAL

www.hackerjournal.it N. 220 MAGGIO

Dal 2002 tutto quello che gli altri non osano dirti

MEGA ASSALTO AL WEB CON VEGA

Il tool che scova tutte le vulnerabilità dei siti internet

Sabotare Google Calendar

La fregatura delle VPN

Da sistemi di sicurezza a trappole per boccaloni

FUCK THE SYSTEM!

Crea il tuo motore di ricerca personalizzato e liberati per sempre di Google, Bing e dagli altri colossi che fanno soldi con i tuoi dati

HACKER JOURNAL È TORNATO, POTENTI TREMATE!



SPECIALE HACKING

Cerca la tua copia IN EDICOLA oppure acquistala su www.hackerjournal.it





LA SOLITUDINE DEL VERO MULTIPLAYER

Sono tanti anni che rivendico pubblicamente la mia totale dedizione al single player ed è assai probabile che, a leggere uno dei tanti pezzi in cui ne ho celebrato le virtù, molti abbiano delineato il profilo di un misantropo avverso a qualsiasi fenomeno di aggregazione videoludica. Per quanto detta ipotesi possa ormai vantare un certo fondamento, ci tengo a ribadire che non è stato sempre così: è difatti esistita un'epoca in cui il multiplayer costituiva un elemento imprescindibile del mio rapporto con i videogame, tanto da determinare persino scelta e solidità delle mie amicizie.

Se avete più di trent'anni - e, visto dove ci troviamo, è probabile che ne abbiate - saprete perfettamente a cosa mi riferisco e di certo custodirete in fondo al cuore un bagaglio zeppo delle emozioni vissute prendendo parte a eventi quali il mitico campionato casalingo di Kick Off 2 o l'epocale torneo di Street Fighter II organizzato dall'unico amico che si era potuto permettere un Super Famicom d'importazione. Erano i tempi del doppio joystick e la cameretta zeppa di scalmanati compagni di gioco: quei pomeriggi strappati puntualmente allo studio con astuzie spesso diaboliche, in cui ci si ritrovava tutti accalcati attorno al piccolo 14" di fortuna in attesa del proprio momento di gloria. C'era il tipo che tirava puntualmente dal cilindro un gioco che nessuno altro conosceva; quello che conosceva la famosa tecnica segreta; e ancora, l'immane cuginetto di mille avventure e il classico ragazzino cui i genitori avevano negato le gioie dell'elettronica, sempre pronto a farti visita per abbeverarsi alla fonte dell'home entertainment. Ricordo che riuscivamo a volgere in Multiplayer persino una partita a Super Hang-On, alternandoci prontamente ai comandi a ogni cambio di scenario e tuttora mi passano innanzi agli occhi le sessioni di brainstorming corale di fronte all'ennesimo enigma postoci da Maniac Mansion. Attimi che se non li hai vissuti non li puoi capire. Momenti che, vi giuro, neanche il più vivo dei PlayerUnknown's Battlegrounds saprebbe mai assicurarvi.

Capita così che ogni qualvolta il mio sguardo cada sulla lista di "amici virtuali" di Xbox Live e PS Network il pensiero torni sempre a Salvatore, Emiliano, Diego, Gino e a tutti gli altri compagni con cui ebbi l'onore di condividere quello che ancora oggi ritengo essere l'unico, vero Multiplayer, privandomi subito di ogni entusiasmo promesso dalla partita online. Con una smorfia che tradisce un bel po' di amara nostalgia, scelgo così di salire a bordo della prima storia che riesca a coinvolgermi, lasciando serenamente agli altri l'occasione di perdersi nella grande Oasis degli avatar.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

Responsabile Editoriale RetroVillage

CREDITS

MARCO ACCORDI RICKARDS

GIANPAOLO IGLIO

FRANCESCA NOTO

GUGLIELMO DE GREGORI

SABRINA NOFRONI

SARA CAMPONESCHI

PAOLO CAMPANA

VALERIO PASTORE

FABIO D'ANNA

ALESSIA PADULA

METAL MARK

MOSSGARDEN

FRANNY

GU

SABRY

REPLICA004

BLOGGOKIN

REVOLVER

SUPER FABIO BROS

PADDY

FEDERICA FARACE

PASQUALE QUESTA

MARCO PICCIRILLI

VALERIO KOHLER

GIULIO DI GRAVIO

IVAN PADUANO

DANIELE DI CLEMENTE

MICHELE IURLARO

FEDERICO SALERNO

SONIA SUFFLICO

SISTERDEATH

JUNIOR

DECKARD

KID

SANDSHIFT

NINJA

JUNPEI

MACCA

FEDWEB

CHARIOT

CONTENUTI

- 08 • Speciale - SNK: il re della sala giochi
- 14 • Speciale - Ready Player One: caccia alle Easter Egg
- 20 • Cover Story - Resident Evil 2: la seconda genesi del male
- 32 • Classic Games: Banjo-Kazooie
- 36 • Retrogaming da tavolo: Pac-Man
- 38 • Conversioni a confronto: Commando
- 40 • Speciale - 40 anni di Space Invaders
- 44 • Retrogame Heroes - Bonaventura Di Bello
- 48 • Delphine Software
- 52 • Japan Mania - Megami Tensei
- 56 • Japan Mania - Earnest Evans
- 57 • Japan Mania - Ningyo no Rakuin
- 58 • Hardware Heaven - Sega Mega Drive
- 64 • Retrogame Heroes - Satoshi Tajiri
- 68 • Arcade Legends - Rampage
- 72 • Retro Charts - 1985
- 74 • Golden Age Art - Maniac Mansion
- 76 • Il Boss - Metroid Queen
- 78 • Speciale - Dai MUD agli MMO
- 86 • Weirdogames - Topologia videoludica
- 88 • Cose preziose - Sega VR
- 90 • Il collezionista
- 91 • Il borsino di Retrogame Magazine
- 92 • Retropensieri - Considerazioni sparse sul mondo del retrogaming
- 94 • Retrogame Cafè
- 96 • Titoli di coda - Kid Icarus

32 • Classic Games - Banjo-Kazooie

Quando si pensava che Mario avesse detto tutto quello che si poteva dire sui giochi di piattaforma. E, invece, arrivava Rare con una strana coppia che avrebbe fatto la storia del genere.



COVER STORY

RESIDENT EVIL 2

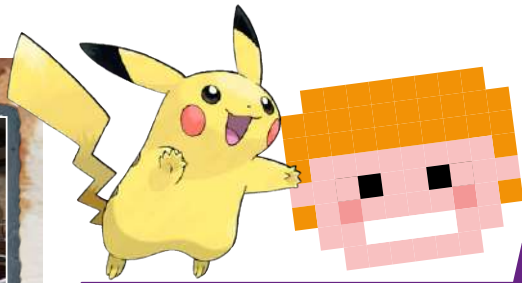
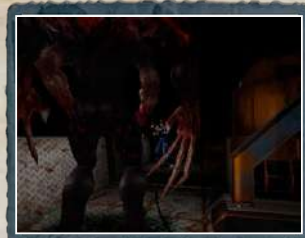


58 • Hardware Heaven - Sega Mega Drive

Lo scettro per la miglior console a 16 bit non fu tenuto solo da Nintendo. Ecco come Sega, e un promettente porcospino di nome Sonic, lanciarono il guanto di sfida alla casa di Kyoto.



READY PLAYER ONE



64. SATOSHI TAJIRI: IL MISTERO DELL'INVENTORE DEI POKÉMON

HA INVENTATO I POCKET MONSTERS, EPPURE IN POCCHI CONOSCONO IL SUO NOME. STIAMO PARLANDO DI SATOSHI TAJIRI, UN TIMIDO RAGAZZO DELLA PROVINCIA GIAPPONESE CHE, FORTE DELLA SUA PASSIONE E DI UN TALENTO INNATO, HA DATO VITA A UN FENOMENO CHE DURA DA OLTRE 20 ANNI.



14 • READY PLAYER ONE: CACCIA AGLI EASTER EGG

IDopo aver letto il romanzo di Ernest Cline, e assaporato la trasposizione su grande schermo a opera di Steven Spielberg, andiamo anche noi a caccia delle citazioni sparse dentro Oasis.

20 • RESIDENT EVIL 2: LA SECONDA GENESI DEL MALE

Pochi giochi possono vantare un lascito come quello di Resident Evil 2. A distanza di 20 anni, il capolavoro di Shinji Mikami riesce ancora ad appassionarci e terrorizzarci. Torniamo a Raccoon City per un tuffo nei ricordi.

48 • DELPHINE SOFTWARE

Another World e Flashback: due nomi che sono in grado di evocare ricordi surreali e dolcissimi. Merito di una leggendaria casa francese, che è riuscita a dare forma in un videogioco ai nostri sogni.

52 • MEGAMI TENSEI

Religione, esoterismo e filosofia sono alla base di una delle saghe di giochi di ruolo alla giapponese più rivoluzionarie di sempre, che ha mostrato ai giocatori di tutto il mondo fin dove poteva spingersi il genere.

74 • GOLDEN AGE ART - MANIAC MANSION

Chi ha detto Stranger Things? Ammiriamo una delle copertine Lucasfilm Games che più ha segnato la nostra giovinezza di videogioicatori, facendoci immaginare un'avventura che non avremmo mai dimenticato.

78 • DAI MUD AGLI MMO

La grande rivoluzione di Internet ha cambiato per sempre il nostro modo di giocare. Ma com'era il multiplayer prima di Ultima Online? Ve lo raccontiamo in uno speciale che esplora gli antri più antichi della Rete.

94 • RETROGAME CAFÈ

Metalmark e Mossyarden saranno le vostre guide in una degustazione di caffè e videogiochi del passato. Anche questo mese, un tuffo nel passato con la cara, vecchia e analogica posta... come ai bei tempi!

38 • Conversioni a confronto - Commando

Giochiamo a trovare le differenze tra le trasposizioni di un indimenticabile classico guerrafondaio realizzato da Capcom.

SNK

IL RE DELLA SALA GIOCHI



Protagonista del periodo d'oro delle sale giochi, il marchio **SNK** galleggia tra i ricordi dell'utenza sopravvissuta agli anni '90 e i tentativi di salvare la società dai noti problemi finanziari.

Ecco la complicata storia del Re della Sala. Oltre che dei combattenti.

a cura di **Michele Iurlaro**

anche il videogiocatore occasionale sa bene che **Street Fighter** è cosa di **Capcom**. È lo stesso videogiocatore che ricollega **Out Run** a **Sega** o, figuriamoci, **Super Mario** a **Nintendo**. Ora, provate a chiedere a quello stesso giocatore quali sono i titoli più famosi di **SNK** e vi ritroverete, con buona probabilità, davanti a un imbarazzato silenzio. Non perché si stia parlando di "giochini" minori, incapaci di resistere alle memorie e ai ricordi. Piuttosto perché, rimasta lontana, un po' per scelta, dal mercato delle console domestiche di massa, la società nipponica è diventata sinonimo di sala giochi, come se il marchio abbia subito una sorta di "spersonalizzazione" a favore dei suoi stessi giochi e dei loro stessi personaggi. Ingiusto? Senza alcun dubbio: questo perché saghe come **Fatal Fury**, **The King of Fighters** o **World Heroes** hanno contribuito a innalzare le qualità ludiche delle produzioni dell'epoca, anche quelle di altre case nipponiche (**Capcom** su tutte) all'interno di una sana e fruttuosa concorrenza. E allora, tra i ricordi e i desideri di quel periodo d'oro, perdiamoci nella storia di una grande azienda e, soprattutto, di grandissimi videogiochi. »

NUOVO PROGETTO GIAPPONESE

Siamo alla fine degli anni '70, un periodo di grandi mutamenti in tutti i settori. Nel 1978, Wojtyla è eletto Papa, i Blues Brothers debuttano al Saturday Night Live e un ex pugile giapponese dal naso schiacciato, che gestiva un negozio di caffè e una ditta di costruzioni e ingegneria civile a Osaka, dà vita alla Shin Nihon Kikaku Corporation (letteralmente: Nuovo Progetto Giapponese), con sede a Higashi saka, per debuttare nel neonato mercato dei videogiochi da sala. Il nostro ex pugile con una spiccata propensione per l'imprenditoria è, appunto, Eikichi Kawasaki che, evidentemente in cerca di mercati emergenti, aveva acquistato qualche anno prima una società di impianti elettrici di Kobe per poi trasformare la società in una software house. Il primo titolo prodotto da SNK è lo sparattutto verticale Ozma Wars (1979). Una sorta di clone di Space Invaders, strutturato su più livelli, che mette il giocatore al comando di una navicella alle prese con U.F.O., asteroidi e meteoriti. Un titolo primitivo, che girava "monocromaticamente" su Intel 8080 da 2 MHz. Eppure, capace di ottenere un discreto successo anche grazie alla mania scatenata dallo shooter di Taito. Abbastanza, insomma, da convincere il presidente dal naso schiacciato a insistere con altri giochi, altri progetti. Nel 1980 è il turno di Safari Rally, titolo con visuale dall'alto dove il giocatore, al volante di una Dune Buggy, deve avanzare tra i labirintici percorsi ricavati nella giungla, popolata da altre auto e animali esotici. L'anno successivo, è il 1981, arriva il primo "classico". Vanguard non è solo uno sparattutto a scorrimento orizzontale, ma anche un precursore di un vero e proprio sottogenere che, a stretto giro, vedrà titoli come Gadius e R-Type imporsi sul mercato. Nel suo piccolo, lo farà anche Vanguard che, a margine di un discreto successo in madre patria, diventerà, nello stesso anno, anche il primo cabinato prodotto e distribuito dalla società nipponica negli Stati Uniti, contribuendo così alla nascita di SNK Corporation of America.

LIVING IN AMERICA

L'approdo di SNK negli States è svolta per la compagnia che, con lungimiranza, affida la gestione della divisione a John Rowe, manager di successo chiamato a tirare le redini dalle parti di San Diego, in California, nuova sede operativa in Nord America. Il ruolo di Rowe diventa fondamentale per consentire al "Nuovo »



THE KING OF FIGHTERS

Insieme a Street Fighter, The King of Fighters è la serie di picchiaduro a incontri più longeva della storia. Per anni, gli episodi periodici venivano considerati tra i titoli più tecnici del genere, preferiti dagli esperti ai più semplici titoli Capcom. In realtà, SNK è spesso ricordata come sinonimo di grandi picchiaduro. Da Fatal Fury ad Art of Fighting passando per World Heroes e Samurai Spirits. Sono tante le serie blasonate nate proprio su Neo Geo. Emblematico, da questo punto di vista, il crossover SNK vs. Capcom che, nel 2003, permise agli appassionati di scoprire, finalmente, chi fosse davvero il più forte tra Ryu e Kyo.



THE KING OF FIGHTERS EX2
Howling Blood



Progetto”, ormai non più relegato al Giappone, di allargare i suoi orizzonti e, anche, il suo mercato. Anche perché, dall'altra parte dell'Oceano, gli affari di SNK vanno a gonfie vele. La società apre nuovi reparti di sviluppo, accaparrandosi alcuni dei migliori talenti giapponesi e sfornando, fino al 1986, oltre 20 giochi per il sempre più prospero mercato arcade. Nel 1986, il “curriculum” di SNK vanta ben 23 titoli. Tra questi, i best seller Mad Crash (1984), sparattutto isometrico in odore di Zaxxon, l'ottimo shooter verticale Alpha Mission (1985) e il platform Athena (1986). I numeri, quelli veri, arrivano però con un altro gioco, piuttosto atipico per i canoni che, fino a quel momento, avevano caratterizzato gran parte della produzione della software house nipponica. Ikari Warriors (1986) fa il verso, piuttosto, a Commando, uno shooter con visuale dall'alto pubblicato un anno prima da Capcom e poi convertito, con successo, sui sistemi casalinghi dell'epoca (ne parliamo a pag. 38). Un po' furbesamente, il titolo SNK pesca a piene mani anche dall'iconografia cinematografica dell'epoca. Insomma, per farla breve, nonostante manchi una licenza ufficiale, Ikari Warriors è, fondamentalmente, il miglior videogioco ispirato al film Rambo. Il protagonista, neanche a dirlo, è infatti caratterizzato dal petto nudo e da una vistosa fascia rossa stretta alla fronte. In mano, un fucile e tante granate, da far esplodere contro i nemici che popolano la jungla. Sylvester Stallone, evidentemente ubriaco dei successi al botteghino delle sue pellicole, non dirà una parola. Neppure, intascherà mai un solo dollaro dal titolo che riscuote un gran successo in tutto il mondo. Prima nella sua versione arcade e poi, a stretto giro, nelle conversione per i sistemi casalinghi da Nes a Commodore, passando per Atari, MSX, Spectrum e compagnia bella. Eh sì, perché, nel frattempo, SNK, subodorando la crescita del mercato domestico dopo gli anni della grande crisi, si era tuffata anche in questo nuovo mercato. D'altro canto, il ragionamento era semplice, ovvio. Dato il successo ottenuto in sala giochi, l'utenza avrebbe voluto ripetere l'esperienza arcade anche nel salotto di casa. Un'epifania che, nel prossimo futuro, avrebbe dettato le strategie della casa giapponese per oltre un decennio.

UN NUOVO MONDO

La strategia fu, evidentemente, pianificata con oculatezza tra Asia e America. Nella seconda metà degli anni '80, il mercato dell'intrattenimento domestico cominciava a rivedere la luce grazie al successo, in parte sorprendente, del Famicom di Nintendo, ormai presente in milioni di case. Su queste pagine, abbiamo più volte analizzato le particolari politiche della grande N, piuttosto parsimoniosa nel concedere licenze agli sviluppatori esterni. SNK, grazie all'indubbia qualità dei suoi titoli arcade, aveva però la strada spianata. Tanto »



Ozma Wars è il primo titolo pubblicato da SNK. Un discreto clone di Space Invaders che spopolò nelle sale giochi giapponesi.



Vanguard (1981) è il precursore di Gradius di Komani e di R-Type di Irem, ma anche il primo titolo distribuito direttamente da Snk in Nord America.

METAL SLUG

Costano tanto, alle volte tantissimo. Le valutazioni sul mercato dell'usato delle cartucce per Neo Geo, soprattutto in versione AES, toccano prezzi da capogiro. Certo, dipende dal titolo. Il primo Metal Slug, valga a mo' di esempio, può essere apprezzato anche 2000 euro. Questo perché nel 1996, erano in pochi, anche in casa SNK, a credere che il titolo avrebbe riscosso così tanto successo, pubblicando ben poche copie. Quelle originali presenti sul mercato sono, pertanto, contese dai collezionisti di tutto il mondo. Il protagonista indiscusso della serie è il soldato italo-americano Marco Rossi, alle prese con il Generale Morden, cattivone dalle derive dittatoriali.



• bastò perché tra Tokyo e Higashi saka, con un occhio di riguardo puntato sulla California e la nuova filiale di Torrance, l'accordo si concretizzasse. SNK si concentrò sulle conversione per Famicom e sullo sviluppo di giochi pensati specificatamente per la piattaforma a 8 bit. Da un lato, i giocatori NES si ritrovarono, così, a godere dei porting di titoli ormai famosi come i già citati Ikari Warriors, Alpha Mission e Athena. Dall'altro, la stessa compagnia pubblicava giochi specificatamente pensati per il mercato casalingo. Su tutti, l'action RPG Crystalis, più o meno valida alternativa a The Legend of Zelda. Poi, alla fine degli anni '80, con l'affacciarsi sul mercato dei nuovi sistemi a 16 bit, Mega Drive e Super Famicom in testa, SNK affidò le conversioni dei suoi titoli a sviluppatori "di fiducia" per concentrarsi su un nuovo progetto capace di rivoluzionare, per sempre, il mercato dei cabinati arcade e, in un certo senso, anche quello delle conversioni domestiche. La parola magica, in questo caso, è Neo Geo, un "nuovo mondo" nelle intenzioni. E pure nei fatti.

L EPOCA D ORO

Ora, per comprendere il valore della tecnologia alla base di NeoGeo, occorre aprire una breve digressione sul panorama arcade fino alla fine degli anni '80. Una vera e propria anarchia, dove ogni produttore utilizzava la sua tecnologia, quasi sempre incompatibile con quella dei concorrenti. »



≈ Oggi può sembrare un giudizio esagerato, ma l'arrivo di Neo Geo MVS ha davvero rappresentato un punto di svolta rivoluzionario per il mercato Arcade.

neo geo aes

Neo Geo AES era venduto in bundle con un arcade stick di pregevole fattura. Peccato per la fragilità della levetta.



Ikari Warriors è il miglior videogioco su Rambo. Anche senza licenza. D'altro canto, il personaggio interpretato da Sylvester Stallone è ben riconoscibile da una manciata di pixel.



Non solo porting. Crystalis (1990) è un gioco pensato e pubblicato per NES. Non ha il carisma di The Legend of Zelda, ma rappresenta una mosca bianca di valore nella ludoteca marchiata SNK.

Questo vuol dire, in soldoni, che le schede non erano intercambiabili tra cabinati, a meno di non operare importanti modifiche sugli hardware o utilizzare adattatori artigianali. Questo vuol dire, anche, che i costi erano elevati. Soprattutto, per i gestori delle sale che, per sfoggiare nuovi videogiochi e attirare nuovi utenti e nuove monete, erano periodicamente costretti a cambiare, pure, l'intera macchina. L'esigenza di uno standard unico aveva cominciato a farsi sentire già da qualche anno, ma l'arrivo del connettore Jamma, acronimo di Japan Amusement Machinery Manufacturers Association, si concretizzò solo alla fine del decennio, per poi imporsi nelle sale di tutto il mondo agli inizi degli anni '90. Il nuovo standard imponeva a tutti i produttori, di fatto, di "parlare la stessa lingua", grazie ad un cablaggio unico per ogni cabinato, ovviamente personalizzabile nella configurazione di tasti e controller. Ogni scheda però, poteva essere connessa ad un unico "pettine", uguale per tutti gli apparecchi, da 28 pin. Ed è in questo nuovo contesto, alla cui creazione SNK aveva contribuito in prima fila, che nasce la tecnologia Neo Geo. Si trattava, in buona sostanza, di una sorta di "console" per cabinati, munita di scheda principale e, anche, di lettore per cartucce. In pratica, per cambiare gioco, bastava estrarre il "cartuccione" presente e inserirne un altro. Di più: SNK elaborò slot multi gioco, in maniera tale che la selezione del titolo avvenisse comodamente dalla schermata principale, senza aprire il "mobile". Oggi, abituati alle tecnologie moderne, la portata di quella tecnologia rischia di essere sminuita. All'epoca, basti pensare al contesto da "Far West" che vigeva nell'ambiente arcade, si trattò di una rivoluzione. Neo Geo Multi Video System (MVS) fu lanciato nel 1989 nelle sale giochi di tutto il mondo, riscuotendo un immediato successo non solo tra i giocatori, ma anche e soprattutto tra gli "addetti ai lavori", cui non pareva vero poter contare sull'economicità e la versatilità del sistema. Le cartucce costavano circa 500 dollari, per un esborso notevolmente ridotto rispetto alla spesa per l'acquisto o il noleggio di una scheda o un intero cabinato. Ad aiutare la diffusione e, quindi, il successo della tecnologia contribuirono anche i giochi. La line-up di lancio poteva contare su NAM-1975, Baseball Stars Professional, Top Player's Golf e Magician Lord. Non si tratta certo di capolavori, quelli arrivarono dopo, ma la grafica a 16 bit garantiva un impatto visivo notevole, evidentemente superiore a qualsiasi console casalinga. Almeno per qualche mese.

SALA GIOCHI IN SALOTTO

Superato lo scoglio del mercato arcade – nel giro di pochi mesi le sale erano state invase dai cabinati MVS – a SNK restava da sfatare un altro luogo comune. Ovvero, rendere l'esperienza casalinga identica a quella arcade. Piuttosto che scendere a compromessi, la compagnia nipponica non fece altro che prendere la scheda Neo Geo dedicata alle sale e infilarla, di forza, all'interno di un enorme case nero con ingresso dedicato per le cartucce. La "limousine" delle console era, così, bella che pronta. Al prezzo, non esattamente concorrenziale, di 599 dollari, il giocatore poteva portarsi a casa un "mostro" che, sotto la scocca, »



NEO GEO AES

Il prezzo fuori mercato di Neo Geo AES tenne lontana la console dai primi posti delle classifiche di vendita saldamente occupate, al tempo, da Mega Drive, Super Nintendo e relativo software. Nel 1994, cercando di sfruttare la nuova tecnologia su CD-ROM, SNK, rilasciò sul mercato la versione CD della sua console. Più economico l'hardware, più economici, soprattutto, i titoli. Purtroppo, anche questa versione non incontrò i favori del pubblico. Le cause: la lunghezza, esasperante, dei caricamenti (la prima versione montava un lettore 1X) e la qualità del pad, il cui stick rappresenta, probabilmente, quanto di peggio si sia mai visto in commercio in termini di precisione e maneggevolezza. SNK ha anche tentato fortuna nel mercato delle portatili, con due versioni di Neo Geo Pocket. Anche in questo caso, escludendo qualche discreto numero di unità vendute in Giappone, la console non ebbe grande fortuna.





nascondeva due CPU: un processore principale Motorola 68000 a 16 bit funzionante a 12 MHz e un processore di backup Zilog Z-80A da 4 MHz. I chipset audio e video specializzati consentivano la visualizzazione di 4.096 colori e 380 singoli sprites, ma anche 15 canali, di cui 7 riservati agli effetti sonori, di qualità CD. Il confronto con Mega Drive e Super Famicom era impietoso. Eppure, la console vendette poco, addirittura pochissimo. Il problema era il prezzo della macchina, praticamente costosa più del doppio rispetto ai concorrenti Sega e Nintendo, ma anche e soprattutto il prezzo dei giochi, che oscillava tra i 200 e i 500 euro per cartuccia, a seconda delle dimensioni delle rom. In linea generale, si passa dai 100 mega dei primi titoli, sino agli oltre 330 (in principio ritenuto limite massimo) sfoggiati dalla serie The King of Fighters già nell'edizione '96. Si tratta di numeri resi obsoleti in epoca moderna, quando il "peso" delle cartucce ha poi superato i 700 mega. È bene precisare che i titoli per console domestica non erano "conversioni" dei titoli da sala. Si trattava esattamente dello stesso gioco. Con tutti i vantaggi, in primis tecnici, e gli svantaggi, scarsa longevità e penuria di modalità, che questo tipo di operazione comportava.

Neo Geo Advanced Entertainment System, affettuosamente ribattezzato AES, nonostante le scarse vendite, è stato uno dei sistemi più longevi della storia, con 14 anni di attività. Una storia affascinante che, al netto di più economiche ma lentissime revisioni in salsa CD-ROM, ha sfornato alcune delle saghe più iconiche nell'industria del videogioco. Negli anni '90, la tecnologia Neo Geo ha dato i natali a serie come Fatal Fury, The King of Fighters, Metal Slug, Samurai Shodown, Puzzle Bobble e Super Sidekicks. Ma sono davvero tanti i giochi, ad alcuni dedichiamo i box che trovate in queste pagine, che hanno reso gli anni '90 videoludicamente migliori di quello che, in linea generale, avrebbero davvero potuto essere. Non è arduo postulare che, probabilmente, la qualità dei titoli SNK (e non solo!) originariamente pubblicati su MVS e AES abbia spronato le altre software house nipponiche a migliorare i propri titoli. Emblematica, in questo senso, è la competizione tra SNK e Capcom che, specie nel campo dei picchiaduro ad incontri, ha garantito una produzione eccellente, idealmente conclusasi in diplomatico pareggio con Garou: Mark of the Wolves da una parte e Street Fighter III: Third Strike dall'altra. Si tratta, ancora oggi, dei due migliori beat'em up 2D di sempre. Almeno a giudizio di chi scrive.

FINE E RINASCITA

L'inizio del XXI secolo segna la fine per SNK che, con i conti in rosso per oltre 2 miliardi di yen, è costretta a dichiarare bancarotta. Le varie vicissitudini finanziarie della società, ancora diretta dallo stoico Kawasaki, non impediscono il fallimento della compagnia che porta prima alla riacquisizione dei diritti nel 2003 e, quindi, la rinascita del marchio mutato in SNK Playmore prima del recente SNK Corporation. Mentre alcune saghe, tra tutte The King of Fighters e Metal Slug, continuano a occupare scaffali e annunci, la storia di uno dei marchi più importanti nella storia dell'industria rischia di restare incastrato tra i guai dell'epoca moderna. Nulla a che vedere con gli anni '90, quando il marchio SNK regnava, da vero sovrano, nelle sale giochi e nelle case di pochi, e ricchi, bambini fortunati. ■



Il "mio" Neo Geo MVS con "cartuccione" di Metal Slug 4. L'unico modo per superare i traumi infantili dovuti al quasi nullo potere d'acquisto di un qualsiasi adolescente italiano degli anni '90.





DAL LIBRO AL FILM,
RIVIVIAMO LA GRANDE CACCIA AGLI
EASTER EGG FIRMATA ERNEST CLINE.

READY PLAYER ONE

a cura di Valerio "Kid" Kohler

Fin dai tempi di *Neuromante* di William Gibson, un'idea appassionava i lettori: quella di vivere in un mondo che avrebbe unito definitivamente il reale e il virtuale, dove gli utenti si sarebbero buttati a capofitto per vivere al di fuori delle logiche di una realtà fredda e distante. Un giovane americano ha pensato di riprendere questo concetto nel suo romanzo, e disseminarlo di citazioni nostalgiche tutte incentrate sul retrogaming. Il suo nome è Ernest Cline, e il suo libro è *Ready Player One*, che di recente abbiamo potuto ammirare al cinema in una rivisitazione live-action diretta nientemeno che da Steven Spielberg. Cline, che è vissuto tra cabinati e console fin dalla più tenera età, ha creato un universo basato sulla nostalgia e su chicche per veri gamer; se nel film i rimandi sono stati allargati anche a opere più recenti, nonché ad altri media come il

fumetto e il cinema, il romanzo invece si è concentrato sull'epoca d'oro del videogioco. Nelle prossime pagine andremo quindi a scovare le citazioni più vicine al retrogaming e a quei titoli che hanno segnato la nostra vita da videogiocatori. E fidatevi, che nel macrocosmo di OASIS c'è davvero di tutto.

IL PRESELTO

Una breve introduzione: cos'è *Ready Player One*? Il romanzo, uscito originariamente nel 2010 dalla penna di Ernest Cline, vorace appassionato di *Star Wars*, è legato direttamente al genere dei LitRPG, che unisce la fantascienza con gli stilemi tipici dei MMORPG. Nella storia, Wade Watts, così chiamato dai suoi genitori per dargli un'identità che almeno nel nome si avvicinasse a supereroi del calibro di Peter Parker, Bruce Banner e tanti altri, vive in una delle alienanti »

LA TIGRE NERA

Non tutti sanno che uno degli Easter Egg si nascondeva già nel titolo stesso del libro prima e del film poi. "Ready Player One", infatti, non è direttamente riferito a Wade Watts o ad altri giocatori di OASIS, ma è una citazione pedissequa dell'invito che tanti, tantissimi cabinati hanno fatto nel corso degli anni ai loro giocatori. Nello specifico, la frase completa si ispira a un titolo di Capcom, *Black Tiger* (conosciuto come *Black Dragon* in Giappone), dove il giocatore veniva incoraggiato dallo stesso cabinato a inserire una monetina per entrare nel suo mondo. Una vera e propria sfida, che Ernest Cline ha voluto evocarne nel suo romanzo *Ready Player One*.

ASTEROIDS: UNA PASSIONE SENZA FINE

James Halliday è sicuramente un giocatore curioso: in oltre 67 anni di vita, il buon Donovan ha difatti avuto modo di vivere una quantità smodata di esperienze videoludiche, spaziando tra decine di titoli e generi mutevoli. C'è però un videogioco che Halliday, nonostante il trascorrere degli anni, vede sempre come l'esempio massimo di divertimento, oltre che un semplice piacere a cui non si può proprio rinunciare: Asteroids. Il leggendario titolo di Atari, realizzato a cavallo tra gli anni '70 e '80, è uno di quei videogiochi che nonostante il passare del tempo rimangono ancora appassionanti. Proprio come piace a noi!



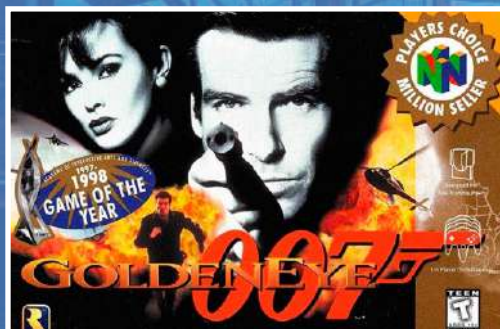
montagne di case che costellano una Oklahoma distopica del 2040. In questo mondo spietato e ormai abbandonato a se stesso, l'unica speranza per i suoi abitanti rimane OASIS, un macroverso virtuale dove ogni essere umano può realizzare i suoi sogni. Tutto a portata di visore.

James Halliday: un folle sognatore (che ce l'ha fatta)

Tra tutti i personaggi presenti in Ready Player One, James Donovan Halliday è forse la figura che cela più rimandi ai videogiochi degli scorsi »

IL MIO NOME È HALLIDAY, JAMES HALLIDAY

Tra tutti i giochi amati da James Halliday ce n'è uno che, a buon ragione, viene considerato come uno degli sparatutto più coinvolgenti degli Anni '90: quel titolo è GoldenEye 007. Tuttavia, non fu la spia più famosa d'Inghilterra ad aver inizialmente attirato Halliday, bensì un altro personaggio della leggendaria modalità multiplayer: Oddjob. Il tozzo antagonista del titolo, infatti, a causa della statura molto ridotta rispetto agli altri personaggi, finiva spesso per destabilizzare la mira automatica in multigiocatore, rendendolo a tutti gli effetti una vera e propria bestia nera tra le community dedicate a James Bond.



PERFECT-MAN

In un passaggio del romanzo, il gruppo di Parzival si trova a dover finire Pac-Man per ottenere una vita extra all'interno di OASIS. Quel che non viene detto subito, però, è che il titolo Bandai Namco deve essere concluso letteralmente alla perfezione.

In altre parole, Wade deve ottenere il punteggio perfetto di Pac-Man al primissimo tentativo, mangiando non solo tutte le pillole, ma anche tutti i fantasmi blu e tutti i bonus di ogni singolo livello di gioco, fino alla 256esima area, ossia quella dopo la quale il gioco si "buggava" e diventava ingiocabile.



UNA FALLA NEL SISTEMA

Andiamo a vedere tutti i titoli che, grazie alla presenza di bug o glitch fuori di testa, sono arrivati ad ottenere un loro spazio all'interno dell'oasi.



LO SQUARCIO NELLA TEMPESTA

Tempest, il classico videogioco ideato e programmato da David Theurer, apre le porte a una delle battaglie finali di Parzival, Art3mis e compagnia. In questo frangente, Wade Watts deve tentare di superare il punteggio record di 728,329 sul coin-op del 1980, lo stesso che noi retronostalgici abbiamo imparato ad amare dalla nostra infanzia a oggi. In questo caso, l'aiuto arriva proprio da Art3mis, che spiega a Wade come sia possibile ottenere 40 vite extra grazie a un glitch del cabinato, che sconvolge totalmente il sistema di Tempest. Il glitch esisteva effettivamente, e fu causato dal perfezionismo di Theurer, che centrando il logo di Atari aprì la falla che consentiva di ottenere le vite extra.

SUPER MARIO 64



L'IMPORTANZA DI DIRE GRAZIE

I rimandi, si sa, possono essere sia diretti che subdoli. Ernest Cline ha voluto citare degli elementi che potessero adattarsi a una serie smodata di romanzi, film e videogiochi, senza per questo mai risultare banale. Uno di questi elementi è stato ripreso anche nel film. Giunti alla conclusione, infatti, la frase che viene pronunciata dalla versione virtuale di James Halliday non è un lungo monologo sul senso della vita, né un'elucidazione sullo sviluppo del titolo, bensì un ringraziamento: "Thank you for playing my game". Una frase del genere potrebbe sembrare uscita tanto per chiudere ad effetto l'esperienza del giocatore nel mondo di OASIS, eppure la citazione è più chiara che mai. Quella frase, infatti, altro non è che un rimando al leggendario ringraziamento di Super Mario nel suo titolo su Nintendo 64, che esprime lo stesso concetto alla fine dell'opera.

decenni. In effetti, egli può essere considerato un omaggio vivente a chi i video game li inventa e li sviluppa. Tanti sono i giochi e le icone che hanno ispirato questa figura tanto sfuggente quanto geniale, fin dall'infanzia. Vediamoli insieme!

IL RISORGIMENTO DI LORD BRITISH

Dietro ogni creazione di James Halliday c'è un potpourri di citazioni nerd. Ernest Cline ha deciso di unire tutto ciò che potesse in qualche modo appassionarlo del mercato videoludico, per formare ciò che è successivamente divenuto il bizzarro Halliday. James è introverso, timido ed estremamente anomalo rispetto alle convenzioni sociali del vivere comune: una caricatura della visione comune degli sviluppatori di videogiochi. Questa figura mistica, nel corso degli anni, sarebbe arrivata a farsi idolatrare come uno dei personaggi più importanti nella storia moderna dell'umanità, e questo nonostante si sia ritirato in casa per interi decenni. L'ideazione di una simile figura non poteva però partire senza una base ben precisa in mente, e in effetti Halliday viene legato in maniera chiara a uno dei game designer più noti di tutto il mondo: Lord British, alias Richard Garriott. Garriott, dal vivo, è in realtà decisamente più normale di Halliday (ed è anche molto bravo con i trucchi di magia). Ma in un certo senso, in Halliday rivive lo spirito di Garriott, capace dare vita »



IL TORNEO DEGLI ELEMENTI

Swordquest

al genere dei giochi di ruolo, plasmandolo fino agli anni '90 con la serie di Ultima e la sua declinazione online di massa, Ultima Online, che possiamo definire un precursore di OASIS. Un uomo che è riuscito a compiere una serie di gesta assolutamente folli e indicibili rispetto alla media degli sviluppatori, come quella di volare nello spazio. Una cosa è certa: sia Halliday che Garriott sono due maledetti geni.

LA SFIDA DELLE CHIAVI

Com'è nata la sfida delle chiavi, necessarie al ritrovamento dell'Easter Egg di James Halliday, e quali sono stati i titoli che hanno ispirato la creazione di queste imprese insormontabili? Scopriamolo insieme!

TRE È IL NUMERO PERFETTO

Potrebbe sembrare un dettaglio insignificante, ma in realtà è un elemento centrale nel libro di Ernest Cline. Molti appassionati videogiochiatori hanno infatti trovato un nesso tra le tre chiavi di colore diverso da trovare all'interno di OASIS e un simbolo tipico dell'universo di The Legend of Zelda, la Triforza. Uniti dal significato mistico del numero tre, sia la Triforza che le chiavi sono un artefatto leggendario che deve essere conquistato dopo delle prove estremamente impegnative, un destino quindi che accomuna il protagonista Wade e Link. La citazione è così sottile proprio perché Cline non poteva inserire accenni diretti a Nintendo per via delle leggi su copyright.



Dalla prima metà degli anni '70 alla nuova età dell'oro dei videogiochi, decine di titoli sono stati dedicati a idee assolutamente originali e fuori di zucca. Tuttavia, solo una serie videoludica venne utilizzata a tutto tondo per l'ideazione della sfida delle chiavi: Swordquest. I quattro titoli targati Atari (di cui soltanto tre effettivamente pubblicati a cavallo tra il 1982 e il 1983) si dividevano difatti a seconda degli elementi naturali: Earthworld, Fireworld, Waterworld e Airworld. Ognuno di essi puntava ad approfondire una filosofia o una religione particolare, che avrebbe poi dato il via a una serie di enigmi estremamente criptici, con un vero montepremi in palio. Le sfide di Swordquest sono alla base delle sfide di James Halliday in Ready Player One. Proprio come nel libro, infatti, Atari decise di pubblicizzare la serie Swordquest attraverso delle ricompense straordinarie, che sarebbero state elargite a chiunque si sarebbe dimostrato degno di trovare tutti gli indizi all'interno dei singoli titoli. Ognuno di essi avrebbe portato a un oggetto diverso: un talismano, un calice, una corona, una pietra filosofale e, dulcis in fundo, una spada d'argento.

Ogni argenteria venne ornata con gioielli di ogni tipo e forma, donando alle ricompense un valore complessivo di circa 125.000 dollari. Reali. A Ernest Cline la cosa dev'essere rimasta particolarmente impressa, ed è da lì che nasce l'idea delle chiavi leggendarie.

Swordquest!

You Can Win Fabulous Prizes by Solving the Mysteries of Four New Cartridges

In October, Atari presents the *SwordQuest* Game Program cartridges, launching the most exciting role-playing game series of our time—the *SwordQuest* Cycle.

There will be four new *SwordQuest* games in all, each part of the vital *SwordQuest* adventure story. The continuing history tale of treacherous heroes and daring quests is set in the special DC comic books packed with the cartridges, led played out in the *SwordQuest* novels.

For the *SwordQuest* challenge is more than on-screen action—by finding clues hidden in each cartridge and comic book combination, players can win prizes worth thousands of dollars.

The *Quest* begins with *EarthWorld*, which holds the key to winning a spectacular 18kt solid gold *Talisman*, studded with twelve diamonds and twelve pearls.

Next comes *FireWorld*, in early 1983. The winner of the *FireWorld* contest walks off with a *Chalice*, a gorgeous pocket of platinum and gold, studded with rubies, sapphires, diamonds, and pearls—worth \$25,000 prize.

Later in 1983 there is *WaterWorld* with a prize truly fit for a king—a \$25,000 golden *Crown*, encrusted with diamonds, rubies, sapphires, green tourmalines, and emeralds.

Finally comes *AirWorld*. Uncovering its secrets will win the fourth \$25,000 prize for some lucky player—a 14-carat-rose-gold version of the mythical *Philosopher's Stone*, encased in an 18kt gold box studded with emeralds, rubies, diamonds, and citrines.

And when the *SwordQuest* cycle is completed, it will be time for the fifth and final challenge of *SwordQuest*—the warrior search will start the grand prize search, an incredible jewel-encrusted *Dewdrop*, with 18kt gold handle and gleaming silver base, studded with diamonds, emeralds, rubies, and sapphires—a \$10,000 award!

What kind of treasure will be hidden in the quest? No one is saying—but how at *SwordQuest*, Atari Director of Marketing (B. Howard), says, "When someone finds the clues, they'll know it."

All the contest details will be enclosed in the cartridge boxes," she explains, "but I can tell you that we're going to recognize everyone who finds at least a single solid clue. First, you'll receive a greater level of recognition. But you'll have to find all five valid clues to be eligible to win the major prize for each cartridge—and that'll be valid clue at a real challenge!"

This \$25,000 Gold Chalice Can Be Yours!

Solve The Mystery Of

Swordquest
FireWorld

SWORDQUEST—a revolutionary video game concept including four different cartridges linked in a continuing epic adventure.

Each cartridge is a thrilling video game in its own right and is part of the *SwordQuest* Cycle, with its own fabulous prize custom made for Atari at a cost of \$25,000. And for the final prize of the *SwordQuest* series, there is the \$25,000 Golden Chalice!

FireWorld is a dangerous place, and the *Quest* is demanding—but think how sweet it will be when the winner checks a victory list from a \$25,000 Golden Chalice!

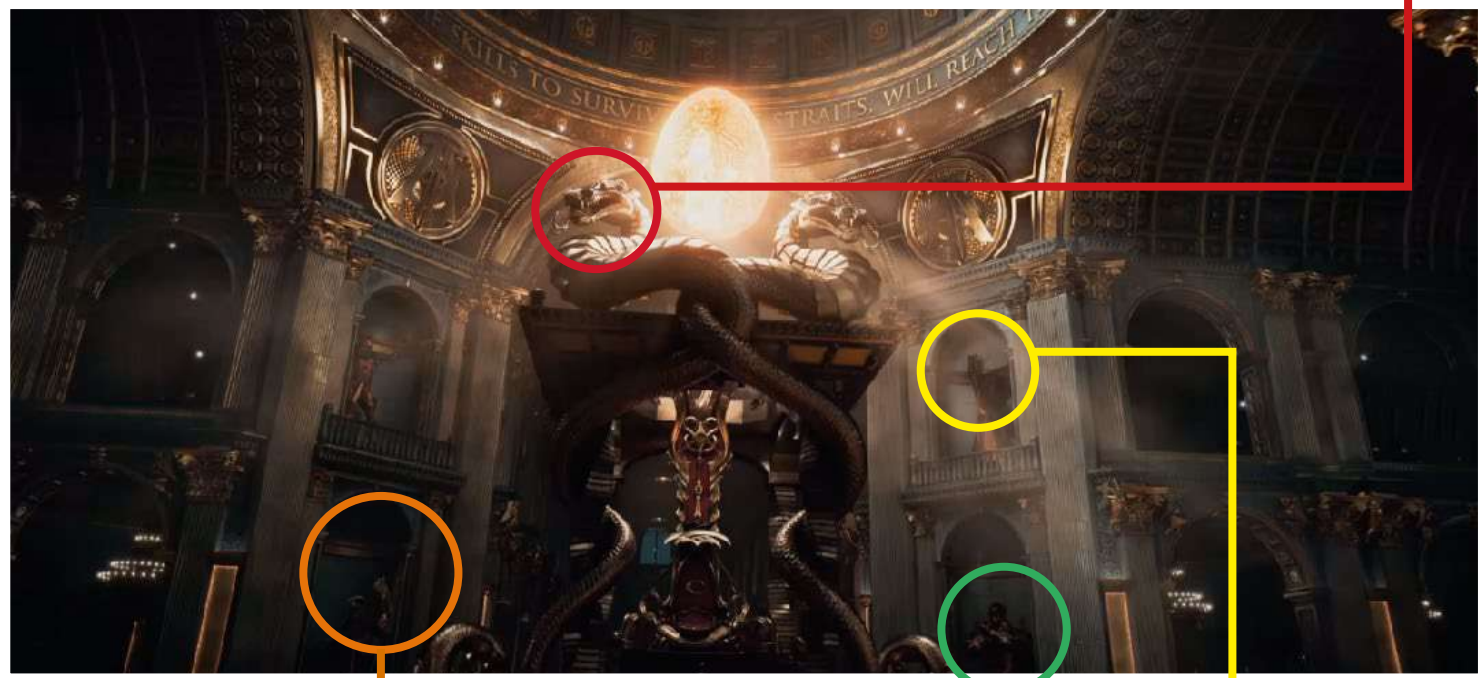
Order *SwordQuest* *FireWorld* Today!

Circle Number 5 on Reader Service Card

FATALITY!

PERFINO IL TRONO DEGLI EASTER EGG NASCONDE DEGLI... EASTER EGG!
MORTAL KOMBAT È IL PROTAGONISTA, MA COSA RIVELERÀ IL PODIO DI JAMES HALLIDAY?

Già! Come molti appassionati della serie avranno notato, i due draghi che difendono l'Easter Egg di Halliday altri non sono che... il logo storico di Mortal Kombat!



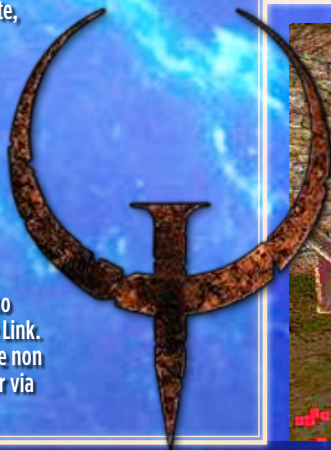
Tra tutti i personaggi visibili nello spezzone, Scorpion risulta sicuramente la figura meno visibile del trio. Sistematosi in un angoletto a sinistra, però, la posa del vendicativo Hanzo Hasashi fa sicuramente la sua bella figura.

Cosa farebbe uno Scorpion senza un suo Sub-Zero da ricercare? Anche nel trono dell'Easter Egg, il buon Kuai Liang si presenta tra le figure cardini del picchiaduro, mostrandosi con la sua classica posa a braccia incrociate.

C'è poco da dire, e quel cappello è inconfondibile: Raiden, il Dio del Tuono nella mitologia di Mortal Kombat, viene richiamato fin dalla postura. La stessa che prelude spesso (se non sempre) allo scatenarsi dei suoi fulmini!

TRE È IL NUMERO PERFETTO

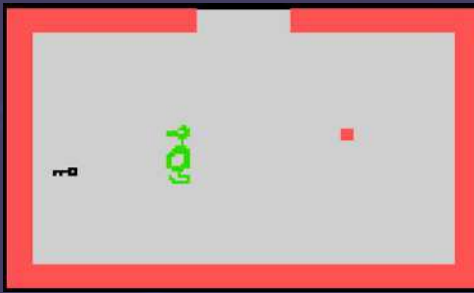
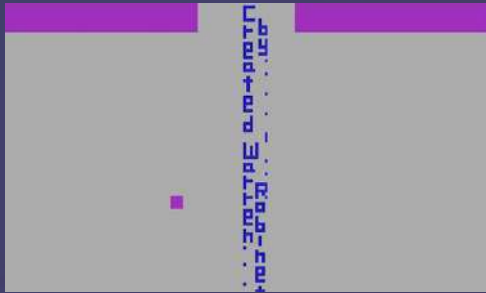
Potrebbe sembrare un dettaglio insignificante, ma in realtà è un elemento centrale nel libro di Ernest Cline. Molti appassionati videogiochiatori hanno infatti trovato un nesso tra le tre chiavi di colore diverso da trovare all'interno di OASIS e un simbolo tipico dell'universo di The Legend of Zelda, la Triforza. Uniti dal significato mistico del numero tre, sia la Triforza che le chiavi sono un artefatto leggendaro che deve essere conquistato dopo delle prove estremamente impegnative, un destino quindi che accomuna il protagonista Wade e Link. La citazione è così sottile proprio perché Cline non poteva inserire accenni diretti a Nintendo per via delle leggi su copyright.



LA GRANDE AVVENTURA DELLE AVVENTURE

Andiamo a vedere cosa si nasconde dietro alcuni titoli citati da Ready Player One.

LA CITAZIONE NELLA CITAZIONE



Come abbiamo visto finora, Ready Player One nasconde una marea inaudita di rimandi alla pop culture e ai titoli storici dell'Atari 2600 (e non solo). Tra questi, c'è anche il leggendario Adventure di Warren Robinett, conosciuto proprio per aver portato nel mondo dei videogiochi la prima Easter Egg (cosa non del tutto esatta, ma si tratta senza dubbio dell'esempio più rilevante). Dopo aver affrontato decine e decine di titoli sull'Atari 2600, tra cui troviamo delle vere e proprie gemme, come Pitfall!, Haunted House e Defender, Parzival e compagnia si trovano a dover terminare Adventure in prima persona. E Parzival, che conosce il titolo a menadito, non si fa sfuggire l'occasione di recuperare la mitica Easter Egg lasciata da Robinett nel 1979. Che si scoprirà essere alla fine il metodo per ottenere la chiave.

FROBOZZ: LE FRONTIERE DI ZORK



Quello di Zork è un rimando particolare. Rispetto ad altre citazioni di Ready Player One, il titolo di Infocom non venne portato all'interno del romanzo come un semplice strumento per le innumerevoli sfide dei protagonisti, ma divenne un intero mondo dell'OASIS: Frobozz, dal nome di una regione del gioco. La provincia di Frobozz, presente nella parte settentrionale delle Westland, tra insediamenti storici come quelli di Galepath, Mareilon e il Castello di Largoneth, aiutò ad arricchire ulteriormente l'universo creato da Ernest Cline, dandogli anche la possibilità di citare uno di quei titoli che, senza ombra di dubbio, riuscirono ad offrire una narrazione straordinaria per la seconda metà degli anni '70. Pur essendo composti esclusivamente di testo.

READY
PLAYER
ONE

LA NASCITA DI UN'OASI

Un'oasi virtuale dalle possibilità infinite, con tanto di legami e status esterni da quelli reali. Da dove nasce OASIS, e quali sono i titoli che hanno influenzato maggiormente la sua rappresentazione in Ready Player One? Ci sono giochi che, come OASIS, hanno dato ai videogiocatori la possibilità di vivere una seconda vita in un universo virtuale. Oltre al già citato Ultima Online di Lord British, ci fu un titolo che riuscì a dare una forma concreta all'idea di un mondo digitale persistente: EverQuest. Durante il suo periodo di massimo successo, infatti, Cline notò letteralmente un mondo alternativo nel quale i giocatori riuscivano finalmente a creare dei legami consistenti e reali con le altre persone, persino trasformando delle amicizie in relazioni e arrivando a una totale identificazione tra avatar e utente. Una realtà strabiliante ai tempi, e che venne più volte sfruttata dall'immaginario dei designer per creare una nuova serie di universi virtuali, tra cui lo stesso OASIS. ■



RESIDENT EVIL 2

LA SECONDA
GENESI
DEL MALE



a cura di

Guglielmo "Gu" De Gregori
e Marco "Deckard" Piccirilli

Inquietante fino al midollo, **Resident Evil 2** è uno dei giochi più spaventosi che siano mai stati realizzati. Riviviamolo insieme... sempre che ne abbiate il coraggio.

Se c'è un gioco che ha scavato un solco nell'immaginario collettivo, quello è Resident Evil 2, che quest'anno compie 20 anni. Chi lo avrebbe mai detto, tuttavia? Tra colpi di genio e brillanti intuizioni di design, Resident Evil 2 brilla come un diamante ancora oggi, anche a distanza di così tanti anni. Frutto di una genesi, se vogliamo, travagliata, e della visione di due artisti privi di compromessi, come Shinji Mikami e Hideki Kamiya, che arrivarono al punto di riscrivere quasi completamente il gioco pur di perseguire la loro personalissima visione. Seguiteci per scoprire con noi una storia sanguinosa e oscura ma, proprio per questo, maledettamente affascinante.

UNA SAGA DIVENTATA UN MITO

Se siete fra quelle persone (non moltissime) che possono dire di conoscere Resident Evil fin dalle sue origini, molto prima, cioè, che il quarto capitolo imprimesse una decisa svolta action al franchise - poi abbandonata con il settimo - allora potete considerarvi fortunati, perché ciò vuol dire che avete avuto l'onore di crescere in un periodo bellissimo. Nella seconda metà degli anni '90 il videogioco stava vivendo una vera e propria rivoluzione, e il survival horror di Capcom ne fu uno dei principali fautori, affiancato al debutto della prima PlayStation, la quale, forte delle sue incredibili vendite (più di 100 milioni di pezzi: un'enormità, all'epoca, per una console casalinga), ebbe il merito di massificare una volta per tutte il gaming da salotto, stravolgendo le abitudini di molti giocatori e mutando per sempre l'industria. Non è un mistero se molti videogiochi pubblicati fra il 1995 e l'inizio del nuovo millennio sono ancora oggi considerati dei veri e propri classici: buona parte dei videogiochi moderni, infatti, poggiano le loro radici proprio sui dogmi e sulle »



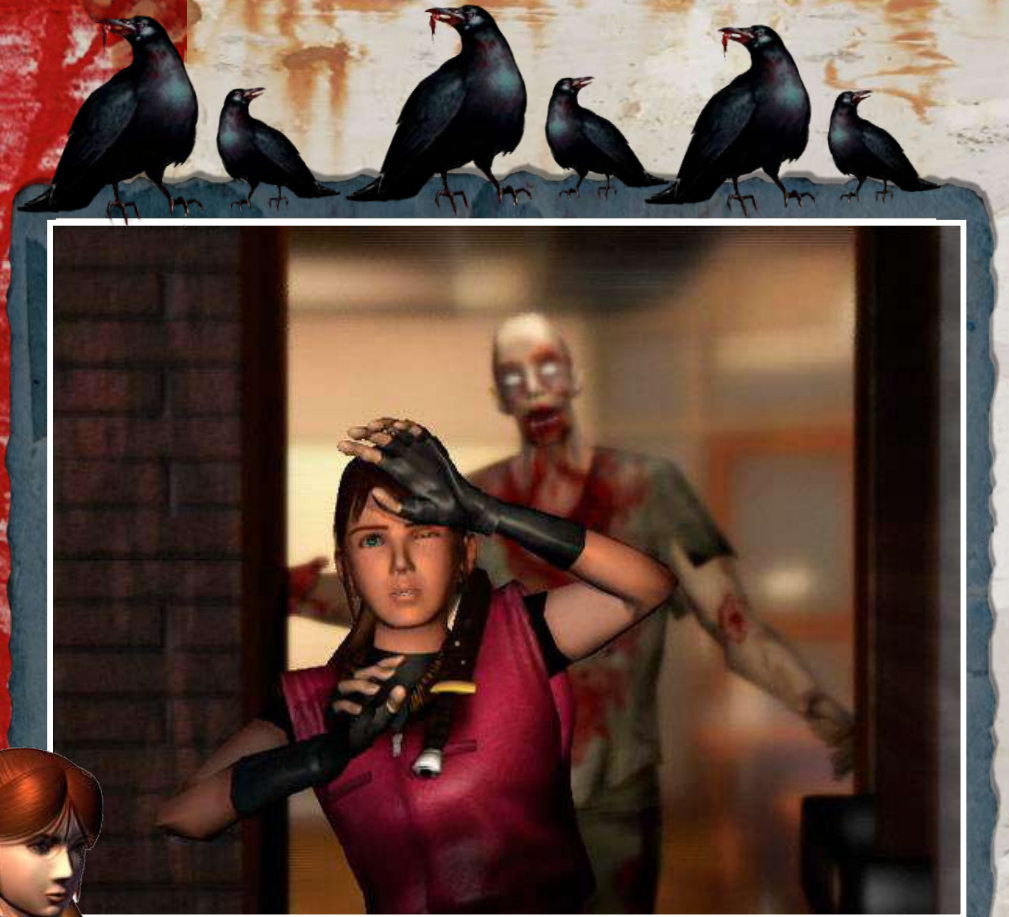
« La leggendaria stazione di polizia di Raccoon City 2, un'immagine iconica che ci rimanda alle fasi iniziali dell'avventura orrorifica targata Capcom.



consuetudini tipiche di quegli anni. Resident Evil arrivava proprio in quell'epoca: un periodo di cambiamento totale, nel quale l'avvento ormai consolidato della grafica in tre dimensioni aveva aperto un intero nuovo mondo di possibilità per tutti. Il solco tracciato con la generazione precedente sembrava enorme, eppure non tutto era andato perduto: anche in questi anni, molte fra le saghe più indimenticabili e capaci di far innamorare milioni di giocatori nacquero da radici piantate già in epoca Super NES, seguendo una continuità che più che tecnica e visiva era concettuale e stilistica. Fra queste, ovviamente, c'era anche il primo Resident Evil, legato a ben due generazioni di console precedenti.

DA RESIDENT EVIL A RESIDENT EVIL

Il capostipite della serie fu inizialmente concepito dal producer Tokuro Fujiwara come un remake di Sweet Home, un RPG dalla forte impronta horror che lui stesso aveva realizzato per NES; inoltre lo sviluppo, guidato da un designer geniale quanto folle come Shinji Mikami, partì su Super Nintendo nel 1993, per poi spostarsi su PlayStation l'anno successivo. Resident Evil introdusse idee e meccaniche innovative nella game industry, inserendo il giocatore in una struttura che lo calava all'interno di una sorta di perfida e al tempo stesso perfetta gabbia di design, obbligandolo a piegarsi alle volontà del suo creatore, a usare con intelligenza le risorse a sua disposizione per sopravvivere e a risolvere intricati enigmi per avere ragione di un level design mai visto prima per unicità e complessità. Il resto è storia: l'opera di Mikami fu uno dei survival horror più apprezzati dell'epoca PlayStation e riscosse un successo commerciale clamoroso fin dalle prime settimane di vendita, spingendo Capcom a lavorare fin da subito per realizzare un sequel. Fu a questo punto, però, che iniziarono a spuntare diversi problemi inaspettati. Se Capcom considerava normale l'eventualità che il capitolo originale potesse incontrare diversi intoppi in fase di sviluppo, soprattutto per via dell'appena avvenuto passaggio generazionale (che fu di fondamentale importanza per la nascita della serie), nessuno mai negli uffici di Osaka si sarebbe aspettato che il vero travaglio creativo sarebbe giunto soltanto in seguito. Già un mese dopo la conclusione dei lavori sul predecessore, colto da un'incredibile verve creativa, Mikami aveva cominciato con estrema foga a pensare a un seguito della sua storia: dopo poco tempo era



• Claire Redfield è uno dei due personaggi giocabili di Resident Evil 2. L'idea di avere per protagonista un personaggio femminile forte fu presa sulla scia del grande successo di Tomb Raider.





G-VIRUS

Non tutte le infezioni di Resident Evil vennero create con finalità negative, anzi. Il G-Virus fu uno di quegli strumenti che approfondirono ulteriormente una serie che finora aveva conosciuto il Tyrant Virus, ben più crudo e diretto nelle modalità infettive. Quali sono però le differenze che distanziano le due tipologie di Virus, e perché la versione di Resident Evil 2 viene tuttora vista come la forma più terrificante e distruttiva?

1

Uno dei più potenti virus di Resident Evil. L'infezione continua a rigenerarsi e a mutare ogni volta che viene danneggiato, lasciando la totale incinerazione come unica via per l'eliminazione del bersaglio.

2

Rispetto al fine distruttivo del T-Virus, il G-Virus era stato ideato dal dottor. William Birkin per dare vita ad una nuova specie: coriacea, straordinariamente forte e stabile nelle condizioni fisiche.

3

Mentre il T-Virus trovava una facile diffusione nel classico morso dello zombi o nelle ferite aperte, l'infezione del G-Virus avveniva unicamente tramite l'iniezione del bacillo virale.

4

A differenza del T-Virus, il G-Virus aveva dato la possibilità agli infetti di tramandare geneticamente il batterio, creando un'arma ancor più devastante, almeno a livello teorico!

5

Anche per il G-Virus esiste un vaccino, ossia il Devil. L'unico problema è che la cura funziona soltanto con chi è riuscito a resistere alle alterazioni genetiche procurate dal bacillo. Un bel problema.

L'INFEZIONE CHE AVREBBE DOVUTO CAMBIARE IL MONDO



Una visuale dall'interno della stazione di polizia di Raccoon City. Qui si vede particolarmente bene lo stacco tra i fondali pre-renderizzati e il modello poligonale di Leon.



Una suggestiva inquadratura del Tyrant, uno dei nemici più temibili di Resident Evil. L'immagine è un ottimo esempio di come i designer giocarono con le telecamere per instillare il terrore.



già pronto un primo prototipo, che ai suoi occhi, tuttavia, era un'evoluzione piuttosto che un vero e proprio sequel, tanto che egli stesso decise di denominarlo Resident Evil 1.5. Questa versione, seppur a livello fortemente embrionale, includeva già al suo interno molte delle idee che sarebbero poi confluite in Resident Evil 2, pur con caratteristiche, scopi e modalità molto differenti. Già dai primi tempi, però, Mikami non era completamente convinto del progetto: in cuor suo, forse, pensava di non avere più molto altro da dare alla serie nel suo ruolo di game director, e cominciava a farsi strada in lui l'idea di cedere il controllo creativo a qualcun altro, assumendo la carica di producer in modo da relegare se stesso a compiti più di coordinamento e supervisione, vigilando, in un certo senso, sulla buona riuscita del progetto. Fu così che fra il 1996 e il 1997 lo sviluppo di Resident Evil 1.5 venne accantonato, malgrado il gioco fosse completo per un buon 60-80%, e la direzione passò in mano a un giovane rampante in casa Capcom: Hideki Kamiya. Quest'ultimo, classe 1970 e cinque anni più giovane di Mikami, aveva già contribuito come planner allo sviluppo del primo capitolo e lo conosceva bene: la sua visione piuttosto eccentrica, inoltre, fu fondamentale per garantire a Resident Evil 2 quell'impronta unica che contribuì ad annoverarlo fra i sequel videoludici più riusciti della storia, quelli che cioè non si limitavano a fungere da semplici

more of the same riciclando pigramente modelli e meccaniche di gioco soltanto per cavalcare l'onda del successo, ma provavano effettivamente a offrire al pubblico qualcosa di nuovo, di diverso e per certi versi di inaspettato. Kamiya, dunque, si mise al lavoro capitanando un team di qualche decina di persone, e, pur avendo non moltissime risorse a disposizione, diede una svolta così decisa alla struttura di gioco da entrare addirittura in conflitto (e più volte) con Mikami, che inizialmente aveva espresso il desiderio di mantenere un certo controllo creativo sul suo adorato pargolo. A questo punto, però, il peggio era già passato e Resident Evil 2 poté vedere la luce senza traumi ulteriori. Malgrado ciò, e anche se la versione definitiva è comunque piuttosto densa, ci sono tanti elementi che vennero tagliati per mancanza di tempo, o perché non si inserivano negli equilibri voluti dai creatori del gioco. Alcuni pezzi erano decisamente interessanti, e spiegano alcuni elementi della storia. Per esempio, vi siete mai chiesti perché Leon Kennedy indossi una divisa, nonostante la civiltà sia andata in frantumi e non ce ne sarebbe stato alcun bisogno? Si tratta, in realtà, del frutto di una scena in cui Leon si accolla la responsabilità di proteggere la città, e infilarsi la divisa, in quel contesto, ha un preciso significato simbolico: Leon che si erge a "guardiano di Raccoon City", o almeno di quel che ne rimane. Alcuni luoghi vennero



IL MIRACOLO DEL NINTENDO

• Uno degli aspetti meglio riusciti del gioco, è l'atmosfera di terrore e solitudine che si prova camminando per Raccoon City, ulteriormente alimentata dagli incontri con civili e vittime.

Non si può parlare di Resident Evil 2 senza citare il suo port per Nintendo 64, un vero e proprio fenomeno di programmazione. Con un budget di solo 1 milione di dollari, il team Angel Studios riuscì a stipare in una cartuccia piuttosto capiente tutti i contenuti di Resident Evil 2, comprese le sue cutscene FMV, un risultato che all'epoca era ritenuto ai limiti dell'impossibile (non dimentichiamoci che SquareSoft abbandonò Nintendo anche per via della difficoltà di inserire tanti FMV sulle cartucce). L'impresa è ancora più straordinaria se consideriamo che a compierla furono un team composto da 9 sviluppatori full-time e uno part-time, che lavoravano intorno ai limiti per offrire quella che è senza dubbio una delle versioni migliori del gioco. Resident Evil 2 per Nintendo 64 contiene persino delle funzionalità aggiuntive, come la possibilità di far vestire ai personaggi dei costumi alternativi.



• In Resident Evil 2 si incontrano molti personaggi che sarebbero diventati dei capisaldi della saga. Il gioco getta la base per una lore complessa e sfaccettata, a tutt'oggi non ancora del tutto risolta.

completamente riscritti dal punto di vista estetico: la prima versione del gioco, infatti, era molto futuristica, soprattutto per quanto riguarda l'iconica stazione di polizia in cui si apre l'avventura. I designer tuttavia pensarono che quello stile fosse troppo asettico, per cui optarono per un'architettura più retrò, in modo da non stonare con l'ambientazione del primo gioco, ossia la Spencer Mansion. Che, per inciso, per qualche tempo i designer pensarono di rendere visitabile, perché in fondo chi non era curioso di scoprire che cosa fosse successo alla cara, vecchia magione? Per qualche motivo, tuttavia, quella sezione fu cancellata, nonostante ne venne creato persino una concept art, e il gioco rimase perlopiù ambientato per le terrificanti strade di Raccoon City.

LA PAURA FA NOVANTA

Laddove il primo Resident Evil era un'esperienza tutto sommato "intimista", Resident Evil 2 allargava in maniera drammatica la lore della serie creata da Shinji Mikami. L'orrore, nel secondo capitolo, si spostava dall'iconica magione del primo capitolo per espandersi anche nella città dove si era verificato il disastro, Raccoon City, dando quindi un respiro molto più ampio, quasi da film d'azione hollywoodiano, a una vicenda che già si preannunciava forse un po' meno angosciante, eppure ben più densa di colpi di scena (del resto tra infiniti capitoli e spin-off, ancora oggi Capcom non ha finito di narrarla) e in grado di instillare continue e palpitanti emozioni. Anche soltanto mettendo a paragone i due incipit si intuisce perfettamente la diversa chiave di lettura che Kamiya ha dato al suo racconto. L'opera di Mikami si apriva con la ben nota fuga a perdifiato verso la villa (vera e propria coprotagonista del gioco) dei due protagonisti Chris Redfield e Jill Valentine, braccati da un gruppo di cani zombi: benché visivamente spettacolare (almeno per l'epoca), si trattava di un prologo non interattivo, che non dava neanche per un istante la possibilità di difendersi dai pericolosi nemici. Interattività che invece era presente fin dalle prime fasi del secondo capitolo: nella sequenza d'apertura, dopo un breve e fugace filmato che fungeva più che altro da incipit narrativo, il buon Leon Kennedy, ferito e scampato a un incidente, doveva difendersi da un gruppo di arrabbiatissimi zombi avendo a disposizione soltanto la sua pistola. Infischandosene di qualsiasi tutorial, già nei primi due minuti il gioco vi sbatteva in faccia con noncuranza tutta la sua violenza, quasi a sottolineare il maggior tasso d'azione rispetto al suo predecessore. A distanza di così tanti anni (sono ormai trascorse ben 20 primavere dal suo arrivo nei negozi) Resident Evil 2 è ancora ricordato da tantissimi appassionati, perché fondamentalmente giocava con le paure più archetipiche dell'uomo, su tutte quella della morte, rappresentata da sacchi di sangue marcio che camminavano in una città dove la civiltà era andata in frantumi. In Resident Evil 2 si viveva (e si moriva) da soli, fatta eccezione per qualche interazione con i comprimari. Il senso di oppressione, l'idea di essere stati abbandonati in un luogo maledetto, era in grado di creare un'atmosfera come non se ne erano mai viste prima d'allora in un videogioco. Il design dei mostri era più che mai ispirato, espandendo su quanto già visto nel primo capitolo: ragni »

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 CORSO COMPLETO PER TRASFORMARE LA PASSIONE PER IL VIDEOGIOCO IN UN LAVORO. E CONSEGUIRE LA LAUREA TRIENNALE

vigamusacademy.com

L'UNICA LAUREA *che trasforma la* TUA PASSIONE *per i* VIDEOGIOCHI *in un* LAVORO



PRENOTA SUBITO IL TUO POSTO

+39 366.413.9390
academy@vigamus.com

ORRORI MUTAZIONI E ALTRE AMENITÀ

LICKER

Queste creature hanno perso completamente la pelle, motivo per cui il cervello è esposto così oscenamente. Non avendo la pelle, sono anche particolarmente agili e sono in grado di camminare a quattro zampe, usando gli artigli per appendersi al soffitto.



ALLIGATORE

Come abbiamo già visto, Resident Evil 2 si ispirò alle teorie cospirazioniste più in voga, e tra queste non poteva mancare quella più che classica dell'alligatore che si trova nelle fogne. Questa creatura era particolarmente letale, nonché cresciuta a dismisura.



RAGNO

Aracnofobici di tutto il mondo, Resident Evil 2 non è il gioco che fa per voi. Queste creature hanno la passione di catturarvi con la loro tela; inoltre, sparando al ventre di uno di questi abomini, ne fuoriusciranno tantissimi ragnetti più piccoli. Che tenerezza!



GIANT MOTH

Una gigantesca falena con grossi problemi di linea. Infatti, la creatura è mutata ingrossandosi enormemente, tanto che le sue ali sono sufficienti soltanto per farla librare leggermente sopra il terreno. Per compensare la sua poca agilità, sputa un veleno mortale.





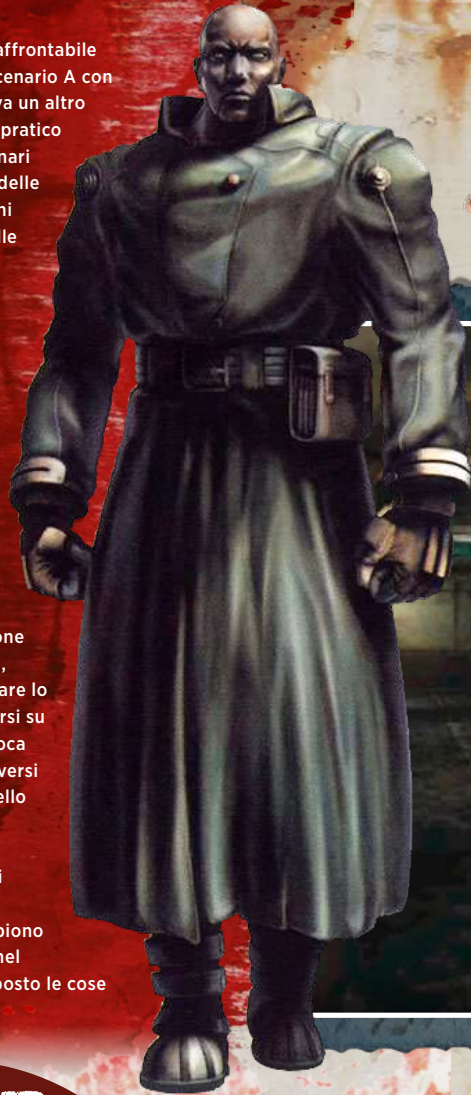
« Leon Kennedy è diventato uno dei personaggi più amati della saga, probabilmente complice il suo taglio di capelli che lo fa assomigliare a Leonardo DiCaprio, all'epoca sulla cresta dell'onda dopo il successo di Titanic.

giganti evocavano il terrore nella mente del giocatore, mentre i bizzarri Licker richiamavano visioni feticiste e morbose. Piuttosto curiosamente, Resident Evil 2 giocava con le teorie del complotto molto tempo prima che queste diventassero onnipresenti su Internet, tessendo un'intera ragnatela di intrighi che risaliva, guarda caso, a una gigantesca corporazione, ossia l'arcinota Umbrella Corporation. L'angoscia di un potere molto più grande di noi, che ci controlla e decide delle nostre vite, era più che mai vivo nel secondo capitolo di una serie che stava davvero cominciando a prendersi sul serio. Rispetto al primo episodio, infatti, Resident Evil 2 aveva un tono più intenso e grave e, anche se non mancano i momenti di bizzarria tipicamente giapponesi, riusciva comunque a evitare di scendere nel trash e in qualche modo anche a definire l'atmosfera dei capitoli immediatamente successivi. Si trattava quindi di un capitolo molto teso, certamente qualcosa che di notte, a luci spente, non era certo da affrontare a cuor leggero. Merito principalmente di un level design straordinario, che giocava ancora una volta con inquadrature cinematografiche per costruire magistralmente la tensione e strappare ulteriormente il controllo dalle nostre mani. Oggi, giocare a Resident Evil 2 con i controlli originali risulta essere un'impresa assai improba (noi stessi ce ne siamo accorti rimettendoci su le mani a distanza di molti anni, n.d.R.), a causa del sistema di movimento cosiddetto tank, ma in realtà, vedendola da un altro punto di vista, questi controlli quasi da avventura grafica rendevano l'esperienza oltremodo più difficile, costruendo bene quel senso di precarietà ed emergenza che ci si aspetterebbe da un gioco horror. Se nell'originale era principalmente il level design a intrappolare il giocatore nelle sue spire, nel sequel era una riuscitissima miscela di più elementi, la quale dava vita ad un'esperienza che, ad oggi, i fan di lungo corso non hanno ancora dimenticato. In Resident Evil 2 tutti gli elementi erano al posto giusto, e contribuivano a creare un senso di instabilità tramite tutti gli espedienti a disposizione dei game designer: dalla musica, sempre sul pezzo e in grado di sottolineare la brutalità della situazione, fino alla schermata del game over, un laconico "You Died" durante il quale il nostro protagonista veniva smembrato dai morti viventi e al cui cospetto si finiva per giungere davvero tante, tantissime volte. Neanche Dark Souls, molti anni dopo, sarebbe riuscito a rappresentare la morte in maniera tanto efficiente, brutale e punitiva. Il gioco, del resto, era ben poco clemente per quanto riguarda la difficoltà, dettata principalmente dalla scarsità delle risorse a disposizione, ma anche dal collocamento dei nemici, mai banale e sempre in grado di far sobbalzare il giocatore sulla sedia anche nei momenti apparentemente meno concitati.

REALTÀ PARALLELE

Un'importante miglioria rispetto al primo capitolo venne implementata nel gameplay, e riguardò il cosiddetto Zapping System. Nel primo episodio della serie, infatti, esistevano dei paletti per quanto riguarda le interazioni fra i personaggi: ad esempio, Barry non avrebbe mai potuto incontrarsi con Jill durante il gioco, e altre limitazioni simili. Resident Evil 2, invece, è stato pensato e costruito per intrecciare fra loro le vicende di Leon Kennedy e Claire Redfield fin dall'inizio, in uno scenario nel quale entrambi i protagonisti sono complementari l'uno con l'altra. Finendo lo scenario A con uno »

dei due si sbloccava lo scenario B, affrontabile con l'altro. D'altronde, finendo lo scenario A con il secondo protagonista, si sbloccava un altro scenario B, con il gioco che all'atto pratico poteva concludersi con quattro scenari diversi. Tali scenari avevano anche delle implicazioni corrispondenti: le azioni compiute in uno scenario hanno delle conseguenze in quello successivo, come per esempio la presenza o l'assenza di determinati oggetti utili. Lo Zapping System venne introdotto in uno stadio avanzato della progettazione del gioco e rappresentò un vero e proprio tocco di classe per l'epoca, possibile soltanto grazie alle Memory Card; fu fortemente voluto da Kamiya, nonostante i timori dei suoi colleghi sulla fattibilità. Kamiya, è risaputo, ha un bel caratterino ed è noto per la sua volontà di far valere la sua visione sopra quella di tutti gli altri, per cui, anche sfidando il rischio di prolungare lo sviluppo, il team dovette concentrarsi su una funzionalità di gioco che all'epoca appariva rivoluzionaria, e per certi versi lo è ancora oggi. A Kamiya l'idea dello Zapping System venne guardando la trilogia di Ritorno al futuro, costantemente regolata da rapporti di causa-effetto: nei film di Robert Zemeckis, infatti, Marty e Doc compiono diverse azioni, anche involontarie, nel passato per cercare di rimettere a posto le cose



Le ambizioni di Resident Evil 2 erano molto più elevate rispetto a quelle del primo episodio, principalmente perché ci si spostava da una magione isolata a un'intera città.

BRAD: UN RITORNO AL FUTURO

Qualcuno si ricorda di Brad Vickens? Il famigerato pilota di Resident Evil, ben prima del secondo capitolo, non era stato mai visto direttamente dal giocatore, tant'è che la sua identità riusciva a distinguersi soltanto grazie alla sua voce. Il tempo, però, non sarebbe stato magnanimo con il povero Brad, poiché il suo fato non fu quello di cadere dinanzi a un comune zombi. Tutt'altro, Vickens finì per incrociare un dolcissimo Nemesis di Resident Evil 3 che, in una delle scene iniziali del gioco, l'avrebbe ucciso e infettato con cattiveria. Tuttavia, la sua storia sarebbe proseguita in Resident Evil 2. Scegliendo Leon o Claire a difficoltà Normale, infatti, il giocatore avrebbe potuto incrociare la versione infetta di Brad muovendosi nel titolo fino al sottopassaggio, dove sarebbe incominciato uno scontro con lo stesso Vickens! Il plot twist? Per fare in modo di scontrarsi con il pilota, il giocatore deve spostarsi senza raccogliere un singolo oggetto, tentando goffamente di sfuggire a tutti gli zombi tra una via e l'altra. In poche parole, avremmo dovuto emulare Brad! Triste il fato, vero?

IL CESTINO LEGGENDARIO

La storia dei videogiochi ci ha insegnato che tentar non nuoce mai quando si vogliono cercare dei segreti, anche in situazioni particolarmente folli o strambe. Nel caso di Resident Evil 2, tuttavia, un Easter Egg ben specifico si è nascosto nel corso degli anni all'interno di un oggetto misterioso, anzi, oscuro: un cestino. Sì, il cestino di Resident Evil 2 fu la chiave di tutto per trovare una fotografia mai vista prima. Per trovarla, il giocatore avrebbe dovuto compiere alcuni passi.

1

Raggiungere l'ufficio dello S.T.A.R.S., ripulendo la sala dagli eventuali zombi e recuperando tutti gli strumenti possibili.

2

Trovare il cestino, localizzato vicino al logo sul muro dell'ufficio e nelle vicinanze del tavolo di Wesker.

3

Cercare qualcosa al suo interno! Sì, non è uno scherzo. Il giocatore avrebbe dovuto cercare dentro il contenitore non una, non due, ma per ben 50 volte di fila! Un gesto mostruoso, ma che consente a chi avrebbe trovato l'Easter Egg di ottenere una pellicola.

4

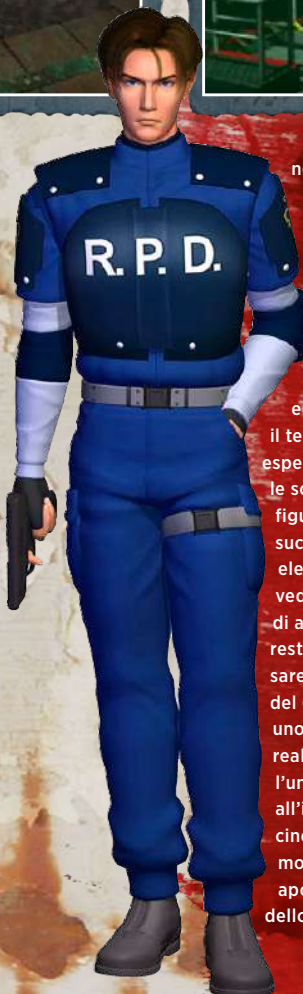
È giunta l'ora di spostarsi, dirigendosi verso la Dark Room del gioco.

5

Sviluppare la pellicola al suo interno, rivelando... una fotografia di Rebecca Chambers, uno dei personaggi principali del primissimo Resident Evil, in una tunica sportiva!



Se il primo Resident Evil faceva uso di elementi tratti di peso dall'immaginario dei B-movies, il suo seguito tende invece a essere più genuinamente inquietante, nonostante le venature giapponesi che rendono l'esperienza comunque sopra le righe.



nella loro linea temporale futura. In effetti, ancor di più rispetto al primo episodio, la serie ha un flavour cinematografico molto marcato, complici anche degli FMV, realizzati in una maniera decisamente non convenzionale. La PlayStation poteva gestire ambienti tridimensionali, ma non era una fonte illimitata di risorse, e il team fu costretto a cercare qualche espediente: per far funzionare a dovere le scene vennero adottate delle action figure, animate in stop motion, su cui successivamente furono applicati gli elementi 3D. Il trucco c'era, ma non si vedeva, e questo espediente permise di avere cutscene avvincenti, come del resto allora un giocatore PlayStation si sarebbe aspettato da una produzione del genere. Pare che il modello di Ada, uno dei personaggi del gioco, non fu realizzato in tempo, motivo per cui è l'unico dei comprimari che non appare all'interno delle sequenze FMV. Il tono cinematografico dettava anche un passo molto serio all'esperienza, quasi apocalittico, sebbene le riscritture dello script permisero alla vicenda di »

connettersi al tessuto più ampio di Resident Evil, avvicinandosi alla visione iniziale del supervisore Yoshiki Okamoto, che voleva fare della serie una sorta di cornice narrativa in cui ambientare storie diverse, in maniera simile a un film di James Bond. A livello narrativo in effetti, per l'anno in cui uscì, era semplicemente straordinario: i giocatori si ritrovavano di fronte a un vero e proprio film interattivo, fatto di personaggi carismatici e storie avvincenti, sicuramente il picco più alto toccato dalla serie. L'idea di cambiare i protagonisti fu attuata perché gli eroi del primo Resident Evil erano sostanzialmente monocorde: erano costretti in una magione, da cui dovevano fuggire. Per Resident Evil 2, invece, la posta in gioco diventava più alta, per cui avevamo un personaggio, Claire, alla ricerca del fratello perduto, e un altro co-protagonista, Leon, che invece era coinvolto in un plot a sfondo sentimentale. La storia, insomma, cambiava e si evolveva seguendo idee concettualmente simili al prequel, eppure diverse: il risultato finale fu un videogioco che, a conti fatti, era il "figlio" perfetto di quella corrente action-horror a tinte un po' splatter che aveva caratterizzato così bene gli anni '90. Se Resident Evil era ispirato alla cinematografia di John Romero, con influenze da Cronenberg e Carpenter, il seguito



Il Gè, come suggerisce anche il nome, la mutazione direttamente provocata dal G-Virus. Un po' come gli xenomorfi di Alien, questo mostro parassita l'ospite umano (ma può anche svilupparsi indipendentemente). Esistono diversi stati evolutivi di questa bestialità: vediamole insieme.

IL SIGNOR G





PIACERE, TYRANT

Tutto quello che avreste voluto sapere e nessuno vi ha mai raccontato sulla creatura più letale del mondo di Resident Evil.



I Tyrant non sono particolarmente intelligenti. Possono compiere una missione, ma non sapranno mai il motivo per cui lo stanno facendo.

Queste creature sono dotate di una forza straordinaria, e sono capaci di uccidere un avversario umano semplicemente con due pugni ben assestati.

I Tyrant modello T-103 sono creati per mimetizzarsi in mezzo agli esseri umani. Se severamente colpiti, tuttavia, rivelano la loro vera forma.

Dopo avervi colpito con i pugni, come se non bastasse, il Tyrant vi schiaccerà la testa con un calcio ben assestato. Ouch.

Non si capisce bene se questi esseri abbiano o meno una coscienza. Alcuni di loro posseggono dei tratti umani, come il fatto di indossare vestiti.



4



aggiungeva anche qualcosina dello stile di Stephen King e Thomas Harris (dai cui romanzi verrà poi tratta la saga cult de Il Silenzio degli Innocenti, con Anthony Hopkins). Resident Evil 2 ha lasciato impronta nella storia dei videogiochi una fortissima impronta personale, in grado di riscrivere i canoni dell'horror oltre che tracciare la strada per tutte le produzioni future, contribuendo a modo suo a traslare nel videogioco diversi linguaggi propri di altri media. Molta della sua importanza storica sta fondamentalmente qui: si può dire che, nel bene o nel male, ogni videogioco horror venuto successivamente, in qualche modo, abbia dovuto fare i conti con l'opera prima di Hideki Kamiya. ■

BANJO-KAZOOIE

Un orso, un pennuto e la sfrenata corsa al trono di re dei platform

INFORMAZIONI

Anno: 1998
 Genere:
 Platform
 Sviluppatore:
 Rare
 Publisher:
 Nintendo



di Valerio "Kid" Kohler



Qual è il primissimo pensiero che vi viene in testa ogni volta che leggete il termine "platform"? Molti di voi avranno già immaginato un simpatico idraulico di nome Mario, oppure un fratello vicino al baffuto lavoratore, ma la realtà dei fatti è che i due buffi personaggi, così tanto osannati nel corso degli anni '80 e '90, ai tempi del Nintendo 64 stavano per scontrarsi con un nuovissimo ed energico duo. Uno è Banjo, l'altro Kazooie; insieme, formavano la banda più bizzarra che si fosse mai vista su console. Non a caso, stiamo parlando di un orso e un "breegull", ovvero una vivace combinazione tra svariate serie di rapaci. Un miscuglio del genere non poteva che generare un estremo di due possibili reazioni, no? Come venne accolto il lisergico gioco targato Rare, e come fece ad arrivare a essere persino accostato a una bestia sacra come Super Mario 64? Scopriamolo insieme.

La nascita del dinamico duo

Banjo e Kazooie nascono dalle matite di Steve Mayles, già ideatore di Dixie Kong e noto per i suoi personaggi antropomorfi con un'espressione irresistibilmente simpatica. In realtà, Banjo non

era un character del tutto inedito, dato che, probabilmente per trainare il platform, fu inserito da Rare un anno prima come pilota all'interno di Diddy Kong Racing. Banjo è un tipo tranquillo, un po' pigro, e gli fa da contraltare l'impertinente Kazooie, che è invece sempre pronta a prendere in giro il suo amico e ha una "buona parola" per tutti. In effetti, il vivace chiacchiericcio tra i due protagonisti, e le loro battute in perfetto stile "humour inglese", sono uno degli ingredienti vincenti del titolo, nonché uno degli elementi che lo differenziano maggiormente rispetto al silenzioso Super Mario. È abbastanza curioso, quindi, che inizialmente il gioco avesse delle premesse completamente diverse. E l'orso e il pennuto non figuravano in alcun modo.

Nome in codice: Project Dream

La nascita di Banjo-Kazooie derivò da una serie di sfortunati eventi e da un progetto estremamente ambizioso per l'epoca. Inizialmente, tra il 1994 e il 1995, Rareware ebbe in mente infatti di realizzare un gioco di ruolo isometrico. Qualcosa di diverso da Donkey Kong Country, che potesse farsi acclamare come la settima meraviglia del Super Nintendo sfruttando un sistema di sprite



IL DESTINO DI UN NOME

I nomi dei due protagonisti non sono affatto casuali: essi si riferiscono al banjo, appunto, e al kazoo, due strumenti musicali rispettivamente a corda e a fiato. Nella spassosa intro del gioco, sia Banjo che Kazooie tentano goffamente di riprodurre la colonna sonora proprio usando questi strumenti. Anche gli altri nomi non erano da meno per ironia: lo stregone voodoo colpito da una maledizione di Gruntilda si chiamava Mumbo Jumbo, mentre la talpa amica del dinamico duo era conosciuta come Bottles, proprio perché i suoi occhiali erano spessi come fondi di bottiglia.



» Questa creatura dall'aspetto abbastanza insopportabile è un Jinjo, ossia una bestia non meglio identificata che è stata catturata da Gruntilda. All'epoca, Rare aveva una fissa per attribuire a ogni suo character design degli occhi giganteschi.



pre-renderizzati come quello che i giocatori avevano potuto ammirare nel platform dello scimmione. La resa grafica di questo prototipo era semplicemente incredibile; il videogioco partì dunque con il nome in codice di Project Dream, poi sviluppatosi nel titolo completo di Dream: Land of Giants, maturando nel corso dei mesi con una serie di idee bizzarre, ma anche innovative per la seconda metà degli anni '90. Il progetto cominciò tra il 1994 e il 1995, tant'è che una demo intera del progetto venne velocemente realizzata dai ragazzi di Rareware, eppure quella semplice prova non fu che l'inizio della fine. Improvvisamente, Project Dream divenne fin troppo ambizioso per uscire sulla console 16 bit di Nintendo, e il progetto fu dirottato sul Nintendo 64 e divenne un action adventure del tutto simile

» L'indimenticabile artwork che compariva sulla confezione del gioco originale.

a The Legend of Zelda: Ocarina of Time, all'epoca previsto per lo sfortunato 64DD. Tuttavia, persino il "Nintendone" non arrivò a sostenere le ambizioni del team, che diede vita a una demo con un framerate a dir poco instabile. Giunti a questa fase del progetto, Rareware decise di ricostruire il titolo da zero, trasformandolo in un platform in tre dimensioni, mantenendo intatti alcuni elementi da gioco di ruolo. Il protagonista, Edison, venne però scartato, criticato per essere fin troppo anonimo rispetto agli standard del periodo. Il team cominciò quindi a prendere come spunto dei personaggi ispirati alle creature del bosco, finora ritenuti secondari rispetto all'»



SPECCHIO, SERVO DELLE MIE BRAME...



Gruntilda sembra la classica strega delle fiabe... ed effettivamente lo è! La sua figura è difatti ispirata alla fiaba di Biancaneve e i sette nani, con la quale condivide le basi narrative e persino la frase più nota della regina Grimilde, rivolta allo specchio magico in una scena ormai storica nell'animazione di Walt Disney Studios. Inoltre, così come Grimilde, anche Gruntilda finisce per morire a causa di un terribile (quanto letale) masso. La sua voce gracchiante rende questo sgradevole personaggio semplicemente insopportabile.



stesso Edison, arrivando infine a concentrarsi su un orso gigante che sarebbe giunto con il diventare il glorioso Banjo. A questo punto, dopo aver stravolto lo stile del titolo originale e sostituito interamente i personaggi,

Rareware decise di abbandonare Project Dream, dando il via all'ideazione di Banjo-Kazooie.

C'è vita dopo Super Mario 64

Abbiamo visto le origini di Banjo-Kazooie e studiato le sue folli bestioline,

« Nonostante la sua cancellazione definitiva, Rareware non dimenticò Project Dream. Nella Mad Monster Mansion di Banjo-Kazooie, infatti, è possibile trovare delle immagini di Captain Blackeye Occhionero, antagonista principale di Dream: Land of Giants.

ma come riuscì il titolo di Rare a conquistare non solo la critica, ma anche il pubblico? La chiave risiedeva, ancora una volta, nel gameplay. Stranamente, in un mercato che aveva appena visto un gioiello splendente quale Super Mario 64, Rareware riuscì a realizzare un platformer innovativo, vivace e divertente, dando modo alle due simpatiche bestioline di brillare in un genere che già all'epoca sembrava aver detto tutto quello che era possibile dire grazie alla genialità di Shigeru Miyamoto. Super Mario 64 aveva senza dubbio avuto il merito di innescare la rivoluzione, offrendo un game design insuperabile nel processo; Banjo-Kazooie, d'altronde, riprese tutti i suoi elementi e li innalzò e raffinò alla massima potenza. Come una cover di una band leggendaria, Rare imitava i suoi maestri, introducendo anche degli elementi di rottura, tra cui una varietà nelle abilità dei due protagonisti che innalzarono Banjo-Kazooie a diventare uno dei



« Cosa c'è di meglio di un libro noto con il titolo di Cheato per elargire dei codici segreti a Banjo e Kazooie? La rottura della quarta parete può funzionare per vie misteriose.

platformer più stratificati di una generazione.

Segreti di bellezza

Banjo-Kazooie è il fratello irriverente di Super Mario 64. Dialoghi surreali, accompagnati dai buffi mugugni dei personaggi, costellavano la narrazione, donando un contesto completamente fuori di testa a una storia dal sapore squisitamente british. L'azione veniva innescata dalla terribile Gruntilda Winkybunion, anche nota come Grunty per gli amici stregoni. Questa megera, oltre a sapersi esprimere solo in rima, era dotata di grandi poteri magici, ma difettava palesemente di una fondamentale caratteristica: la bellezza. Corrosa dall'invidia, ma anche dall'odio nei confronti della sorella Brentilda, Gruntilda decide di rubare l'avvenenza dalla sorellina minore di Banjo, Tooty. Tutta la storia era accompagnata da esilaranti cutscene, tra cui quella della game over, dove Gruntilda riusciva finalmente a rubare la bellezza da Tooty, trasformandosi in una sexy strega. Tra citazioni alla cultura pop, giochi di parole e battutacce, Rare cementava il suo stile, percorrendo di qualche anno l'irriverente e sboccattissimo Conker's Bad Fur Day. Rare era al suo apice: dopo l'epoca N64, del grande sviluppatore sarebbe rimasta solo l'ombra.

Il Re è morto, lunga vita al Re!

Al di là della cornice narrativa, Banjo-Kazooie era un titolo solidissimo, nonostante le molte critiche che lo definivano un "collectathon",

L'EREDITÀ DI BANJO E KAZOOIE



Banjo-Kazooie, come abbiamo già visto, ebbe un seguito su Nintendo 64, Banjo-Tooie, ancora più ambizioso. Con l'abbandono di Nintendo da parte di Rare la serie si spostò su altri lidi, anche se ebbe una breve sortita su Game Boy Advance con un seguito isometrico dal titolo Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, che in un certo senso chiudeva il cerchio con Project Dream. Banjo-Kazooie: Viti e Bulloni per Xbox 360, invece, è un sequel spirituale che unisce il crafting a meccaniche racing e platform. Purtroppo, dai tempi di Banjo-Tooie il gioco non ha più avuto un seguito platform a tutti gli effetti.

« Il gioco straripava letteralmente di citazioni. Una di queste era visibile fin dal menu di selezione del salvataggio: Banjo infatti poteva essere visto mentre si divertiva con un Game Boy primo modello. Che nostalgia!



ossia una rincorsa continua ai collezionabili, un termine che sarebbe diventato un marchio di fabbrica dei giochi Rare. In Banjo-Kazooie era possibile muoversi in un hub del tutto simile al castello della Principessa Peach in Super Mario 64, da cui era possibile accedere a circa 9 livelli da esplorare, ognuno colmo di segreti, obiettivi secondari, oggetti da collezionare, enigmi e tanto, tanto altro ancora. Graficamente il gioco era spettacolare, con mondi incredibilmente ampi e soprattutto vari, che spingevano al limite le potenzialità del Nintendo 64, offrendo anche un livello di pulizia visiva impareggiabile. Si spaziava da livelli coloratissimi, ad altri del tutto tetri e persino inquietanti, ognuno di essi estremamente dinamico e diverso nelle meccaniche e negli

ostacoli che andavano affrontati. C'era qualche immancabile pilastro del genere platform, come il livello della neve, ma anche invenzioni più ricercate, come uno stage a tema piratesco. Per garantire un set di mosse incredibilmente ampio, Rare fece uso dei cosiddetti comandi contestuali, altro punto di contatto tra tutte le sue produzioni; spostandosi su apposite pedane, Banjo e Kazooie guadagnavano dei power-up, che gli permettevano per esempio di librarsi in volo. Alcune funzioni annunciate non furono implementate, come del resto era abbastanza comune all'epoca. Tra queste, il leggendario Stop 'n' Swop. Sulla carta, il giocatore in certi passaggi del gioco avrebbe dovuto cambiare la cartuccia, e inserire quella

del seguito Banjo-Tooie. Tale opzione tuttavia venne cancellata, per cui rimangono dei segreti ancora inesplorati nel gioco, come l'utilità delle Mystery Egg e di una misteriosa chiave di ghiaccio nella caverna del tricheco Wozza. Si sono trovate tracce dello Stop 'n' Swop persino in Donkey Kong 64! Ma tutto questo, è ormai destinato all'oblio. La sensazione era quella di avere a disposizione una libertà mai vista prima d'allora tra i platform di quella generazione, capace di rivaleggiare orgogliosamente con quella di Super Mario 64, ma anche di trovare una cifra stilistica personale. Uno sviluppatore inglese riusciva a tenere testa a Nintendo: in che tempi si viveva. ■

UN SOGNO IN MUSICA



Gran parte dell'identità e dell'atmosfera di Banjo-Kazooie viene veicolata attraverso la sua strabiliante colonna sonora. La persona responsabile per questo magistrale lavoro è Grant Kirkhope, già versatile compositore delle tracce di Killer Instinct 2, Donkey Kong Land 2 e GoldenEye 007. Ma fu con Banjo-Kazooie che l'artista riuscì a esprimersi al meglio e dare massimo sfogo alla sua vena artistica, doppiando persino due personaggi all'interno del titolo, ossia Mumbo Jumbo e i Jinjo (avvalorando la teoria che un tempo Mumbo fosse, appunto, un Jinjo).



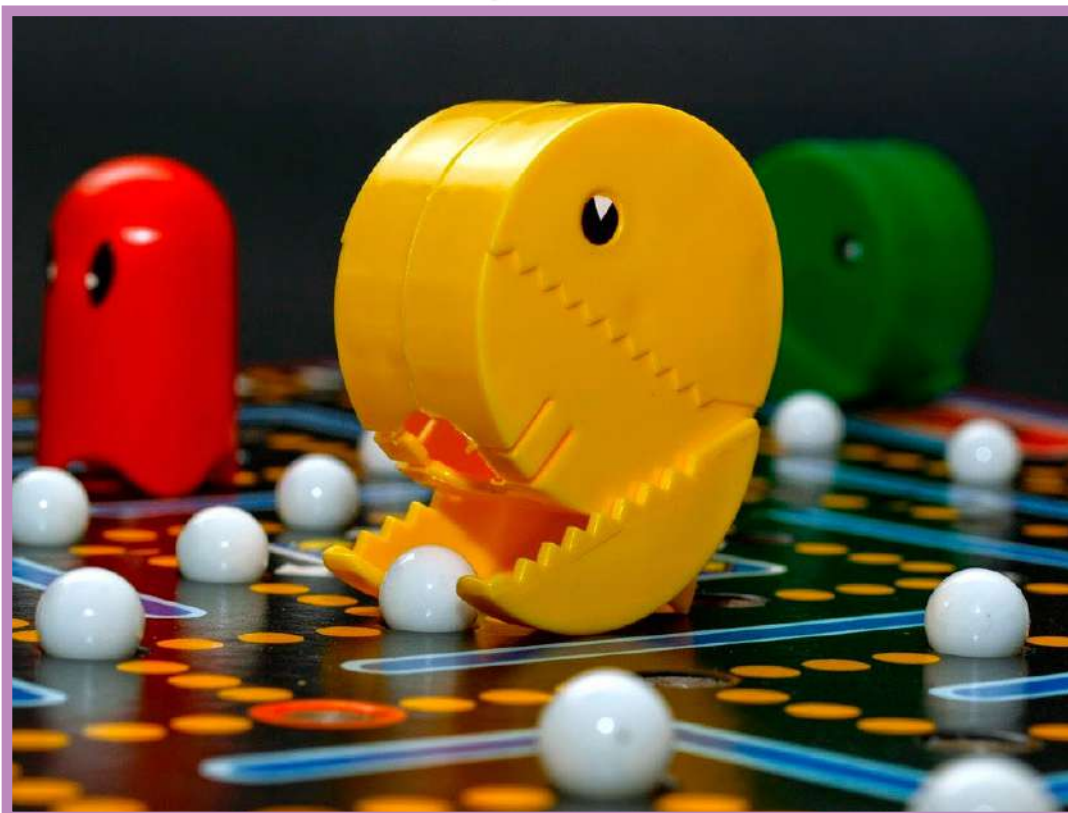
IL PARERE DI METALMARK

Super Mario 64 è ovviamente inarrivabile, per stile e purezza del game design, ma Banjo-Kazooie dimostrò ai giocatori e ai critici dell'epoca che cosa era in grado di fare Rare, uno dei team più brillanti della storia del videogiochi. C'è poco da fare: gli anni migliori della compagnia fondata dai fratelli Stamper rimangono, a tutt'oggi, quelli vissuti su N64.



di Gianpaolo "Mossgarten" Iglio

ANCHE PAC-MAN HA AVUTO IL SUO CORRISPETTIVO DA TAVOLO: E COME NON POTEVA ESSERE DIVERSAMENTE? SCOPRIAMOLO INSIEME!



ANNO 1982

PRODOTTO MILTON-BRADLEY/
NAMCO

GIOCATORI 2 - 4

TARGET 7 - 14 ANNI

DURATA PARTITA 20 min. ca

SCHEDA INFORMATIVA



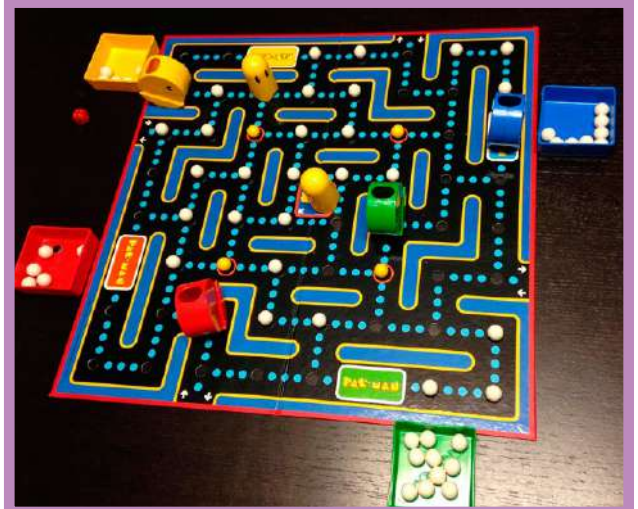
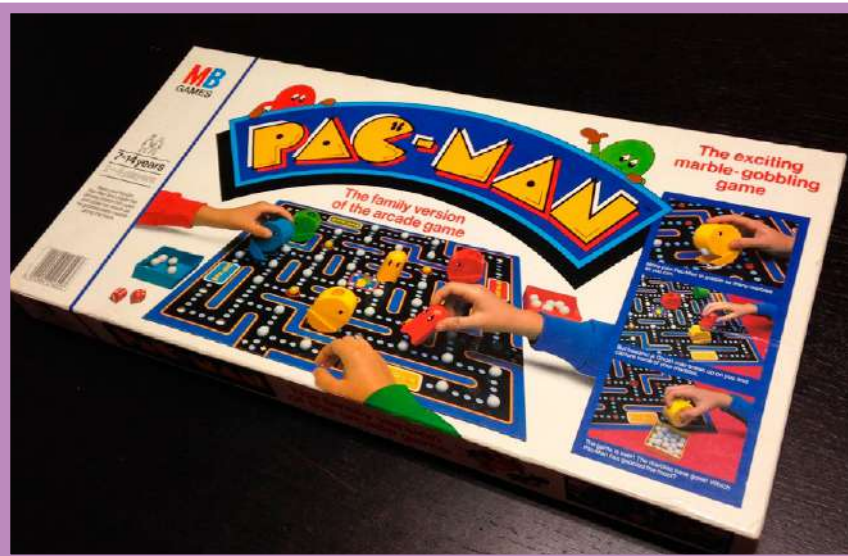
dealmente definibile come la prima, vera edizione "tridimensionale" di Pac-Man, che percorreva di diversi anni le controparti poligonali, la sua edizione da tavolo costituisce senza ombra di dubbio una delle trasposizioni più famose mai realizzate in questa particolare branca del mercato.

La confezione del gioco, che si presentava a chiunque lo acquistasse nel lontano 1980, includeva il tabellone di gioco in cartone lucido, 4 modelli di Pac-Man in altrettante colorazioni, due fantasmmini, due dadi a sei facce, quattro raccoglitori e un sacchetto di biglie in plastica contenente sfere bianche e appositi power up. Accuratamente riprodotto sulla superficie di un lucido tabellone dipinto ad arte, il classico labirinto che tutti i gamer dell'epoca consideravano ormai come una seconda casa risultava persino più affascinante della controparte in pixel. Un risultato eccellente, che appariva tuttavia addirittura ridimensionato di fronte alle fedelissime ricostruzioni in plastica dei protagonisti del gioco. Se i simpatici fantasmmini si sarebbero potuti tranquillamente vendere a parte come graziose suppellettili, il fedelissimo modello di Pac-Man vantava indubbiamente il tipico fascino delle action figure. Grazie a un apposito meccanismo, quest'ultimo era persino in grado di articolare la mandibola, così da inglobare le biglie disseminate sul tabellone: una peculiarità che valeva da sola il prezzo del biglietto. Ogni giocatore aveva diritto a tirare il dado due volte per ogni turno: il primo tiro avrebbe determinato lo spostamento del proprio Pac-Man sul tabellone, mentre l'altro gli sarebbe valso l'opportunità di spostare uno dei fantasmmini per un tot di caselle al fine di ostacolare gli avversari. Il tabellone era disseminato di fori in cui inserire le biglie affinché non rotolassero via dall'area di gioco. Il Pac-Man in plastica avrebbe potuto inglobarle passandoci sopra attraverso un comodo meccanismo attivabile con la pressione della mano.

Concettualmente essenziale, ma altrettanto immediato, il board game di Pac-Man viveva sulle dinamiche del classico inseguimento gestito attraverso l'uso dei dadi a sei facce, con i giocatori intenti ad accumulare il maggior numero di biglie presenti in gioco alla guida del proprio Pac-Man, cercando al contempo di sfuggire ai fantasmmini indirizzatigli contro



✧ Le regole erano apparentemente semplici, ma lo svolgimento effettivo del game design usciva dai binari di quanto formulato dagli autori. Il manuale di istruzioni non riusciva a coprire tutte le eventualità che si verificano, lasciando confusi i giocatori dell'epoca.



« La scatola del gioco recitava: “divertente quando il gioco arcade dello stesso nome”. Un claim pubblicitario decisamente roboante, e non del tutto veritiero, ma era il 1982 e la febbre di Pac-Man era ormai al suo apice.

dai rispettivi avversari. Proprio come nella controparte digitale, anche nel board game mangiando uno dei providenziali “power pellet” era possibile invertire le dinamiche del gioco, e il nostro Pac-Man avrebbe potuto attaccare i suoi ectoplasmici avversari. Infatti, qualora un giocatore fosse riuscito ad impossessarsi di una delle 4 sfere gialle distribuite lungo il tabellone, avrebbe avuto l'opportunità di acciuffare un fantasma e rispedirlo nella sezione posta al centro del labirinto. L'immediatezza del gioco lo rendeva particolarmente adatto ai bambini

(il prodotto è consigliato dai 7 anni in su), del resto attratti dai colori e dalla simpatia di un personaggio che all'epoca era all'apice del suo successo, in effetti la ragione alla base dell'intera operazione. La natura fanciullesca di questo board game era anche sottolineata dal fatto che gran parte del gioco era basata sulla casualità, data la presenza del dado; le partite quindi ricordavano in parte il classico gioco dell'oca, movimentato da quel fattore in grado di mandare all'aria i piani del giocatore che si trova in testa. La presenza di una dimensione

strategica inaspettata per un “children game” (e forse neanche prevista dai designer) lo rende ancora godibile anche a distanza di oltre 30 anni; tuttavia va detto che, se sulla scatola non ci fosse stato scritto Pac-Man, probabilmente l'avremmo liquidato come un gioco bislacco e poco più. Bisogna anche immaginare il contesto in cui uscì: Pac-Man era ovunque, dagli astucci di scuola fino ai cartoni in televisione. E la possibilità di essere un “cool kid” nel 1982 passava anche per possedere questo stravagante, ma iconico, gioco da tavolo. ■

COMMANDO

di Gianpaolo Iglio

INFO

ANNO
1985

PRODOTTO
CAPCOM

SVILUPPO
CAPCOM

VERSIONE
ORIGINALE
COIN-OP

Noto in Giappone come Senjo No Okami, Commando è universalmente riconosciuto come un caposaldo dei top-view shooter a sfondo bellico. Sebbene molti lo inquadrassero come un tie-in dell'omonimo film interpretato da Arnold Schwarzenegger nel medesimo anno della sua uscita, il gioco era in realtà ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale e celebrava le gesta di uno stoico soldato americano intento a sgominare un intero battaglione dell'esercito nazista.

Tanto ostico quanto coinvolgente, Commando si guadagnò ben presto uno stuolo di coriacei appassionati grazie all'indiscutibile efficacia del suo gameplay, stupendo anche gli esteti più esigenti con la pulizia di un comparto grafico altrettanto performante. Ricchi di accattivanti dettagli e costantemente animati da nemici e veicoli di ogni genere, i quattro, lunghi scenari costituenti il cuore della produzione avrebbero delineato i confini di un mondo di gioco particolarmente vivo, entro il quale l'utente sarebbe stato libero di spaziare in otto differenti direzioni.

In barba a ogni legittimo dubbio, questa riuscita amalgama di accattivanti sprite, asset elaborati e versatili geometrie strutturali non costituì un ostacolo tecnico insormontabile per gli sviluppatori incaricati di convertire il gioco, il che animò uno dei più accesi confronti diretti tra i sistemi da salotto dell'epoca!

AMSTRAD
CPC



SPECTRUM
ZX



C64 - 1985 ELITE

Strutturalmente identica alla sua controparte a gettoni, eccetto che per l'inevitabile downgrade estetico caratterizzante sprite, fondali ed elementi di scena, la conversione C64 vendicò gli scempi perpetrati da Elite in occasione dei porting destinati a C16 e Plus 4 trasformando Commando in uno dei più grandi successi della storia dell'8 bit Commodore.

AMSTRAD CPC - 1985 ELITE

Sprite minuti, animazioni modeste; ritmo di gioco elevato, feeling tutto sommato fedele alla controparte originale. La versione Amstrad CPC presentava evidenti carenze tecniche a fronte di una struttura di gioco generalmente valida: difficile pertanto valutarla in termini oggettivi. Fermamente convinti del fatto che un buon gameplay valga sempre di più del solo colpo d'occhio, preferiamo in ogni caso attribuire a questo porting connotati positivi.

SPECTRUM ZX - 1985 ELITE

Caratterizzata da avventurose cromie giallognole e sprite modellati con una certa cura, la conversione Spectrum suppliva ad ogni altra sbavatura del comparto tecnico con un ritmo di gioco a dir poco elettrizzante. Sacrificando terreno, fondale e ombreggiature di sorta, gli sviluppatori riuscirono infatti ad assicurare la costante presenza di un folto numero di nemici in scena, rievocando con una certa fedeltà l'irruento gameplay dell'edizione arcade.

NES - 1986 CAPCOM / NINTENDO

Un motivetto molto più allegro di quello caratterizzante la versione originale del gioco (probabilmente per alleggerire l'atmosfera), inaugurava un port senz'altro dignitoso che trasportò sui circuiti del NES tutti gli elementi cardine del coin op, con le dovute licenze poetiche s'intende. Una palette di colori vivace, il buon coefficiente di dettaglio degli scenari e degli sprite minuti, ma ben animati avrebbero infine fatto il resto.

MSX - 1987 ASCII

Appesantita dallo scattoso scrolling, la versione MSX proponeva un gameplay decisamente inefficace, che il delay dei comandi rendeva oltremodo frustrante. Soprattutto per un gioco del genere, interamente basato sulla frenesia! Gravi lacune emergevano anche in ambito tecnico, dove sprite realizzati alla buona e con scarsa cura per le proporzioni, avrebbero sposato scenari dal carattere altrettanto approssimativo.

C64



NES





MSX

APPLE II - 1987 DATA EAST

Per garantire agli utenti un'esperienza di gioco se non spettacolare, quanto meno fluida, Data East cercò di racchiudere tutto il feeling dell'originale entro i confini di una videata di gioco tanto striminzita da ricordare quella di un Game Boy. Benché claustrofobica, questa soluzione favorì loro l'opportunità di integrare sprite ben modellati e abbinare ad essi animazioni altrettanto organiche, senza per questo rinunciare all'impiego di un numero relativamente alto di elementi di scena.

BBC MICRO / ACORN ELECTRON - 1986 ELITE

Un comparto grafico viziato da fastidiose tonalità acide e l'inaccettabile intermittenza degli sprite costituivano il biglietto da visita di un port realizzato con evidente superficialità. A complicare ulteriormente le cose sarebbero quindi sopraggiunti l'irritante delay dei comandi e i continui balbettii di uno scrolling assolutamente incapace di tenere il ritmo dell'azione. Una pessima conversione ai limiti dell'ingoiocabile, insomma.

AMIGA / ATARI ST - 1989 ELITE

Distribuite a ben 4 anni di distanza dalla release arcade, le versioni a 16 bit ne riproducevano in scioltezza tutti gli elementi basilari, riservandosi di perfezionare alcuni dettagli tecnici del codice originale. L'edizione Amiga in particolare, avrebbe per esempio presentato sprite dal design più corposo, le cui animazioni apparivano persino più articolate di quelle viste in sala.

ATARI 2600 - 1988 ACTIVISION

La versione Atari 2600 non brillava di certo per la qualità del comparto tecnico, che risultava anzi mortificato da un'endemica carenza di dettagli. Ulteriormente accentuata



BBC MICRO

dalla rigidità delle animazioni, questa gravosa lacuna comprometteva in via definitiva un'esperienza di gioco che la scarsità di nemici a video aveva già trasformato nella pallida ombra della sua controparte arcade.

ATARI 7800 - 1986 DATA EAST

Il fratellone dell'Atari 2600 seppe senz'altro rendere maggiore giustizia al classico targato Capcom. Più che nell'ambito delle animazioni, ree di apparire comunque approssimative, la differenza consisteva nella minuziosa ricostruzione dei fondali, i quali abbondavano ora di elementi di scena e sprite ben caratterizzati. Una vera e propria gioia per gli occhi, che si accostava anche a una traduzione fedele del feeling originale.

INTELLIVISION - 1987 INTV CORP.

Più efficace della sua controparte Atari 2600, la conversione Intellivision sfoggiava una ricostruzione grafica ricca di dettagli, pagando tuttavia dazio quanto a dimensione degli sprite animati. Alterate da un fastidioso effetto scia e da una generale lentezza, le routine di scrolling non garantivano un supporto adeguato alle ambizioni del gameplay, minando di conseguenza l'esperienza nonostante le potenzialità della macchina.

PC IBM COMPATIBILI - 1987 DATA EAST CAPCOM

Sprite modellati con una certa cura e animati con relativa efficacia sarebbero andati a riempire il buio siderale proprio di un fondale privo di alcuna tessitura e occasionalmente ravvivato da sparuti asset. La conversione PC di Command non era di certo la peggiore del lotto, ma faticava davvero molto a reggere il passo con gli standard qualitativi degli



ATARI 2600



ATARI 7800



INTELLIVISION

altri sistemi. Una condizione, questa, che il delay dei comandi non contribuiva certo a migliorare. ■



APPLE II



AMIGA ATARI ST



PC

40 ANNI DI SPACE INVADERS

di SONIA "CHARIOT" SUFFLICO

CELEBRIAMO INSIEME IL GIOCO CHE SEGNO' L'INIZIO DELL'EPOCA D'ORO DEGLI ARCADE

Era il 1978. Esattamente quarant'anni fa la software house giapponese Taito metteva sul mercato un titolo arcade destinato a fare la storia del Videogioco. Il concetto era semplice: gli alieni ci invadono e sta a noi abatterli tutti uno a uno, prima che loro portino a compimento la loro invasione. Probabilmente Taito non si aspettava tutto il successo che Space Invaders, con i suoi ormai iconici alieni a forma di granchio, avrebbe riscosso.

L'ANNO DEGLI ALIENI

Nel 1977, anno immediatamente precedente alla pubblicazione di Space Invaders, approdarono al cinema pellicole come Star Wars e Incontri ravvicinati del terzo tipo. Questi film, come anche la serie animata dedicata alla corazzata spaziale Yamato, influenzarono non poco Tomohiro Nishikado, giovane game developer di Taito e uomo dietro alla realizzazione della leggenda. Il talentuoso sviluppatore si occupò da solo della realizzazione del gioco, e a dire il vero all'inizio aveva un'idea decisamente diversa: voleva sviluppare uno sparattino in cui figurassero elementi come carri armati e aerei. Un classico scontro fra eserciti, insomma. Purtroppo o per fortuna, però, creare modelli bidimensionali di questi elementi creava più difficoltà di quanto si aspettasse; propose allora di inserire figure antropomorfe che si sparassero fra loro, ma i vertici di Taito respinsero l'idea in quanto la reputarono contraria all'etica. Galeotti furono i film, quindi, e Nishikado ebbe l'idea di trasformare la guerra fra umani in una guerra spaziale, in cui orde di alieni volevano sbarcare sul pianeta Terra mentre il giocatore, impavido umano rappresentato dalla sua postazione di fuoco, cercava a tutti i costi di salvare il suo pianeta ingaggiando una lotta a colpi di raggi laser. L'idea venne promossa, e lo sviluppo tecnico di Space Invaders poté avere inizio. Erano anni in cui la minaccia di un invasore proveniente dall'esterno era molto concreta, e non ci riferiamo soltanto ai deliri di qualche sognatore



QUEL MOSTRO DI ALIENO

Come abbiamo visto, Nishikado ebbe non pochi problemi nelle fasi iniziali dello sviluppo di Space Invaders. I vertici di Taito respinsero diverse sue proposte, fra cui quella di chiamare il gioco Space Monsters. Anche la proposta di introdurre nemici antropomorfi era stata respinta, e Nishikado si ingegnò di creare alieni che rassomigliassero a granchi, polpi, meduse. Questi alieni fanno ormai parte dell'immaginario comune, ma osservando attentamente i cabinati dell'epoca riconoscereste illustrazioni di alieni antropomorfi non presenti nel gioco. Questo perché l'illustratore si ispirò alla proposta originale di Space Monsters; la silhouette del suo mostro sulla scocca è tutto ciò che resta di quella prima, e mai realizzata, versione.

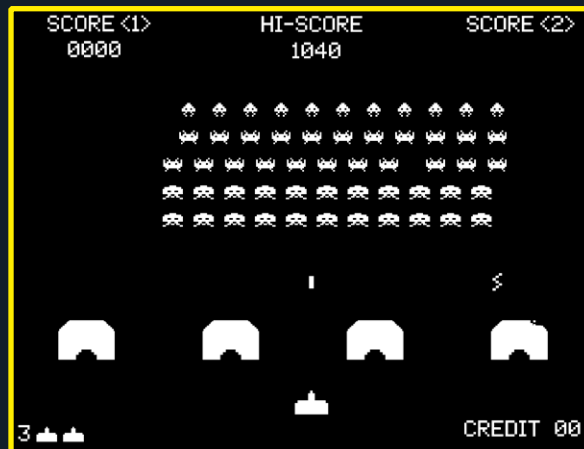


ufologo. Con la Guerra Fredda in corso, l'idea di una minaccia diversa da noi, che invade e distrugge le nostre case (proprio come avviene nel gioco), era un'immagine quanto mai vicina agli apparentemente innocenti pixel di Space Invaders.

FARE DI NECESSITÀ VIRTÙ

Come lo stesso Tomohiro Nishikado

ammette, il percorso che portò alla nascita di Space Invaders non fu tuttavia una strada dritta e sgombra, ma piuttosto una lunga sequenza di sperimentazioni e tentativi che spesso lo videro costretto a dover cambiare approccio e ricominciare tutto da capo. A partire dalla meccanica di gioco, che lui immaginava complessa e dinamica, ma che venne fin da subito penalizzata dai limiti tecnici che le macchine di allora presentavano. L'ingegnoso sviluppatore non si diede per vinto, e alla carenza di processori adatti al suo scopo rispose procurandosi diversi microprocessori d'oltreoceano e usandoli per creare una nuova scheda arcade che potesse gestire i movimenti sullo schermo dei suoi numerosi alieni, come anche i rapidi spostamenti della torretta di fuoco che li avrebbe contrastati. Pur riuscendo nell'impresa di programmare un gioco con un gran numero di alieni sullo schermo contemporaneamente, però, Nishikado si sentiva frustrato dalla lentezza nei loro movimenti. Si accorse però che, mentre il numero degli alieni diminuiva, aumentava nel frattempo la loro velocità. Quello che era evidentemente un limite tecnico fu invece implementato nel gioco e sfruttato come elemento di gameplay: meno alieni restavano, più feroci diventavano, e la loro accresciuta rapidità avrebbe dato non poco filo da torcere al giocatore. »



La versione originale del gioco era in bianco e nero. I colori sono arrivati solo nei port e nelle versioni successivi.



STIAMO INVADENDO IL MONDO

ATARI I VIDEOGIOCHI PIÙ APPASSIONANTI DEL MONDO.

50 cassette 2000 videogiochi

LO MULO, LO ATOMIKO, LO SHIPK, LO GAI SCACCO, LO ARRETI, LO CLONK, LO SCHWARTZ

ATARI I VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEL MONDO.

ATARI LA GAMMA PIÙ VASTA DEL MONDO.

ART ATTACK

Qui di seguito potete ammirare alcuni dei mosaici realizzati dall'artista francese Invader che, ispirato a tutto tondo dal videogioco di Nishikado, ha deciso di aiutare i suoi alieni a conquistare diverse città in tutto il mondo.



L'aumento della velocità lavorava di pari passo con il sound design del gioco, pensato per mimare il battito cardiaco umano, e per incalzare il giocatore che si avvicinava alla fine del livello. Più si andava avanti, più il gioco diventava impegnativo e snervante, in quella che era una gestione della tensione e del ritmo talmente magistrale da fare a tutt'oggi scuola. Nessun videogioco prima di allora aveva fatto uso di musica nel corso della partita, per giunta interagendo con le animazioni a schermo: Space Invaders, da qualunque lato lo si guardi, è rivoluzionario e dirompente.

E L'INVASIONE EBBE INIZIO

Ci volle un po' di tempo perché il passaparola sortisse il suo effetto, ma alla fine si avverò il risultato agognato da Taito: nelle sale giochi la gente si metteva pazientemente in coda pur di poter fare una partita con Space Invaders. Le richieste di cabinati crebbero esponenzialmente, al punto che il publisher giapponese non riusciva a rispondere a tutti. Fu in questo momento che la statunitense Midway vide la sua opportunità, e si propose a Taito come partner per l'esportazione del prodotto in America. Nel 1979 quindi gli alieni sbarcarono anche oltreoceano, con una velocità di movimento potenziata e una modalità sfida per due giocatori. Si stima che in tutto il mondo siano stati venduti oltre 400.000 cabinati, una cifra impressionante.

La versione originale del gioco era in bianco e nero. Col tempo vennero messe a punto versioni a colori, la prima

attraverso l'applicazione di pellicole adesive. Del resto, come la maggior parte dei titoli coin-op dell'epoca, buona parte del cabinato era quasi più meccanica che digitale: Space Invaders può quindi considerarsi un vero e proprio fenomeno dell'elettronica moderna. Il successo del titolo gli fruttò diversi seguiti che mantennero invariata la formula base di gioco introducendo però nuovi elementi: dalla navicella spaziale che di tanto in tanto scaricava sullo schermo nuovi nemici agli scudi semoventi, a nuovi e più complessi pattern di movimento dei nostri avversari spaziali.

Non contenti delle sale arcade, inoltre, gli invasori vennero richiesti a gran voce dalle software house per realizzare conversioni sulle macchine da gioco casalinghe: la prima fu Atari che pubblicò la sua versione di Space Invaders per Atari 2600 nel 1980. Ci fu anche una versione per NES del 1985 a opera della stessa Taito, che però non lasciò mai il Giappone. Nonostante le versioni da casa mostrassero evidenti limitazioni rispetto alla versione arcade, specialmente per quanto riguardava la velocità di movimento degli elementi a schermo, vennero comunque apprezzate dall'utenza. Il successo di vendite sia dei cabinati che delle versioni casalinghe del gioco fu senza precedenti.

L'ARTE DI ESSERE ALIENO

I creatori di Space Invaders, e Nishikado in prima linea, forse non immaginavano la risonanza che avrebbe avuto la loro opera sulla cultura collettiva. Oggi, un



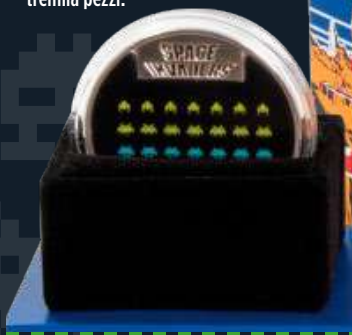
UN GADGET SPECIALE

Per festeggiare il quarantesimo anniversario di Space Invaders, Taito ha deciso di mettere sul mercato un gadget d'eccezione che farà brillare gli occhi a un numero limitato di appassionati. Si tratta di una moneta in argento decorata con la classica immagine delle squadre di alieni che, disposti su più file, si preparano a raggiungere il nostro pianeta. L'immagine è un ologramma, quindi muovendo la moneta potrete osservare gli invasori spaziali muoversi verso il basso: proprio come nel gioco. Il pezzo da collezione vanta anche un astuccio di tutto rispetto: si tratta infatti di una riproduzione in miniatura del cabinato arcade originale. Se vi interessa, però, dovete sbrigarvi: ne sono stati messi in produzione solo tremila pezzi.



« Gli alieni di Space Invaders con le loro forme inconfondibili furono il frutto di numerosi tentativi e varie fonti d'ispirazione.

alieno di Space Invaders è riconoscibile immediatamente quale simbolo universale del videogioco. Tanti autori di opere interattive sono state influenzati dagli invasori alieni, su tutti Shigeru Miyamoto, che prima di giocare al celebre coin-op non si era mai interessato al gaming. E date un'occhiata all'articolo su Satoshi Tajiri, il papà dei Pokémon, che potete trovare a pag. 64: vi riserverà una bella sorpresa. Possiamo affermare tranquillamente che, senza Space Invaders, oggi Super Mario non esisterebbe, e forse neanche i Pokémon. Gli alienini di Space Invaders sono stati ripresi in tutte le forme da artisti visivi provenienti da ogni parte del globo, il più famoso dei quali è probabilmente lo street artist Invader, che con la tecnica dei mosaici crea dei coloratissimi alienini in pixel art nelle parti più improbabili del mondo; ce n'è uno persino in uno dei palazzi adiacenti al Grande Raccordo Anulare, quelli resi famosi dai film del ragioniere Fantozzi per intenderci. Sempre rimanendo in ambito italiano, Salmo, uno dei rapper più in vista della scena italiana, ha inciso un pezzo proprio dal titolo Space Invaders, usando gli alienini come sinonimo di un malessere sociale molto più grande. Dal 2012 VIGAMUS, Museo del Videogioco di Roma, ospita all'interno della sua esposizione un cabinato arcade originale concesso da Taito, tuttora installato e aperto al pubblico. Nel 2013, il MoMa di New York inserisce Space Invaders, in una mostra, all'interno del Dipartimento di Architettura e Design del museo. Un altro esempio di New Media Art in cui Space Invaders ha fatto da "modello" è stato Trigger Happy, opera del duo Thomson & Craighead, in cui il gioco funge da base per una battaglia tutta nuova: le postazioni di fuoco e i loro scudi sono al loro posto, ma gli alieni nella parte alta dello schermo vengono sostituiti con frasi e nozioni, esplorando la relazione fra autore, individuo e testo. Citazioni, rivisitazioni, mostre, street art, riconoscimenti accademici: in tutto il mondo Space Invaders, dopo essere stato un successo commerciale, è approdato su nuovi mezzi espressivi e continua a far parlare di sé. Sembra proprio che gli alieni siano riusciti a completare la loro invasione, alla fine... chissà se Tomohiro Nishikado, in quell'ormai lontano 1978, si aspettava anche solo lontanamente che la sua creatura avrebbe lasciato un segno così grande nella Storia. ■



BONAVENTURA “BDB” DI BELLO

DALLO SVILUPPO DI AVVENTURE TESTUALI ALL'EDITORIA,
STORIA DI UN GURU ITALIANO DEL VIDEOGIOCO

di Guglielmo “Gu” De Gregori

BDB è una vera istituzione nel settore dell'editoria italiana di videogiochi. Un settore in cui ha avuto modo di lavorare in duplice veste: come sviluppatore di avventure, prima, e come caporedattore di Zzap! e The Games Machine poi. BDB ha avuto la fortuna di vivere due epoche d'oro, quella delle avventure testuali e quella dell'editoria di videogiochi, contribuendo a plasmare una vera e propria scuola di pensiero, che ci ha fatto compagnia sulle pagine di riviste diventate leggenda. Noi l'abbiamo intervistato per voi, per tuffarci nei ricordi di un'epoca in cui le riviste erano tutte di carta come quella che stringete in mano, e i videogiochi si compravano nelle edicole...

Sei uno dei volti più noti della scena dello sviluppo italiana d'annata. Perché ti sei dedicato proprio alle avventure testuali?

L'incontro con le avventure testuali è avvenuto... con un gioco in omaggio. Capì che un commesso di un negozio doveva darmi un gioco 48K dello ZX Spectrum, perché avevo fatto l'espansione di memoria. Lui, invece, mi rifilò un gioco da 16K, un'avventura testuale in inglese. Non lo vendeva e pensò di darmelo facendo una furbata! Io ovviamente non sapevo neanche cosa fossero le avventure testuali in quel periodo. Per cui, quando lo portai a casa, lo caricai sul computer, mi appassionai e passai le settimane successive a cercare di risolverla. Mi capitò un po' come quando leggi un romanzo e ti viene voglia di scrivere: pensai a quanto sarebbe stato bello creare in italiano quel tipo di giochi.

Per cui automaticamente cominciai a informarmi su come fare, e trovai gli strumenti adatti. La prima avventura che pubblicai, anche se non aveva fini commerciali, la mandai per partecipare a un concorso della rivista Load'N'Run. Nel frattempo la diedi anche a un "pirata", che vendeva le cassette con i giochi, così che la mettesse insieme ad altre avventure (all'epoca per lo ZX Spectrum le avventure erano solo in inglese). Non gli chiesi soldi: era solo per farla girare.

La fortuna volle che lui conoscesse proprio l'editore di alcune riviste di avventure. Mi mise in contatto con l'editore e iniziai a produrre per le riviste, come Viking ed Explora.

Con quali software creasti la tua prima avventura?

C'era il Graphic Adventure Creator, Dungeon Builder, ma poi trovai The Quill, per le avventure di solo testo, a cui fu abbinato anche un programma chiamato The Illustrator con cui disegnare in tempo reale sullo schermo una semplice grafica vettoriale; questo software mi colpì perché permetteva di inserire dati molto facilmente. Potevi aggiungere i vocaboli, le descrizioni degli oggetti, i luoghi, quello che succedeva, i comandi di reazione, il tempo... tutto sotto forma di tabella.

Il computer compilava tutte queste informazioni in linguaggio macchina con una resa molto efficiente dal punto di vista della velocità di gioco.

Com'era il mercato delle avventure testuali quando hai iniziato?

Era abbastanza florido. Quando entrai a collaborare con l'editore c'era già una rivista di nome Epic 3000, a cui lavorava uno studio di Gorizia. Poi c'era un'altra casa editrice, Next Strategy, e anche la Jackson pubblicò delle collane di interactive fiction, tra cui gialli e avventure a sfondo storico. Insomma, c'era molta richiesta di mercato. C'era molto interesse anche da parte dei giocatori: era un genere che aveva il suo pubblico, per cui questo mercato »

✓ C'era un tempo in cui i videogiochi non si compravano nei megastore, ma direttamente in edicola, dove una cassetta era sufficiente per sognare avventure in mondi sconosciuti. Come quelli creati da BDB.





“ **Mi capitò un po' come quando leggi un romanzo e ti viene voglia di scrivere...** ”

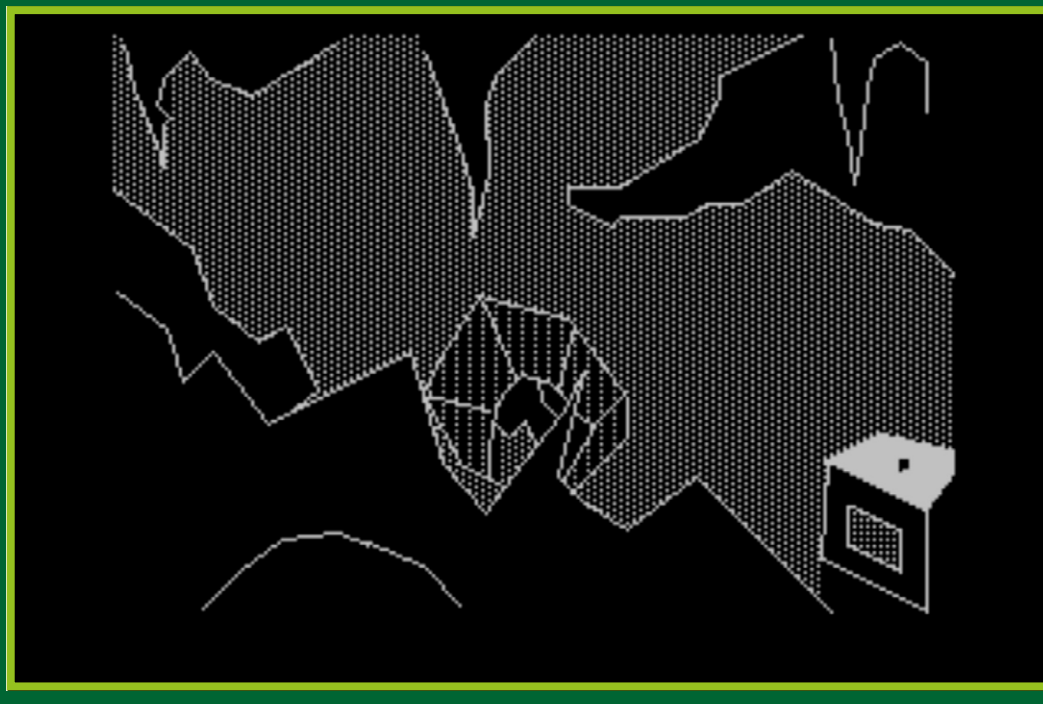
durò più o meno un anno, anche di più. La produzione italiana si smorzò quando iniziò la produzione per macchine a 16 bit più potenti, tipo l'Amiga. Anche le avventure cominciarono a evolversi, uscirono infatti le prime avventure grafiche della LucasFilm, anche su C64. I lettori si allontanarono gradualmente dall'avventura solo testuale e si innamorarono di quelle che avevano grafica e testo, magari con qualche animazione; inoltre erano dei punta e clicca e non bisognava scrivere i comandi. Le avventure cominciarono a essere sviluppate da team di programmatori con grosse risorse alle spalle, con contenuti molto più ricchi. Probabilmente, se ci fosse stato un passaggio anche sui 16 bit, magari anche le avventure testuali avrebbero cominciato a vendere.

C'è qualcosa che le avventure testuali riuscivano a esprimere che i giochi moderni non sono più in grado di fare?

Sicuramente. È la stessa differenza tra un libro, un fumetto e un film. Nel libro, quando leggi la storia, ti immedesimi nei personaggi ma dai un'impronta personale a quello che leggi. Il mondo del testo lo crei nella tua mente, su misura della tua fantasia; dai anche una voce, un volto, un aspetto esteriore ai luoghi, ai personaggi, alla storia in generale. Nel momento in cui ti viene imposta la grafica, ti viene rubata questa possibilità. Da una parte diventa molto più fruibile, dall'altra non hai l'esperienza immersiva della lettura. Con il film ancora di più: arriva il realismo. Per esempio, se leggi Il miglio verde di Stephen King, una cosa è quando

LA FINE DELLE AVVENTURE TESTUALI (?)

In un periodo come il nostro dove la grafica la fa da padrone, è strano pensare che ci sia ancora spazio per le avventure esclusivamente testuali. BDB, tuttavia, non è di questo avviso: “C'è sempre una comunità abbastanza consistente di persone che non ha mai smesso di giocare alle avventure testuali, tanto che oggi esistono diverse community su forum e siti. La più famosa dovrebbe essere Old Games Italia, dove ho anche partecipato con la mia ultima avventura. C'è questo gruppo di persone che non sono solo nostalgici di una certa età, ma c'è anche qualcuno più giovane che apprezza e gioca con le avventure testuali”.




```
Sei nella "Sala degli Antichi Romani",
una rappresentazione del mondo quotidi-
ano vista dalla parte dei cittadini Ro-
mani piu' facoltosi: la sala e' ricca di
pitture murali e presenta due uscite, di
cui una a Nord e l'altra ad Est.
Nel luogo in cui ti trovi vedi anche
Un calidarium.
Dimmi cosa vuoi fare...
>
```

» Nelle avventure testuali, la descrizione degli ambienti e del contesto è sempre stata fondamentale, e BDB lo sapeva bene...



Grafica vs. testo

La diatriba del bilanciamento tra grafica e testo è sempre esistita, ma BDB è un purista della parola scritta: "Chi sviluppava avventure grafiche prima di me, ma anche alcuni dopo, faceva l'errore di puntare tutto sulla grafica", racconta. "Dovendo investire tutto sulla grafica si andava però a trascurare l'aspetto del gioco la giocabilità. Mancava molto spesso la possibilità di usare sinonimi nei comandi, si curava di meno l'aspetto dell'interazione con l'utente. [...] Molto spesso nelle avventure italiane dei miei colleghi capitava che il giocatore dovesse indovinare la frase esatta da dire per andare avanti, ma così si scoraggiava. Questo fu il motivo per cui l'editore decise di affidare a me anche la parte del C64".



leggi il libro, un'altra cosa è quando vedi il film. L'esperienza che hai leggendo senza aver mai visto il film, per me, è un'esperienza che rimarrà tutta tua e ti lascerà un'impronta molto più profonda, rispetto al film.

Qual è l'avventura a cui sei mai rimasto più affezionato?

Mettiamo per un attimo da parte la prima, perché era una discorso pionieristico, artigianale, una cosa a cui ho lavorato con la voglia di mettermi su questa strada. Le avventure scritte dopo erano legate a dei personaggi, quindi mi affezionavo più al personaggio che alle storie; un certo personaggio poteva vivere più avventure, per esempio è il caso di Terry Jones, l'esploratore, e infatti il cognome era ispirato a Indiana Jones ovviamente. C'era Amos Newton... se dovessi prendere una storia in particolare prenderei i misteri di Villa Parson, che era incentrata sulla figura dell'indagatore del mistero, il giornalista che si avventura in un ambiente misterioso e deve risolvere enigmi legati a case infestate, viaggi nel tempo... Mi davano la possibilità di creare situazioni e ambienti che andavano oltre quelli della realtà, c'era molta più libertà nello sviluppare la trama, i puzzle, i trabocchetti. Nelle altre si andava più sul generico, situazioni concrete, reali, come quelle di un thriller, o di un romanzo di guerra o western. Invece queste, dove c'era l'elemento del mistero, parapsicologico, erano quelle che mi attraevano di più.

Puoi raccontarci un aspetto personale del tuo lavoro in quegli anni?

Noi avevamo battezzato l'hotline, cioè il servizio che una volta a settimana rispondeva alle telefonate dei giocatori che erano in difficoltà con le avventure. Si faceva il giovedì pomeriggio, un'ora o due di ricezione telefonate. Ovviamente ero io che rispondevo, dato che ero io che facevo quasi tutto in redazione, e potevo così conoscere ragazzi, adulti, persone di tutti i tipi. Capitava quindi

di conoscere il ragazzo logorroico, oppure il ragazzo un po' introverso che non aveva una grande vita sociale, e quindi per lui l'hotline era come un telefono amico, diventava un dialogo in cui c'era anche la possibilità di sostenere una conversazione che andasse un po' al di là del gioco e per loro era anche un modo di trascorrere un po' di tempo con qualcuno per parlare di un hobby che gli stava a cuore. Mi ricordo vari personaggi, varie tipologie di giocatori che mi hanno colpito soprattutto perché cercavano di chiamare ogni settimana; si instaurava questo rapporto non dico di amicizia ma di conoscenza, era anche una bella cosa. Uno di questi ragazzini era Marco Vallarino (autore dell'avventura testuale Darkiss ndR), che mi venne a trovare accompagnato da suo padre; dopo trent'anni siamo arrivati al punto di scrivere un'avventura insieme. Capita che mi scrivano ancora oggi dei giocatori che hanno anche una certa età, sono adulti, magari anche sposati. Magari stanno giocando alle mie avventure e sono bloccati, quindi parliamo di avventure di trent'anni fa. È un rapporto che non è mai finito del tutto.

Parlaci di Zzap!: cosa ti è rimasto impresso di quell'epoca?

Di Zzap! mi è rimasto molto impresso il discorso delle rubriche, rubriche interessantissime che rendevano la rivista molto varia a livello di contenuti. Poi c'era il fatto che, rispetto alla Zzap! inglese che era solo C64, noi ci allargavamo anche alle altre piattaforme tipo l'Amstrad, l'MSX, lo Spectrum. Quindi c'era anche una grande varietà nelle versioni dei vari giochi: mentre su una piattaforma un gioco era bellissimo, quando veniva convertito su un altro diventava una schifezza. C'era anche la possibilità di sbizzarrirsi con le recensioni e andare a fare a pezzi un titolo perché era una cattiva conversione, o lasciare intravedere quella guerra intestina che c'era tra i fan delle varie console. E che c'era anche tra i redattori!

✔ La leggendaria copertina del primo numero italiano di The Games Machine. A tutt'oggi, è la rivista occidentale più longeva di sempre, superata solo dalla giapponese Famitsu.



✔ Le riviste che accompagnavano le avventure testuali fornivano ulteriori informazioni sull'ambientazione, un po' come accade con i manuali dei vecchi giochi. Tutto contribuiva all'esperienza.



Ognuno cercava di mettere in luce i difetti della macchina rivale, quindi c'era anche quel gusto della sfida. Magari si scopriva che un gioco per C64, che era molto più performante, poteva per motivi tecnici avere una buona resa su un'altra piattaforma come l'Amstrad, e persino essere migliore. Lì c'era la sorpresa che riusciva a entusiasmarci.

Cosa puoi dirci invece di The Games Machine, rivista storica che hai portato tu stesso in Italia?

Quando è nata TGM, in realtà, eravamo ancora in quel periodo in cui l'ambiente redazionale che ruotava intorno alle riviste era abbastanza artigianale. Siamo passati dall'aver una sala dove avevamo gli 8 bit, a una dove si erano man mano accumulati altri computer, perché Zzap! prima che arrivasse TGM parlava già di 16 bit e prime console. Anche i redattori si erano avvicinati a questo nuovo mondo dei 16 bit, quindi la nascita di The Games Machine fu abbastanza naturale come processo evolutivo. Anche lì, all'inizio, per un certo

DIMENSIONE SCONOSCIUTA



BDB è noto ai giocatori italiani per la sua leggendaria avventura Dimensione sconosciuta. Parlava di un personaggio che si ritrovava improvvisamente in una dimensione di cui non capiva il significato. Iniziava dentro una grotta al buio, mezza allagata. Poi, uscito dal cunicolo di un labirinto subacqueo, andava fuori e scopriva un ambiente bizzarro, dove si trovava un'antica tomba, un vecchio che abitava in una casa in una collina, una carcassa di un'automobile... come in un sogno. L'avventura di BDB era deliziosamente onirica, per certi versi parapsicologica, e percorreva di quasi 4 anni le atmosfere surreali di giochi come Another World.



periodo molti contenuti provenivano dalla redazione inglese originale, e la possibilità di acquisire materiale abbastanza nuovo facilitò il passaggio. Tuttavia, noi lo adattavamo: non erano mai traduzioni letterali, era sempre un lavoro di adattamento dove ogni redattore ci metteva il suo a livello di stile, personalità, carattere. Per questo il pubblico italiano si è affezionato prima a Zzap! e poi a The Games Machine, sia dei contenuti sia delle persone

che ci lavoravano all'interno. C'è un affetto enorme da parte di chi ha vissuto quel periodo, soprattutto i primi anni, un'identificazione netta delle persone che lavoravano ai contenuti, che poi difficilmente si è vista nei periodi successivi. Poi si è spersonalizzato il mondo della rivista, e dell'editoria nel complesso. Lì era un mondo molto più piccolo e identificabile, dove c'era un rapporto diretto tra il lettore e il redattore. ■

✔ Tra avventure testuali seminali e riviste di settore, BDB è tra coloro che hanno visto nascere il videogioco in Italia.

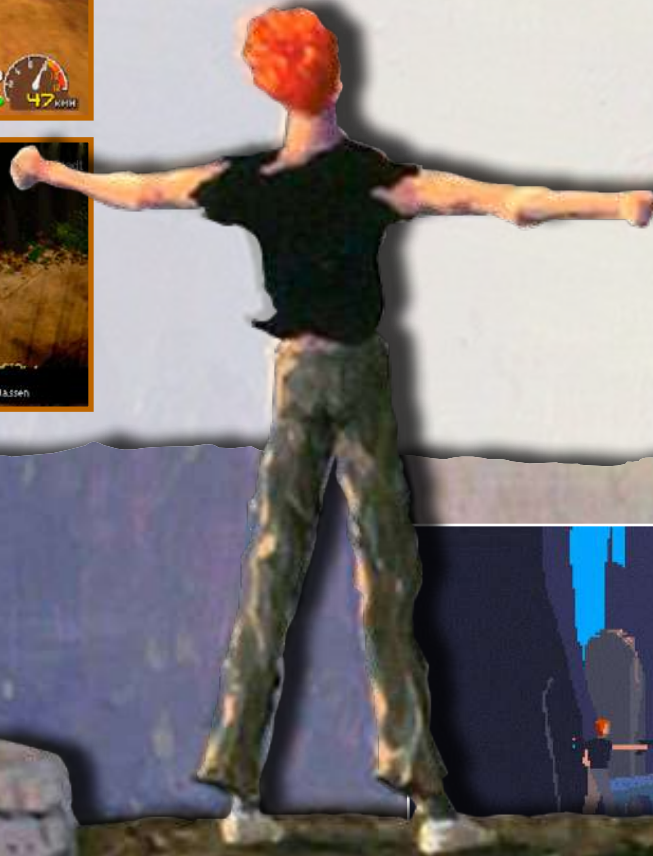


SPECIALE

DELPHINE SOFTWARE

LA PICCOLA, GRANDE STORIA
DELLA CASA DI ANOTHER WORLD.

a cura di Gianpaolo "Mossagarden" Iglio



^ Noto anche come Out of This World, Another World è con ogni probabilità uno dei titoli più famosi dell'intera storia del gaming. Ad oggi esso vanta un numero strabiliante di conversioni e remake che hanno interessato ogni sistema approvato sulla scena negli ultimi 30 anni, inclusi Xbox One e PlayStation 4.

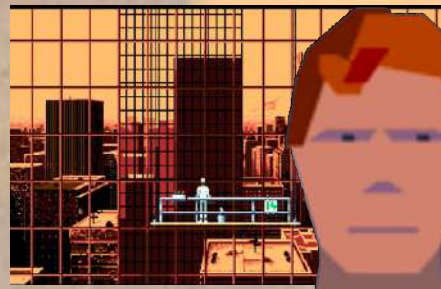
PUNTA CLICCA CON STILE

Nel tentativo di accoppiare le caratteristiche migliori del sistema SCUMM varato anni prima dalla LucasFilm e la particolare inclinazione Seek & Find dei prodotti Sierra, Eric Chahi e Paul Cuisset diedero vita a un'interfaccia di comandi particolarmente efficiente, battezzandola col nome Cinematic. Confinando la classica lista verbale ideata da Ron Gilbert in un pratico menù a scomparsa, attivabile mediante pressione del tasto destro del mouse, essa garantiva al giocatore

la possibilità di interagire con scenari e personaggi in modo più rapido, dandogli modo al contempo di usare oggetti ed eseguire combinazioni con la semplice pressione del tasto sinistro. In assenza di riferimenti iconici a video e ingombranti menù fissi di sorta, il gameplay sarebbe pertanto ruotato intorno alla gestione del cursore di movimento: una risorsa fondamentale per setacciare le ambientazioni in cerca di preziosi indizi.



« Castle Warrior riprendeva per grandi linee la struttura esplorativa di un classico come Dungeon Master, sostituendo la classica visuale in soggettiva con una più dinamica prospettiva in terza persona.



Basterebbe probabilmente citare il solo *Another World* per legittimare l'induzione della Delphine Software nella Hall of Fame degli sviluppatori, ma chi ebbe modo di seguire da vicino l'evoluzione del team sa bene che alle spalle di questa monumentale hit c'è sempre stato molto di più. Figlia dell'inesauribile estro produttivo di Paul Cuisset, alimentata costantemente dalla creatività di un vate del game design come Eric Chahi, la software house francese seppe difatti cimentarsi in più generi con spiccata disinvoltura, passando da ambiziosi kolossal a prodotti dal taglio più essenziale senza mai rinunciare a qualità e sperimentazione.

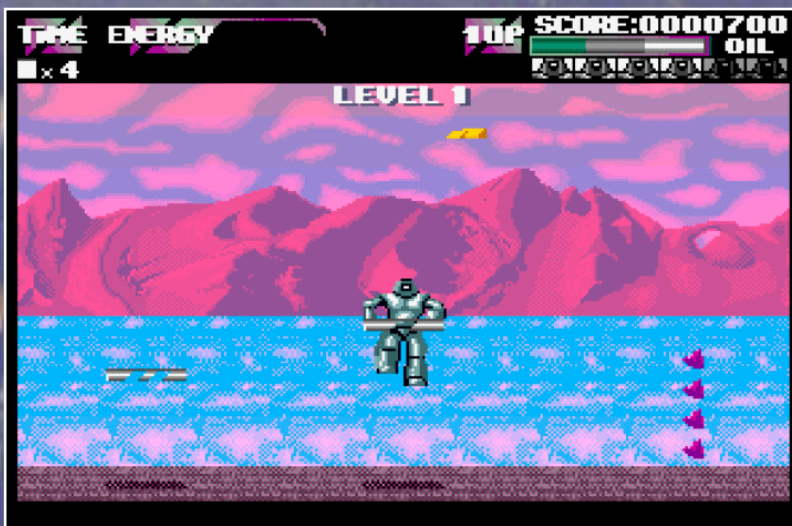
PRIMI PASSI

Fondata nel 1988, a Parigi, dal visionario Paul Cuisset, la Delphine Software International impiegò un intervallo di tempo piuttosto breve per balzare agli onori della cronaca. Benché ancora acerbi sotto il profilo strutturale, titoli come *Castle Warrior* e *Bio Challenge* riuscirono in effetti a catturare subito l'attenzione degli esperti. *Dungeon crawler* dalle coraggiose soluzioni prospettiche il primo, action

platform di robusta fattura il secondo, entrambi abbinavano sfumature concettuali per molti versi inedite a soluzioni di gameplay altrettanto originali, rendendo in qualche modo prevedibile l'arrivo di prodotti che potessero garantire al team d'oltralpe un maggiore ritorno di immagine. Non a caso, in un articolo apparso all'epoca su un noto magazine anglosassone si riconosceva ai suoi esponenti il merito di "aver aggirato i limiti tecnici derivanti da budget ridotti con intuizioni che fanno in genere rima con genuino talento", sottintendendo che, prima o poi, anche il grande pubblico avrebbe finito per dedicare loro adeguata attenzione.

PUNTA, CLICCA E INNOVA

Con grande sorpresa di esperti e pubblico, l'inevitabile hit sarebbe giunta alla prova del mouse già nel 1989, scuotendo con una certa energia quel rigoroso panorama punta & clicca che, almeno fino ad allora, risultava egemonizzato dal duopolio Sierra/Lucasfilm. Il brillante *Future Wars* avrebbe indicato al mondo un nuovo, intrigante approccio al genere di riferimento, favorendo al contempo la prima ribalta di Eric »

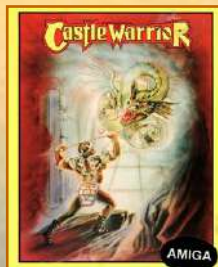


« Dal punto di vista tecnico, *Bio Challenge* resta probabilmente il titolo meno spettacolare tra tutti quelli realizzati dalla Delphine Software. La validità del gameplay riusciva tuttavia a compensarne i limiti grafici.



MEMORABILIA

La prestigiosa softeca della Delphine Software in undici, leggendarie copertine!



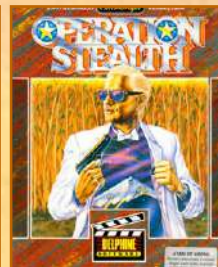
CASTLE WARRIOR
1989



BIO CHALLENGE
1989



FUTURE WARS
1989



OPERATION STEALTH
1990

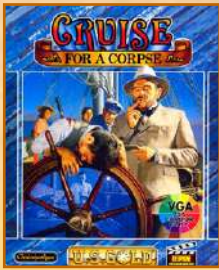
ERIC CHAHI GENIO SOGNATORE

Grafico, programmatore, illustratore e fotografo, Eric Chahi è una delle personalità più stimate dell'intero panorama videoludico francese, nonché uno dei talenti più precoci che il mondo dei pixel abbia mai accolto. Il suo debutto nel campo dello sviluppo di videogame risale infatti agli anni della sua adolescenza e più precisamente al 1983, quando sotto il marchio Loricels contribuì alla realizzazione di Oric Atmos. Dopo aver giocato un ruolo fondamentale nella stesura finale di titoli come Joan of Arc e Journey Into the Center of the Earth entrò in Delphine Software nel 1989 dando inizio a una fulgida carriera che l'avrebbe condotto al timone di Future Wars, Another World e Flashback, per il quale curò personalmente il design, il concept, il comparto grafico e la programmazione. Abbandonata la Delphine Software intorno alla metà degli anni '90 a causa di insanabili divergenze artistiche, Eric avrebbe fondato il team Amazing Studio, salvo poi entrare nei ranghi di Interplay, per la quale curò Heart Of Darkness: un nuovo kolossal che l'avrebbe impegnato fino al 1998. Attualmente, Mr. Chahi si gode un meritato riposo all'ombra dei suoi antichi amori, la fotografia e l'illustrazione, e pare non essere ancora interessato a tornare sulla breccia...

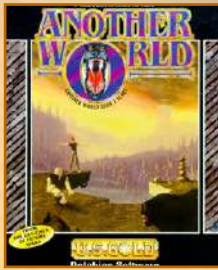


«Giallo in puro stile Agatha Christie, Cruise for a Corpse riuscì a sedurre i più scaltri avventurieri dell'epoca grazie a un'ambientazione fascinosa, complessi enigmi e un cast di intriganti personaggi con cui interagire attraverso articolati interrogatori.

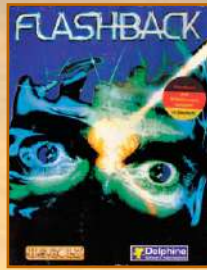
Chahi, l'uomo destinato a scortare il marchio dell'azienda fino ai vertici del business videoludico. Ulteriormente affinata nell'ambito del successivo Operation Stealth, la formula modulare che questi aveva nel frattempo ribattezzato come Cinématique sarebbe in ogni caso germogliata completamente grazie al sontuoso Cruise for a Corpse. Giallo vittoriano dalla straordinaria profondità concettuale, esso avrebbe ottimizzato le tecniche di animazione al rotoscopio sviluppate in precedenza da Jordan Mechner in Prince Of Persia, regalando al pubblico una ricca anteprima sul progetto che avrebbe di lì a poco rivoluzionato il panorama degli action game. »



CRUISE FOR A CORPSE
1991



ANOTHER WORLD
1991



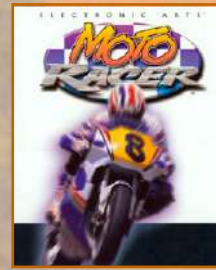
FLASHBACK
1992



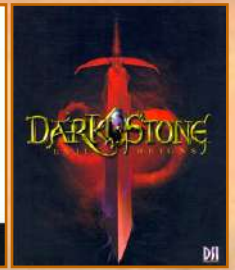
SHAQ FU
1994



FADE TO BLACK
1995



MOTO RACER SERIE
1997 2002



DARKSTONE
1999

UN ALTRO MONDO

Poco dopo aver concesso ad Eric Chahi l'indipendenza necessaria a un'ancor più incisiva sperimentazione sulla tecnologia alla base di Cruise for a Corpse, Paul Cuisset si ritrovò difatti tra le mani il colossale Another World: un titolo seminale che, sfruttando le risorse offerte dalla suddetta componente tecnica, introdusse il rivoluzionario concetto di narrazione dinamica.

Finalmente concepite quali parte integrante del flusso di gioco e non come segmenti avulsi dal gameplay, le cutscene avrebbero ora seguito l'azione su schermo senza soluzione di continuità, andando così a chiudere il cerchio intorno a un'esperienza unica, le cui spettacolari sequenze multiangolare e un montaggio di altissimo profilo conferivano toni cinematografici.

Una volta ottenuta l'attenzione dell'intero panorama videoludico mondiale, alla Delphine sarebbe toccato quindi confermarsi e, almeno in principio, le cose parvero andare per il verso giusto. Pur prendendo una certa distanza dalle velleità registiche di Another World e da molte delle caratteristiche che l'avevano reso tanto straordinario a vedersi, Flashback, il suo sequel ideale, seppa in effetti tener testa alle aspettative in virtù di un gameplay molto più solido e profondo.

A rallentare sul più bello un'ascesa, che pareva a questo punto inarrestabile, ci avrebbe tuttavia pensato un progetto bislacco come Shaq Fu: ancora oggi risulta in effetti difficile comprendere i motivi che spinsero gli autori dei succitati masterpiece a concentrare le proprie risorse in un modesto beat'em up a incontri dedicato a una star del basket statunitense come Shaquille O'Neal.

LA TRAPPOLA DEL 3D

Che ci si creda o meno, il declino del marchio non va in ogni caso ricondotto alla tiepida accoglienza riservata da stampa e pubblico a questo disorientante esperimento. È anzi parere diffuso che buona parte di questa responsabilità gravi sulle spigolose spalle di Fade to Black. Orfano di un Eric Chahi allontanatosi volontariamente dal progetto, poiché contrario all'adozione dell'engine poligonale tanto voluto da Paul Cuisset, il terzo e conclusivo capitolo della trilogia non lineare di Another World avrebbe difatti comportato costi produttivi troppo elevati per favorire un ritorno economico vantaggioso, patendo oltremodo il confronto diretto con un colosso come Tomb Raider. Oltre a vantare una protagonista molto più carismatica, l'allora inedito capolavoro di Toby Gard non si limitava difatti a battere Fade to Black su un terreno concettuale analogo, ma lo surclassava anche sotto ogni aspetto tecnico. Laddove molti imprenditori si sarebbero arresi, Cuisset riuscì comunque a trovare lo slancio per rimettersi in discussione. Congelata ogni ambizione legata alla commistione tra narrativa e action game, questi optò dunque per il varo di un progetto di ordine sportivo come Moto Racer, grazie al quale la Delphine riuscì nel duplice intento di ammortizzare le perdite accusate in precedenza e sfruttare in modo finalmente costruttivo la tecnologia poligonale acquisita.

ADDIO, E GRAZIE PER TUTTO IL PESCE

A fronte del successo riscosso da questa iniziativa, la verve di un tempo era in ogni caso esaurita da tempo

e il fallimento di Darkstone, claudicante clone del celeberrimo Diablo della Blizzard, parve sottoscriverlo. In assenza del suo uomo migliore e di un capitale adeguato a fronteggiare l'avanzata di multinazionali ben più attrezzate, Cuisset non poté dunque far altro che gestire con relativa accortezza il processo destinato a culminare in una mesta bancarotta controllata, a seguito della quale le IP più note del brand vennero svendute ai migliori offerenti per cifre irrisorie.

Il delfino delle meraviglie andò dunque a spiaggiarsi nel freddo marzo del 2004, lasciandosi alle spalle anni di incredibili conquiste, qualche inspiegabile errore e ben due progetti rimasti incompiuti: Moto Racer Traffic e Flashback Legends, rispettivamente destinati rispettivamente a PS2 e Game Boy Advance. Flashback Legends merita sicuramente una menzione: Delphine infatti, per questo gioco, era tornata al suo consueto engine bidimensionale, sfruttando al massimo le potenzialità del GBA. Il risultato era un gioco visivamente impressionante, che dava il meglio di sé nella pixel art e nella gestione dei colori di una giungla lussureggiante. Facevano il loro ritorno anche le animazioni per cui il team era rimasto così impresso nell'immaginario collettivo. La storia, invece, riprendeva direttamente da dove si era interrotto il primo Flashback, con il protagonista Conrad chiamato a cercare la squadra Mandragore sul pianeta Titan. Il titolo, quando venne cancellato, era in uno stato di sviluppo tutto sommato avanzato, e su Internet circolano i primi dieci livelli di quest'avventura che, sfortunatamente, non arrivò mai sugli scaffali. ■



MEGAMI TENSEI

La reincarnazione digitale della divinità, ovvero come un piccolo sviluppatore giapponese attinse da religioni ed esoterismo per creare una nuova stirpe di giochi di ruolo maledettamente affascinanti.

- > TITOLO ORIGINALE: Megami Tensei
- > SVILUPPATORE: Atlus
- > GENERE: RPG

di Daniele "Junpei" Di Clemente

LONTANO DAGLI STILEMI CLASSICI DELLA FANTASCIENZA AVVENTUROSA E DEL FANTASY EROICO, ESISTE UN REGNO POPOLATO DA CREATURE E PERSONAGGI LE CUI VICENDE METTONO IN DISCUSSIONE L'ESSENZA STESSA DELLA REALTÀ, DELLA SCIENZA, DELLA RELIGIONE E DEL GENERE UMANO. Atlus percorre questo sentiero da oltre 30 anni, lottando ad armi pari (almeno in patria) con i colossi del genere ruolistico prodotti da Enix Corporation e SquareSoft. C'è stato un tempo infatti in cui il mondo credeva che Final Fantasy e Dragon Quest fossero gli unici sinonimi di gioco di ruolo di stampo giapponese, nonostante molte altre case di software tentassero, con alterne fortune, di divulgare la propria interpretazione della medesima formula: fra di esse, Atlus si distinse acquisendo tramite Namcot la licenza per realizzare un titolo su licenza legato alle opere di un autore esordiente, Aya Nishitani, il cui Digital Devil Story stava riscuotendo un apprezzabile successo fra gli appassionati di science fiction (vedi box). Ambientato in un mondo travolto da una repentina invasione

demoniaca, scopo del primo Megami Tensei è quello di porre fine una volta per tutte al disastro provocato dallo stesso protagonista, riprendendo le fila della storia direttamente dalla conclusione dei tre libri originali. Il gioco ottenne unanimi consensi sia dalla critica che dal pubblico, grazie alla brillante mescolanza di esplorazione labirintica in tempo reale, combattimenti a turni, tematiche occulte e mature, una propria mitologia che accorpa quella di svariate religioni e la possibilità di persuadere i mostri affrontati a schierarsi con noi, funzionalità davvero rivoluzionaria per l'epoca e tesa a sottolineare l'ambigua etica di fondo che non consente di separare in maniera netta il bene dal male. Tale ambiguità verrà ulteriormente approfondita nel sequel, Digital Devil Story: Megami Tensei II, che si allontana dal materiale cartaceo per confezionare una trama inedita condita da finali alternativi, condizionati dalle scelte del giocatore. A dire il vero, il primo gioco in assoluto ispirato agli scritti di Nishitani venne realizzato da Telenet Japan Co., un insipido clone di Gauntlet, ma la tangibile modestia della produzione lo relegò ben presto nel dimenticatoio.

Quando le trombe preannunceranno la fine dei tempi...

Il Digital riportato nel titolo è un'allusione allo sciagurato evento che ha condotto l'orda di entità extraplanari nel nostro mondo, un programma di evocazione particolarmente efficace sfuggito al controllo del suo autore, in linea con il filone in voga a cavallo tra gli anni '80 e '90 che mescolava la tecnologia con il paranormale. Il sottotesto fantascientifico permane nella stragrande maggioranza dei titoli successivi, mentre Megami Tensei, traducibile come La resurrezione della dea, è un termine che sottende alla rinascita di Izanami, la divinità giapponese della creazione, alter ego della protagonista femminile del primo Megami Tensei: sono pochissimi i sequel che inseriscono l'effettiva reincarnazione di un essere divino all'interno della trama, nondimeno l'appellativo della saga si è ufficiosamente concretizzato in MegaTen come contrazione delle due parole e tale è rimasto anche quando, dopo la transizione dagli 8 ai 16 bit, Atlus ha ribattezzato la continuità »



≈ Megami Tensei si apre con i due protagonisti che fanno il loro ingresso nel Grande Palazzo dell'Oltretomba.



≈ Il primo gioco tratto dai lavori di Nishitani fu un mediocre action RPG sviluppato da Telenet Japan Co.



≈ Fra le varie migliorie introdotte dal secondo capitolo, c'è un'utile mappa esplorabile a volo d'uccello.





narrativa principale in Shin Megami Tensei, prefisso utilizzato di solito per indicare un'evoluzione di qualche tipo rispetto al passato. Ad oggi, tutti i titoli della software house che appartengono in qualche forma al medesimo universo videoludico, anche solo per la condivisione di alcuni degli elementi di gameplay più peculiari, sono conosciuti come MegaTen, e le edizioni occidentali riportano di frequente la nomenclatura Shin Megami Tensei anche qualora non sia specificato sulle copertine giapponesi, a scanso di equivoci. Caratteristica preminente di tutti i MegaTen è, in misura più o meno variabile, la modalità con cui si compone il gruppo di personaggi controllati dal giocatore: consuetudine vuole che il protagonista possieda competenze fisiche e psichiche limitate, per compensare le quali può fare ricorso, come in ogni RPG che si rispetti, alle specializzazioni dei suoi compagni di viaggio, ma il vero valore aggiunto è composto dagli avversari che, come dicevamo poc'anzi, siamo in grado non solo di combattere ma anche di persuadere ad aiutarci, sia facendoci elargire oggetti speciali che reclutandoli all'interno del party. Le opzioni di dialogo giuste o i doni corretti da elargire per convincerli della nostra buona fede rappresentano quasi un gioco a sé stante, regolato da un processo a tentativi che in certi casi torna utile anche per trarci d'impaccio da situazioni scomode, come l'infuato assalto di un nemico subito dopo aver superato una sezione difficoltosa, che può quindi venire esortato ad allontanarsi. La varietà di demoni a disposizione è fondamentale per proseguire agevolmente nell'avventura, poiché gli stessi possiedono debolezze e vulnerabilità legate a uno specifico

elemento che ne bilanciano l'efficienza in battaglia contro determinate creature, ulteriore punto su cui Atlus ha posto un deciso accento, e in genere la loro fruibilità dipende dalla potenza individuale che incide sul consumo di un certo tipo di risorsa, la cosiddetta magnetite, a causa della quale i giocatori possono schierare soltanto un numero limitato di gregari mostruosi per ogni scontro.

...le stelle cadenti saranno il preludio della morte

Le differenze con i giochi di ruolo tradizionali ed i vari MegaTen si estendono anche alla crescita di personaggi e creature demoniache: sebbene infatti i primi sono legati a una progressione graduale disciplinata dall'esperienza, per migliorare le seconde è necessario fonderle tra di loro in un processo che genera un mostro più potente e che si svolge in un luogo ben preciso, fisico o virtuale, noto con molteplici denominazioni come Jakyō no Yakata (la Cattedrale delle Ombre) o Velvet Room nella sotto-serie Persona: il legame armonico ed elementale fra i vari demoni e un numero considerevole di fattori esterni, ad esempio le fasi lunari, influiscono sul risultato finale delle combinazioni. Per questo motivo molti giocatori occasionali »



» La versione Mega CD di Shin Megami Tensei presenta ottime illustrazioni e sequenze animate.

LE ORIGINI DEL MALE



ALLA BASE DI MEGAMI TENSEI, E DI TUTTI I SUOI NUMEROSI DISCENDENTI, C'È UNA TRILOGIA DI ROMANZI SCRITTA DA AYA NISHITANI DAL TITOLO DIGITAL DEVIL STORY, che si compone di Megami Tensei (La reincarnazione della dea), Mazu no Senshi (Il guerriero della città dei demoni) e Tensei no Shūen (Il decesso della resurrezione): mai distribuiti al di fuori del Giappone, il primo racconto è stato anche adattato in un OVA, mentre l'autore ha continuato a lavorare su altri romanzi slegati dai giochi firmati Atlus.





L'AMORE PER I DETTAGLI

A PARTIRE DA MEGAMI TENSEI II, KAZUMA KANEKO SI È FATTO CARICO DELLA PROGETTAZIONE CONCETTUALE E DEL COMPARTO ARTISTICO DI TUTTI I

TITOLI DELLA SERIE, spin-off compresi, caratterizzando ogni singola creatura con il suo tocco inconfondibile e un'altrettanto pregevole cura per i particolari: la succube e l'incubo, ad esempio, vengono sempre rappresentati con una cavigliera alla quale sono connessi, rispettivamente, un bullone ed una vite, esplicita allusione al rapporto carnale che li unisce.

Ogni cosa si piega al mio volere

Tutte le variegate declinazioni di MegaTen, al di là delle complesse questioni filosofiche, propongono un grande assortimento di stili mirati ad attirare il più vasto bacino d'utenza possibile: gli originali Megami Tensei e Shin Megami Tensei, ad esempio, adottano la modalità di esplorazione in prima persona con combattimenti a turni resa popolare da Wizardry, il cui lascito influenzò pesantemente l'intero panorama ruolistico giapponese; i vari Persona invece sacrificano in parte l'esperienza

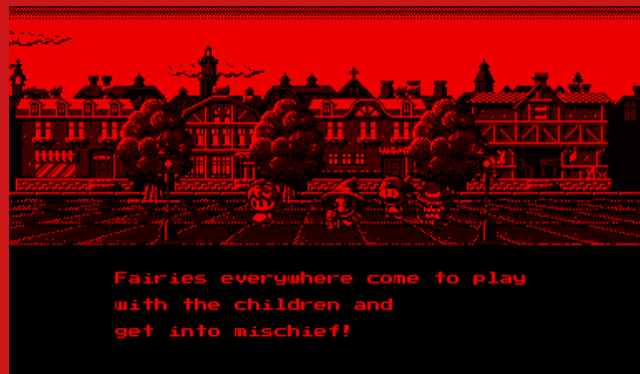
hardcore della cronologia primaria per concentrarsi di più sulla storia e sulla caratterizzazione dei personaggi; i Majin Tensei infine suggerivano un innovativo approccio strategico in seguito acquisito e personalizzato dai diversi Devil Survivor per Nintendo DS e così via, a completo beneficio di un franchise che, a conti fatti, può vantare il più elevato numero di titoli sul mercato, tanto "ufficiali" quanto secondari, e che, grazie alla indiscutibile qualità degli stessi, è riuscita a conquistarsi di diritto un posto nell'olimpo delle migliori saghe JRPG di sempre. ■



≈ L'eroe non viene ostacolato soltanto da demoni dalle fattezze bizzarre, ma anche da molti avversari umani.

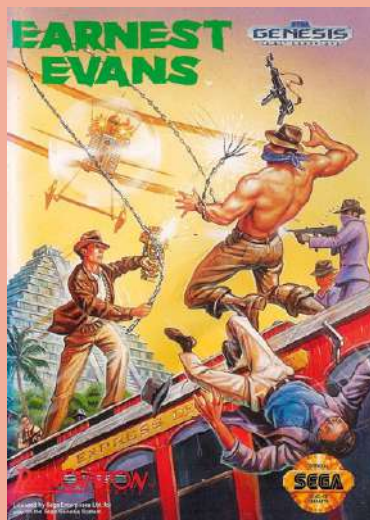


≈ Majin Tensei traspare gli elementi della saga in un contesto strategico con battaglie automatiche.



≈ Anche il Virtual Boy ha avuto la sua dose di MegaTen con un simpatico clone di Tower of Ruuga.

マ
シ
ハ
シ
カ
カ
ニ
ニ



EARNEST EVANS

Earnest Evans è stato un prodotto sperimentale sotto molti punti di vista: meno che mediocre come gioco in sé, viene oggi considerato un infausto ma avvincente disastro dai cultori.

- > **TITOLO ORIGINALE:** Beiguranto Sutōri
- > **SVILUPPATORE:** Development Division 4
- > **GENERE:** Action RPG

di Daniele "Junpei" Di Clemente

IL SOGNO (NEANCHE TROPPO) NASCOSTO DEL GIOVANE E ALLITTERANTE EARNEST EVANS È SEMPRE STATO QUELLO DI RIPERCORRERE LE ORME DEL SUO CONTEMPORANEO HENRY WALTON "INDIANA" JONES, JR., COME IL SUO ABBIGLIAMENTO E, SOPRATTUTTO, LA COPERTINA DELL'EDIZIONE OCCIDENTALE LASCIANO INTENDERE.

Earnest compare per la prima volta in El Viento, altro platform rilasciato qualche mese addietro sempre da Wolfteam e sempre per Sega Genesis/Mega Drive, in qualità di prezioso alleato della strega Annet, mentre qui i ruoli si ribaltano e la storia, ambientata cronologicamente prima del suo predecessore, narra proprio del fatidico incontro tra i due. Curiosamente,



» Earnest e Annet si godono una rombante passeggiata notturna... ma il pericolo è sempre in agguato!

al di fuori del Giappone, la trama è stata manipolata in modo da collocarla diversi anni dopo El Viento, trasformando il protagonista in un discendente del titolare avventuriero.

Gli screenshot e gli intermezzi, realizzati dalle sapienti mani dello Studio Madhouse ma, purtroppo, quasi del tutto rimossi dalla versione occidentale su cartuccia rispetto all'originale per Mega CD, sembrano sottendere una produzione di un certo livello, tuttavia le sensazioni positive crollano come un castello di carte una volta afferrato il joystick: l'idea di conferire alle animazioni maggiore fluidità, grazie alle diverse parti anatomiche formate da più sprite congiunti fra loro, funziona bene per il nutrito assortimento di creature ostili che tenteranno di ostacolare la missione di Earnest, ma si rivela particolarmente grottesca quando viene applicata ai personaggi umani, in particolar modo il povero Earnest le cui movenze sono paragonabili a quelle di una dinoccolata marionetta.

Parimenti, i controlli del gioco non sono affatto responsivi e rischiano spesso di porre anticipatamente fine alle nostre peripezie, magari per una capriola inopportuna dovuta a un comando eseguito con il tempismo sbagliato, mentre le

collisioni con avversari ed elementi del fondale risultano alquanto arbitrarie; l'assenza di qualsivoglia meccanica di "rinculo" dopo aver subito danni significa che il contatto prolungato con una trappola o un nemico azzerava in breve tempo le nostre probabilità di sopravvivenza. Per farla breve, Earnest Evans non rientra certo fra i migliori prodotti realizzati da Wolfteam, anzi: a oggi, viene ricordato con affetto dagli estimatori della trilogia che porta il suo nome, e che comprende anche il succitato El Viento e Annet Futatabi, ma solo per la qualità di questi ultimi più che per il suo reale valore. Un vero peccato, considerato quel che invece avrebbe potuto essere. ■

✧ Le sequenze non interattive possiedono il sapore di un romanzo a fumetti, anche grazie ai dialoghi mostrati nei caratteristici balloon.



NINGYŌ NO RAKUIN

Un aereo si schianta in circostanze misteriose su un'isola, e i pochi superstiti dovranno affrontare la costante minaccia di belve feroci, cultisti aggressivi e mostruosità inenarrabili.

> **TITOLO ORIGINALE:** Ningyō no Rakuin
> **SVILUPPATORE:** Nec Interchannel
> **GENERE:** SRPG

NINGYŌ NO RAKUIN, STRATEGICO RILASCIATO DURANTE L'ESTATE DEL 2000 IL CUI TITOLO È TRADUCIBILE COME IL MARCHIO DELLA SIRENA, È UN PRODOTTO ABBASTANZA ATIPICO IN TERMINI DI PREMESSE PER L'IMMAGINARIO NIPPONICO PERCHÉ, AL POSTO DEL CLASSICO BESTIARIO FANTASTICO PRESENTE NEI GIOCHI DI RUOLO, GLI SVILUPPATORI HANNO PREFERITO ATTINGERE AL PROLIFICO IMMAGINARIO DI QUELL'H.P. LOVECRAFT CHE HA SAPUTO REGALARCI INCUBI BRULICANTI DI ANTICHE DIVINITÀ ALIENE E ORRORI INDICIBILI.

Il gioco è costellato di citazioni più o meno esplicite alla mitologia creata dal solitario di Providence, ben illustrate prima, dopo e talvolta anche durante i combattimenti tramite dialoghi e interludi visivi di ottima fattura.

Il ritmo narrativo procede serrato, inanellando uno scontro dietro l'altro senza tregua: non si possono rivisitare i livelli già superati, compiere quest secondarie e nemmeno acquistare equipaggiamento migliore. L'attrezzatura si recupera dagli scrigni disseminati sul campo, e il rischio di lasciare indietro oggetti potenzialmente indispensabili è concreto. Il gameplay di base è vicino ai classici del genere che hanno spopolato sulla prima console Sony, con alleati e nemici che si spostano e attaccano a turni alterni influenzati dalla loro velocità, e una vasta gamma di talenti individuali, sia offensivi che difensivi, legati all'esperienza accumulata. L'impossibilità di racimolare livelli per quanti non prendono parte alle battaglie induce però a formare una squadra composta sempre dagli stessi elementi.



Il comparto grafico di Ningyō no Rakuin è in linea con gli standard della sua categoria, con sprite discretamente definiti che si stagliano su sfondi tridimensionali piuttosto cupi, una scelta cromatica che a volte impedisce di scorgere con esattezza la posizione degli avversari da attaccare. Le missioni spaziano dallo sconfiggere tutto quello che si muove al raggiungere una parte specifica dello scenario, ma una nutrita serie di eventi scriptati mantiene sempre viva l'attenzione. Lo scoglio più arduo da superare per chiunque voglia avvicinarsi al titolo è rappresentato dalla lingua: la struttura lineare del racconto aiuta in tal senso anche chi ha scarsa familiarità con gli ideogrammi, ma restano diversi dubbi sui motivi che hanno impedito ai giocatori occidentali di godere di un adattamento ufficiale, perché la qualità della produzione, la sfida ben bilanciata e i richiami a un certo tipo di letteratura horror sarebbero di certo stati ben accolti anche qui da noi. ■

» Il character design è particolare ma molto evocativo, e sottolinea al meglio le personalità dei protagonisti.

« Velocità ed elevazione del terreno influiscono sull'ordine dei turni e sui danni inflitti in combattimento.



マ
ヨ
ハ
ン
カ
ン
!!



Velocità, divertimento e un pizzico di follia: ecco gli ingredienti magici del Mega Drive, leggendaria console che ha segnato un'epoca.

di Fabio "SFB" D'Anna



La storia del Sega Mega Drive è sicuramente tra quelle più importanti nel settore casalingo delle macchine da gioco, e del resto proprio in questo 2018 ricorre il trentennale del sistema, che ha debuttato sul mercato giapponese nell'ormai lontano 29 ottobre 1988. Riscopriamo insieme la gloriosa storia di uno dei sistemi che ha maggiormente plasmato l'immaginario dei favolosi 90s, andando a insidiare il regno allora incontrastato di un'agguerrita Nintendo. Incredibile... ma vero!

DALLE CENERI DEL MASTER SYSTEM

L'anno 1988 è decisamente cruciale per Sega, che si è divisa per tutto lo scintillante decennio tra console e home computer. Il successo della serie SC/SG confluì interamente verso un sistema domestico a 8 bit, decisamente amato in patria e anche in Occidente: il Master System. Peccato che l'enorme successo del concorrente NES fosse all'epoca straripante, e di fatto l'8 bit Sega faticava a stare al passo con la console ammiraglia della casa di Kyoto. Il Master System, come il Mega Drive dopo di lui, aveva però un asso nella macchina, ossia il suo legame con il mondo arcade, ambito in cui Sega è regina indiscussa. Il responsabile di entrambe le macchine era Hideki Sato, uno dei veterani della ricerca e dello sviluppo all'interno di Sega, che venne incaricato da Hayao Nakayama, all'epoca CEO di Sony, di rispondere allo strapotere del NES su suolo americano, derivato in gran parte dalla capacità della casa di Kyoto di attrarre una larga fetta delle terze parti. Era chiaro, tanto a Sato che a Nakayama, che c'era bisogno di far uscire in fretta una console molto più potente del NES, e che tale discrepanza nell'hardware, tutta a favore di Sega, fosse ben evidente agli occhi del consumatore. Il Mega Drive nacque quindi col nome in codice di Mark V, poiché il nome Mark era ufficialmente quello delle console giapponesi di tale famiglia, da cui è derivato appunto il Master System. Una pesante eredità, dunque, ma del resto Sega era decisa a conquistare il mercato casalingo a tutti. L'idea iniziale di Sega per il successore del Master System prevedeva di ottimizzare i tempi di progettazione e sviluppo, utilizzando un hardware derivato dalle schede da sala giochi. In particolare, il componente deriva»

LE CARATTERISTICHE HARDWARE DEL MEGA DRIVE



Processore: Motorola 68000 16 bit 7,67 MHz

Co-Processore audio: Zilog Z80A - 3.58 Mhz

Co-Processore video: Yamaha YM710

Chip Sonoro aggiuntivo: Yamaha YM2612 a sei canali stereo

ROM: 4 KB (2K boot)

RAM: 64 KB (64 K video, 8 K SPU, 8 K audio)

Risoluzioni: 256x224 - 320x224 - 320x240, 50/60 Hz

Palette: 64 colori su schermo da una tavolozza di 512

Sprite su schermo: Max 80 sprite, con scrolling hardware su due piani distinti

Effetti: Raster Effects, Shadow, Highlight

Supporto: cartucce da 1 Mbit (128 KB) e da 40 Mbit (5120 KB)

Periferica di controllo: Joypad controller hat switch da 3 o 6 tasti più Start

« Dismessi i futuristici panni, l'eroe è nudo e mostra la sua forza. A tutt'oggi, la tecnologia con cui era costruito il Mega Drive era davvero impressionante.



« Le celebri cartucce Electronic Arts della "serie gialla". Al di là dell'effetto scenico per i collezionisti, grazie all'hardware del Mega Drive questi port erano piuttosto fedeli.

dall'architettura System 16, scheda arcade basata su un processore Motorola 68000 e su uno Zilog Z80 deputato al sonoro, su cui girano, peraltro, successi quali Altered Beast e Shinobi. La scheda nasceva tre anni prima in sala, debuttando nel 1985, ed è quella che ispira gli ingegneri Sega per il futuro Mega Drive. Di fatto il Mega Drive aprì l'era delle console a 16 bit, presentando il processore più veloce del mercato, un deciso passo avanti rispetto a qualunque altro sistema a 8 bit sulla piazza. Questo ormai iconico processore, del resto, era stato già utilizzato per personal computer quali Apple II o per home computer come Commodore Amiga 500, sistemi costosi e non certo meramente ludici, seppur usati spesso come sole macchine da gioco. Ebbene sì, Mega Drive altro non è che una console con

potenza bruta, a quelle di Amiga, ma con dietro uno sviluppatore che ha fatto la storia del settore arcade. Le premesse, diciamo, erano incredibilmente intriganti per chi ama i videogiochi.

IL DEBUTTO OCCIDENTALE E IL CAMBIO DI NOME STATUNITENSE

Solo due titoli accompagnarono il sistema al day one nipponico, ossia Super Thunder Blade e Space Harrier II. Due giochi indubbiamente grandiosi, nonché capaci di dimostrare le infinite possibilità hardware della macchina, oggi tuttavia considerati titoli minori nello sterminato catalogo del fortunato 16 bit made in Sega, che ha piazzato oltre trenta milioni di unità nel mondo. In effetti, con il passare del tempo, si sarebbero alternati veri e propri capolavori sul

caratteristiche simili, perlomeno per

Mega Drive, che continuano a cementare, a distanza di anni, la sua aura di leggenda. Dopo l'arrivo in patria giunge quindi il momento per Sega di importare il Mega Drive in Occidente ma, a sorpresa, tale marchio negli Stati Uniti era già stato registrato da una società che nulla c'entra con i videogiochi. Senza farsi prendere dal panico Sega optò per un evocativo Genesis, forse ispirato dalla saga di Star Trek, nome che oltreoceano diventa quello ufficiale della console. In un caldissimo 14 agosto del 1989 ecco che debutta negli States Sega Genesis, con un nuovo nome, certo, ma la grinta di sempre. Accompagnato da una campagna pubblicitaria senza precedenti, l'hardware poteva fare affidamento soprattutto sul supporto massiccio di Electronic Arts. La software house statunitense arrivò a voler creare un kit di sviluppo alternativo per Mega Drive console, con cui crea delle cartucce esclusive, la celebre "serie gialla" che include titoli quali Populous, sviluppato dalla Bullfrog di Peter Molyneux, o Desert Strike. Per l'arrivo in Europa bisognerà aspettare ancora un anno ma il 14 novembre



* Precorrendo i tempi, Sega pensò bene di realizzare una versione alternativa della propria console, il Sega Mega Drive II, praticamente identica fatta eccezione per il design e la nuova scheda audio.

1990, finalmente, il Vecchio Continente poteva mettere le mani sul veloce 16 bit made in SEGA. Nessuno per fortuna, in Europa, aveva ancora registrato il marchio, ed ecco che magicamente il Mega

Drive riacquistò il suo nome originario. Il mese successivo, nel dicembre del 1990, anche in Brasile arriva il sistema; in questo territorio il Mega Drive fu graziato da un successo enorme, al punto di sopravvivere per decenni, ben oltre la vita commerciale del sistema che, ufficialmente, terminerà nel 1997. Nello stesso 1990, però, Nintendo si sveglia e fa uscire il suo 16 bit, chiamato, in patria, Super Famicom. Ormai il mondo amava il Mega Drive, certo, ma ci voleva un nuovo eroe, che si potesse contrapporre a un certo idraulico allergico alle diete, perché il successo di Super Mario World rischiava di far pendere l'ago della bilancia verso la grande N. Si assiste così alla nascita di un nuovo eroe dalla pelliccia blu, che oggi, di fatto, è icona stessa del settore videoludico, ancora attivo con decine di titoli a esso dedicati.

IT'S-A-ME... SONIC!

Ebbene sì, Sega stessa lo ammetterebbe senza falsi pudori: il personaggio di Sonic nacque proprio come un anti-Mario, per controbattere lo strapotere dell'idraulico, partorito dalla geniale mente di Shigeru Miyamoto. Come rispondere all'enorme successo di Super Mario? Semplice: creando un »



MASTER DRIVE OVVERO LA RETROCOMPATIBILITÀ ACCESSORIA

Con un'idea geniale, sospesa tra marketing istantaneo e semplice desiderio di preservazione del passato, gli uffici direttivi di SEGA decisero di non abbandonare del tutto quell'enorme e qualitativamente eccezionale parco software che offre il predecessore Master System. La casa giapponese decise quindi di commercializzare un accessorio dedicato all'utilizzo delle vecchie cartucce in formato Master System sul nuovo e fiammante Mega Drive. Tutto questo in tempi non sospetti, in cui il concetto di retrogaming era ancora tutto da inventare! La periferica si chiama Master System Converter e offre uno chassis bizzarro con terminale che si inserisce nel Mega Drive e lo trasforma in un vero e proprio Master System. I due processori Z80 e SN74689, rispettivamente CPU ed SPU del leggendario 8 bit, riscoprono l'uso originario, raddoppiando di fatto l'offerta ludica del nuovo e velocissimo 16 bit. Due piccioni con una fava, decisamente.

Il futuristico chassis del Master System Converter dona nuova vita ai classici del passato

personaggio che fosse esattamente l'opposto del concorrente. Spieghiamo questo strambo paradosso. Mario è una figura buffa, sovrappeso e caricaturale, e del resto dovrebbe incarnare uno stereotipo italo-americano. Il personaggio, inoltre, rappresenta un'azienda molto statica, tradizionalista, innovativa ma sempre aderente a se stessa. Sonic è esattamente l'opposto. Giovane, dinamico, veloce e dal manto blu. Sì, un vero ragazzino monello e punk tipico dei primi anni '90. Probabilmente, se leggete questa rivista, ricorderete certamente i personaggi grunge dei favolosi nineties, che a loro volta riprendevano in chiave attualizzate le mode degli anni '70. Sonic nasce ufficialmente nel 1991, con alcune caratteristiche mutate dall'immaginario musicale: i guanti, ad esempio, sono quelli di Michael Jackson. Il cantante, peraltro, è stato coinvolto più volte da Sega nelle sue iniziative videludiche, ed era un vero appassionato di videogiochi, al punto che si dice compose delle

musiche per il terzo episodio di Sonic. Ma perché il bizzarro porcospino blu si ostina così tanto a correre forsennatamente lungo i livelli dei titoli a lui dedicati? Semplice: il processore Motorola 68000 è il più veloce del mercato e permette prestazioni mirabolanti; è necessario dunque, per rimarcare questa differenza con l'ormai "obsoleto" e lento NES della concorrenza, far vedere livelli veloci, caratterizzati da giri della morte e personaggi sempre in corsa. La filosofia stessa della casa dopotutto è incarnata alla perfezione da Sonic, sempre un passo avanti rispetto a tutti, e con la voglia di correre verso il futuro. Il primo Sonic the Hedgehog è oggi un'opera che ha

fatto scuola, decisamente da ricordare tra i migliori giochi di sempre, al punto che Sonic è diventato, da allora, la mascotte ufficiale della casa giapponese, mandando in pensione l'anziano Alex Kidd, precedente simbolo di Sega.





GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T

Sega è sempre stato uno dei nomi simbolo del settore arcade, senza smentita alcuna. Alcuni titoli prodotti dalla casa giapponese hanno di fatto scritto la storia del settore, marchiando a fuoco il loro nome nei gloriosi annali dell'olimpico videoludico. Golden Axe su tutti, titolo iconico datato 1989, che diventa ben presto una trilogia, oggi indimenticabile. E che dire di Altered Beast, che accompagna il debutto a stelle e strisce, oppure di capolavori quali i tre Streets of Rage? Memorabili picchiaduro a scorrimento dal setting urbano e stiloso, rappresentano un vero specchio degli anni '90, tra motociclisti con giacconi in pelle, culturisti di strada, punk combattenti e virago armate di frusta che lottano contro i nostri eroi. Tutti questi titoli ebbero quindi la loro controparte anche su Genesis, con un livello di fedeltà all'originale che aveva dell'incredibile. Anche dal punto di vista ruolistico la console diventò un vero e proprio paradiso per gli amanti degli RPG, con chicche quali i tre seguiti di Phantasy Star, la serie Shining Force, e decine di titoli indimenticabili di terze parti, tra cui Earthworm Jim, ideato da Dave Perry. La situazione che si era osservata ai tempi del NES, almeno inizialmente, si ribaltò, con Mega Drive che riusciva ad attirare un gran numero di sviluppatori third party. Per la prima volta nella storia, Sega era riuscita a ottenere il dominio del mercato, un regno che tuttavia non era destinato a durare a lungo. Nakayama-san, infatti, intenzionato a costruire sul successo del Mega Drive, diede luce verde a intuizioni poco lungimiranti, come il Sega CD e il 32X, fino all'arrivo del Saturn. Nel frattempo, Sato scalava le posizioni come dirigente, anche se fu costretto a gestire in seguito la crisi del Dreamcast, preludio della fine di Sega come compagnia produttrice di console. Ma questa, fortunatamente, è un'altra storia...

Citato persino nella celebre canzone trash Che ne sanno i duemila di Gabry Ponte, nonché immortalato in mitologici spot televisivi nostrani con protagonista il comico Jerry Calà, il Mega Drive è a tutti



gli effetti un simbolo degli anni Novanta, parte integrante dell'infanzia videoludica di tanti giocatori italiani. Sega non sarebbe mai riuscita a replicarne il successo, e sicuramente questo è uno degli elementi che oggi contribuisce a solidificarne il mito. ■



▫ L'iconica "mistress" in rosso di Streets of Rage, uno dei nemici più noti della saga, esempio dell'immaginario di una generazione cresciuta a pane e Guerrieri della notte.

▫ La leggendaria saga di Sonic, ideata da Yuji Naka, non solo nasce storicamente proprio su Mega Drive, ma venne concepita appositamente per esaltarne al massimo le capacità tecniche.





SATOSHI TAJIRI

IL MISTERO DELL'INVENTORE DEI POKÉMON

di Valerio "Kid" Kohler



Come sono nati i Pokémon? Qual è stata l'idea che ha dato vita ai mostriciattoli tascabili? E, soprattutto, chi si cela dietro la creazione di una delle serie più iconiche della storia del videogioco? Scopriamolo insieme in un viaggio che ci porta dritti fino in Giappone.

In futuro, se dovesse capitarvi, fate questo esperimento: in un gruppo formato da grandi e piccini, provate a nominare i Pokémon. Nonostante sia, in fondo, una delle tante serie nate dagli Anni '90 fino a oggi, le emozioni che riuscirà a evocare sono potentissime. La maggioranza dei presenti (se non tutti), riconoscerà subito il gioco che li ha fatti crescere, mentre altri citeranno il nome di una creaturina, come Pikachu. E non è detto che siano tutti appassionati dei giochi più recenti: già, perché la mania dei Pokémon, ai tempi dei primi giochi Rosso e Blu, era talmente ampia da abbracciare un pubblico incredibilmente

vasto. Un vero fenomeno di massa, dunque. La storia dei mostriciattoli tascabili può essere ricondotta a un singolo autore, tanto schivo quanto geniale. Il suo nome? Satoshi Tajiri. Comprendere la vita di questa figura nell'ombra, nata e forgiata nel videogioco della Golden Age, è fondamentale per comprendere la portata di un progetto che ha da tempo abbandonato i suoi confini videoludici per diventare un fenomeno che abbraccia la televisione, il cinema e il mercato mobile.

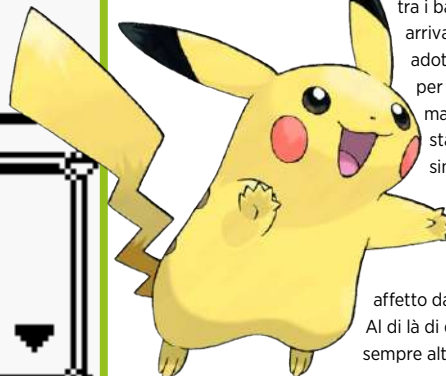
Le origini del Dr. Bug

Negli anni '60, in Giappone, la vita aveva un altro sapore. Nato da una madre casalinga e da un padre impegnato in una concessionaria a Machito, una delle zone rurali della città di Tokyo, Tajiri cominciò durante l'infanzia a passare il suo tempo esplorando l'erba alta dei parchi circostanti. Il motivo? Catturare e collezionare tutti gli insetti possibili. Era così appassionato di questo hobby che i suoi coetanei arrivarono a soprannominarlo con il buffo titolo di Dr. Bug. La vita di Satoshi, tuttavia, cominciò a prendere una piega tragicomica tra i banchi di scuola, quando gli insegnanti arrivarono a lamentarsi del comportamento adottato dal ragazzo, che finiva spesso per distrarsi e scontrarsi con gli stessi maestri. Oggi, probabilmente, gli sarebbe stata diagnosticata frettolosamente una sindrome da deficit dell'attenzione e va detto che, tra le varie leggende che circolano intorno a Tajiri (tuttavia mai confermata), figura anche quella secondo cui Mr. Pokémon sarebbe affetto da un disturbo dello spettro autistico. Al di là di questo, genio e sregolatezza si sono sempre alternati nella vita di Satoshi, legandosi

« La mitica schermata di combattimento del leggendario Pokémon Blu!



BLUE wants
to fight!



Da piccolo, i compagni lo chiamavano "Dr. Bug"... indovinate perché!

inestricabilmente alla sua passione più grande e incontenibile: il videogioco.

Arcade a go-go

Le sale giochi, diffusissime nel Giappone degli Anni '70 così come nel resto del mondo in quegli anni, rappresentano senza ombra di dubbio le

La versione Rossa di Pokémon per Game Boy... che ricordi!

fondamenta della carriera di Tajiri. Il giovane Satoshi finiva spesso per rinchiodarsi tra gli arcade più sconosciuti e remoti del territorio nipponico, attirando anche l'attenzione degli altri giocatori presenti in zona. La sua passione non si fermava ovviamente lì, ma proseguiva anche a casa, dove l'allora ragazzo arrivava persino ad aprire letteralmente le sue console. In particolare, lo smantellamento del suo NES, volto a capire per bene il suo preciso funzionamento, gli valse un premio sponsorizzato direttamente da SEGA. Insomma, già durante l'infanzia, Satoshi dimostrava un'intelligenza fuori dal comune: questo enfant prodige era destinato a fare grandi cose. Sarà proprio quella sfrenata curiosità, unita a una creatività strabordante, a condurlo nell'industria dei videogiochi. In realtà, Satoshi non brillava a scuola, e infatti i suoi genitori ricevettero una chiamata dagli insegnanti, in cui li avvertivano che il figlio non aveva abbastanza crediti per diplomarsi. Tuttavia, frequentando corsi in maniera un po' rocambolesca, il nostro riuscì a portare il »



Un'amichevole rivalità

Considerando quanto Shigeru Miyamoto fu di supporto a Game Freak durante lo sviluppo di Pokémon Rosso e Blu, Satoshi Tajiri è arrivato a considerarlo un mentore, tant'è che i due personaggi, sia nel videogioco che nel cartone animato, si chiamano rispettivamente Satoshi (Ash Ketchum) e Shigeru (Gary Oak), con il secondo che, almeno nelle prime serie, finisce sempre per vincere contro il protagonista e dimostrarsi superiore al suo team. In poche parole, Gary Oak non è che un omaggio allo stesso Shigeru Miyamoto!



famoso "pezzo di carta", più che mai importante in Giappone. I suoi genitori arrivarono al punto di forzarlo a lavorare alla Tokyo Electric Power Company, eppure Satoshi rifiutò quell'impiego, preferendo invece lanciarsi, come vedremo, in una vera e propria attività imprenditoriale.

Game Freak: la nascita della rivista

Conseguito finalmente il suo diploma, Satoshi decise di saltare l'università e di passare direttamente a un programma tecnico di due anni alla Tokyo National College of Technology, dove si specializzò in elettronica e informatica. Non appagato dal semplice studio, Satoshi nel frattempo coltivava il suo amore per i videogiochi, non limitandosi a fruirne, ma agendo in prima linea. Dedito a svelare ogni trucco e segreto dei videogiochi dell'epoca, Satoshi pensò bene di sfruttare questa sua inclinazione, realizzando una rivista amatoriale ad-hoc dal titolo un po' bizzarro, eppure indicativo della sua folle anima da appassionato: Game Freak. Un nome che adesso rimbomba in tutto il mondo, ma che allora altro non era che una rivista come tante altre, per giunta realizzata a mano da un manipolo di redattori-eroi.

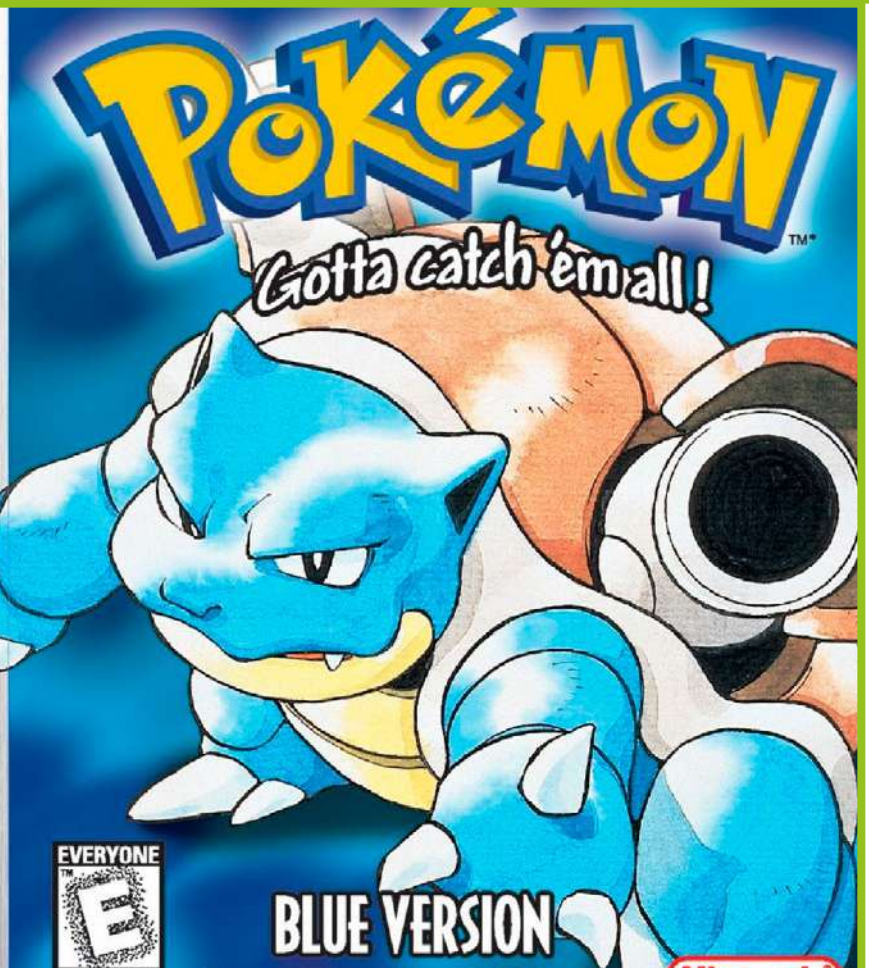
L'alba di un nuovo inizio

All'età di 17 anni, Tajiri aveva già posto le basi di un'azienda che avrebbe ricavato, di lì a pochi anni, milioni di dollari ogni

✦ Blastoise ci guarda dall'artwork di copertina della versione Blu.



GAME BOY



anno. Game Freak attirò lentamente una schiera di videogiocatori appassionati e incuriositi come lui, arrivando a diventare una delle riviste amatoriali più note nella zona di Machito. Non a caso, la risonanza del magazine divenne talmente forte che arrivò a toccare persino degli aspiranti artisti, tra cui figurò l'ombra di un uomo che avrebbe ideato le forme di gran parte dei mostriciattoli tascabili: Ken Sugimori. Riuniti dalle stesse passioni e da una gioventù sognante, Satoshi e Ken cominciarono a collaborare per migliorare ulteriormente Game Freak. Tajiri si sarebbe concentrato sulla scrittura, mentre Ken avrebbe curato tutto il lato artistico della rivista. Il sogno stava andando avanti, ma il destino avrebbe riservato prospettive ancora più ampie a Tajiri. Ben presto, infatti, nonostante la sua gioia nel comunicare con un'intera community di videogiocatori, Tajiri cominciò a trovare limitante il lavoro su Game Freak.

I primi passi nell'industria

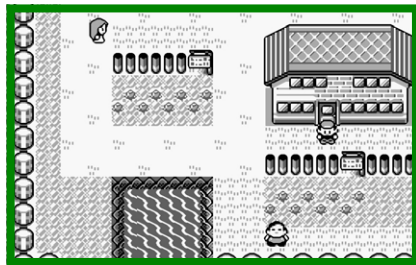
Si può dire che Tajiri fosse già all'epoca uno dei più grandi esperti di Famicom: scriveva infatti anche per la rivista Famicom Hisshobon, successivamente rinominata in Hippon, e recensiva titoli arcade per Family Computer Magazine e Famicom Tsushin. Venendo a contatto con così tanti videogiochi nel suo lavoro da giornalista, Tajiri si rese conto di non essere soddisfatto dalla qualità di tanti titoli per Famicom. E quindi, pensò bene di crearli lui stesso. Fu così che, verso la seconda



✦ La copertina del numero di Game Freak dedicato a Libble Rabble, classico cabinato arcade firmato Namco.

metà degli anni '80, Satoshi e Ken decisero di realizzare un loro titolo, programmandolo con BASIC sul NES. Il primo gioco pubblicato realizzato da Tajiri si chiamava Quinty, poi noto in Occidente come Mendel Palace, e non venne presentato a un'azienda a caso, ma all'allora Namco, che vide del potenziale nel minuscolo team e decise di distribuire immediatamente il titolo. Il primo salto nel vuoto era stato compiuto, e negli anni successivi Satoshi e Ken cominciarono a soddisfare le loro ambizioni. Game Freak, dopo 5 anni di onorato servizio nel mondo dell'editoria cartacea, divenne

✓ All'interno del primo episodio di Pokémon, Satoshi Tajiri riversò tutta la sua nostalgia per le campagne giapponesi e uno stile di vita lontano dal caos della metropoli.



infatti ufficialmente un'azienda di sviluppo. Il sogno era appena divenuto realtà: la compagnia continuò dunque a realizzare altri titoli, tra cui troviamo Mario & Yoshi, Mario & Wario, Pulseman ed altri progetti ancora. Quello che sarebbe avvenuto nel 1996, con l'uscita del primo Pokémon avrebbe sconvolto tutti, rivoluzionando dalle fondamenta l'industria del videogioco

Tutto cominciò con un cavo

È curioso pensare che una delle più grandi rivoluzioni di Pokémon riguardi l'aspetto sociale, dal momento che Tajiri è noto a tutt'oggi per essere particolarmente introverso ed elusivo. Eppure, quando egli vide il Game Link del Game Boy, ebbe un'immediata folgorazione: due mostriciattoli che si muovevano lungo quel cavo. In tempi non sospetti, Tajiri intuì la fortissima attrattiva che avrebbe potuto esercitare un gioco basato sulla socialità, sulla necessità di conoscere altri giocatori per proseguire nella propria avventura. Il progetto Pokémon prese forma grazie a un sogno d'infanzia mai realizzato da Satoshi, ossia la possibilità di giocare insieme a un amico allo stesso videogioco. Questo elemento è talmente cruciale nel game design di Pokémon, che il gioco, come è noto, venne venduto in due versioni, mentre per acchiappare

Tajiri oggi

Molti lettori avranno pensato che Satoshi Tajiri sia rimasto il direttore generale dei Pokémon fino a oggi, magari senza fermarsi mai tra un capitolo e l'altro. In realtà, la situazione è molto più fumosa di quanto ci si aspetterebbe. Tajiri continuò difatti a lavorare come Executive Director fino alla realizzazione di Pokémon Rubino e Zaffiro, e successivamente il suo ruolo nei giochi principali diventò quello di Executive Producer. Complice lo scoglio linguistico, e il segreto aziendale, a oggi è abbastanza difficile capire quale sia l'effettiva influenza di Tajiri nel processo creativo di Pokémon.



DI MOSTRI E SUPEREROI

Oltre alla chiara influenza di Shigeru Miyamoto nella creazione dei mostriciattoli tascabili, Satoshi Tajiri venne indirizzato anche da una particolare serie televisiva, che in quel periodo stava spopolando in tutto il territorio nipponico: Ultraman. Per dirne una, le avventure del supereroe robotico fornirono a Tajiri le ispirazioni per ideare le leggendarie Poké Ball, che negli episodi stessi del telefilm giapponese già esistevano con il nome di Kapuseru kaiju, o "capsula per il mostro".

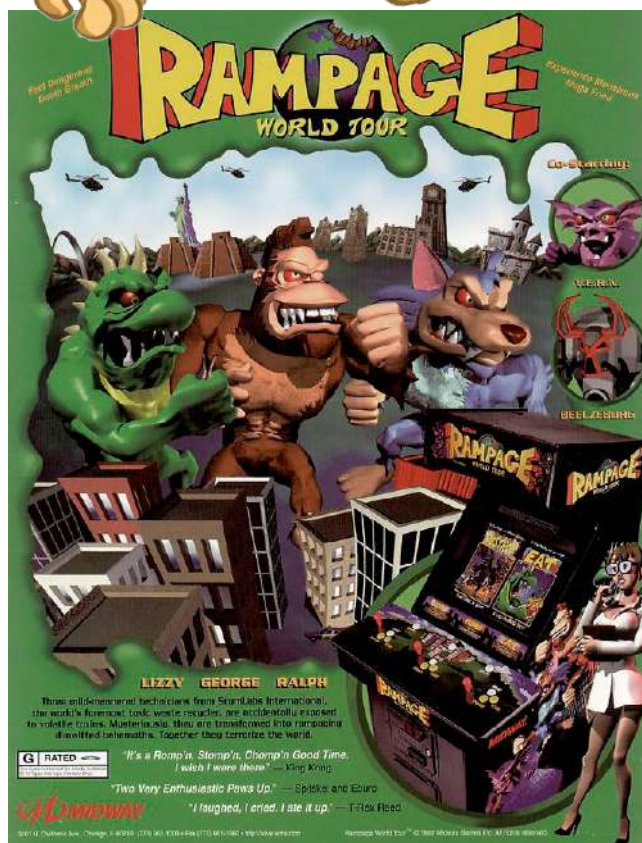


tutti i mostriciattoli era necessario operare uno scambio con altri giocatori. In altre parole, non era possibile completare Pokémon al 100% senza interagire con altre persone. In un Giappone che di lì a poco avrebbe dovuto arginare il fenomeno degli hikikomori, i ragazzi che si rinchiudono in casa abbandonando la società, questa idea aveva dello straordinario, e precorreva del resto la rivoluzione del gioco online a cui stiamo assistendo in questi anni. Accompagnato dai concept art di Sugimori, che già mostravano le potenzialità del mondo dei Pocket Monsters, Tajiri ebbe la possibilità di tenere un pitch di fronte a Nintendo, che venne favorevolmente colpita dalla genialità del game design, nonché dalla possibilità concreta di rivitalizzare una console che si stava trascinando in un momento di stagnazione, il Game Boy. In effetti, ancora oggi, Pokémon Rosso e Blu sono dei giochi letteralmente straripanti idee, che spingono al limite le potenzialità dell'handheld Nintendo per eccellenza. Tajiri, non a caso, ebbe un mentore d'eccezione, Shigeru Miyamoto, che vide negli occhi del ragazzo, probabilmente, la stessa passione bruciante che anni prima l'aveva spinto a creare Super Mario Bros. Il successo di Pokémon è storia nota. Quello che invece è ancora del tutto misterioso, è il destino di Tajiri, che continua a essere citato come produttore esecutivo di tutti i videogiochi della serie Pokémon. Tuttavia, a differenza dei suoi colleghi Sugimori o il compositore Junichi Masuda, Tajiri non si fa mai vedere in giro, come un novello J.D. Salinger o Howard Hughes. Tutto questo contribuisce a creare un'aura di leggenda nei confronti di una delle figure più influenti della storia del videogioco, le cui intuizioni e innovazioni continuano, a distanza di anni, a ispirare centinaia di game designer in tutto il mondo. ■

Una passione bruciante

Abbiamo già discusso della passione di Satoshi Tajiri nei confronti delle sale giochi, tant'è che le sue partite spesso finivano col fargli saltare la scuola pur di allenarsi su ogni coin-op a disposizione. Tra tutti quelli presenti, però, Tajiri rimase fin da subito stregato da Space Invaders, e fu proprio il titolo di Taito a cementare la sua passione per il videogioco. Tajiri giocava così tanto al capolavoro ideato da Tomohiro Nishikado, che il gestore della sua sala giochi preferita decise di regalargli l'intero cabinato!





LA GUERRA DEI MOSTRI

di Giulio Di Gravo

George è avvinghiato sul fianco di un grattacielo. La folla è preoccupata, atterrita, l'odore di polvere aleggia nell'aria. Non basteranno i pompieri o la polizia per fermare George, che minaccia di cadere da un momento all'altro, mentre tenta di raggiungere la sommità del palazzo, ormai pericolante. George è probabilmente impaurito, scosso e visibilmente arrabbiato. Ora salta, sfiorando l'elicottero che è lì per lui, per cercare di dissuaderlo, con le maniere forti se necessario, da compiere quell'atto estremo che tuttavia non sembra in alcun modo scuotere George. George è un gorilla di sei metri per due. Questo è Rampage, il resto è storia.

Rampage è uno di quei grandi classici che procrastina il proprio tramonto reincarnandosi in varie forme, l'ultima delle quali vede il massiccio Dwayne Johnson prestare i suoi muscoli, nella bislacca trasposizione hollywoodiana di un grande classico dei videogiochi. Che il frutto del sudore di Brian Colin e Jeff Nauman, creatori del gioco originale e rispettivamente artista e programmatore, fosse destinato a imprimere un'impronta indelebile nell'immaginario collettivo, sarebbe stato difficilmente ipotizzabile anche da Midway stessa. I due uomini alla testa del progetto non erano neppure estimatori del panorama arcade, come avrebbero potuto sfondare? È presto detto. L'idea alla base di ricalcare un successo come quello di King Kong

2 di John Guillermin dello stesso anno (1986) era certamente azzeccata, se non fosse che il film fu un flop epocale. Rampage fu, in termini di vendite, il seguito spirituale dell'acclamato King Kong del 1987 che, al contrario della pellicola con Linda Hamilton e Brian Kerwin, generò ingenti perdite. La furia primordiale scaturita da Midway travolse il mercato soprattutto grazie a un ottimo compromesso tra l'iconicità di George, e il fascino degli altri mostri a disposizione dei giocatori, anch'essi ispirati ad altre famose calamità, ma posti nello stesso contesto dello scimmione. È curioso pensare che un gioco del genere, in realtà, era mal visto dalla dirigenza di Midway, e per un certo periodo lo sviluppo del gioco sembrò quasi arenarsi, dal momento che i boss della compagnia non erano convinti che mettere i giocatori nei panni del mostro fosse una buona idea, il che è abbastanza paradossale. Ci sono cose che non cambiano mai nell'industria dei videogiochi, e una di queste è la miopia conservativa di alcuni produttori rispetto alla creatività a briglie sciolte dei designer. Fortunatamente, un cambio del direttivo di Midway vide l'arrivo di manager più lungimiranti, che videro del potenziale nel "simulatore di mostri" e diedero la loro benedizione al progetto, sebbene chiedendo di aggiungere dei livelli ulteriori per rendere l'esperienza più impegnativa. »

♣ Del cabinato esiste anche un seguito, Rampage: World Tour, anch'esso destinato alle sale giochi. Un buon sequel, che introduce nuovi mostri e mosse, ma c'è poco da fare: l'originale non si batte.



LE ORIGINI DEL MITO

George, Lizzie e Ralph sono delle evidenti citazioni di celeberrimi mostri della storia del cinema. George è chiaramente ispirato a King Kong, anche perché è l'unico che può afferrare le donne vestite di rosa, chiaro rimando alla passione dei gorilloni per le fanciulle (pensiamo anche a Donkey Kong). Lizzie è invece basata sul modello di Godzilla, mentre Ralph ricorda il licantropo protagonista di Un lupo mannaro americano a Londra, indimenticabile film di John Landis. Queste semplici supposizioni sono supportate dal fatto che in uno degli episodi per console i tre mostri si ritrovano rispettivamente a New York, Tokyo e Londra.



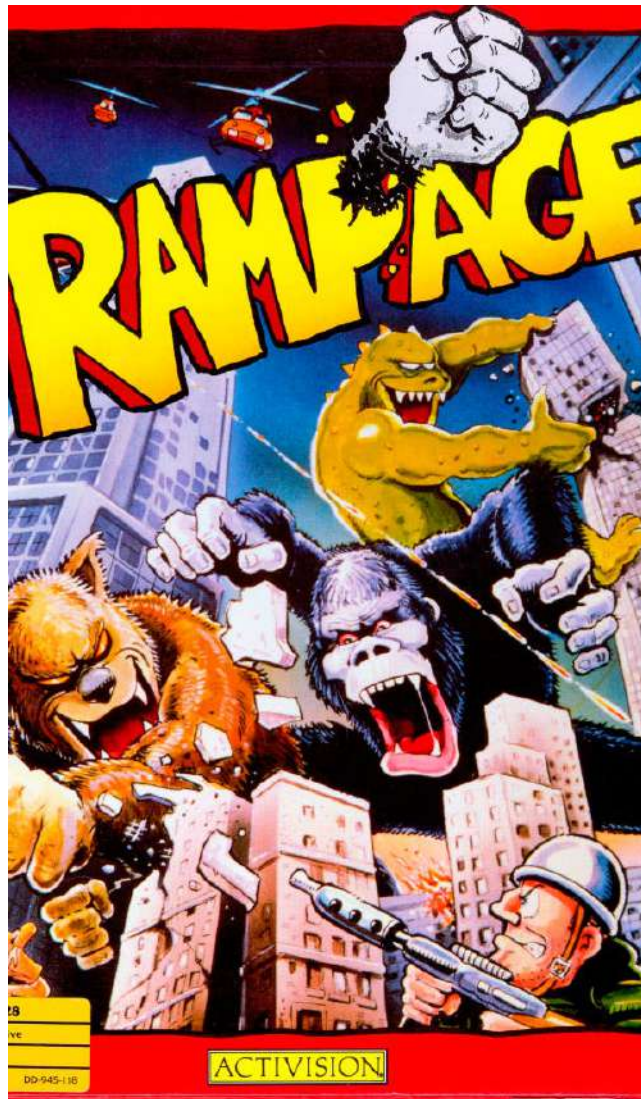
Ogni livello del gioco prende luogo in una diversa città del Nord America, con il chiaro obiettivo di abbattere tutti i palazzi che compaiono nel quadro, a partire dalla placida Peoria, Illinois. Il mostro selezionato deve quindi abbattere quanti più edifici possibile prima di morire, avanzando tra i vari livelli. È curioso che gli obiettivi siano solamente una moltitudine di grattacieli, ma vi

è anche una spiegazione pratica: i limiti tecnici dell'epoca permettevano di gestire solamente il movimento di rettangoli. Non mancano ovviamente un po' di questi espedienti, come del resto all'epoca era consuetudine adottare per gli sviluppatori di videogiochi. Un occhio attento, per esempio, si renderà conto anche del fatto che Ralph e George hanno la stessa palette, e »





≈ Cosa c'è di meglio che impersonare un mostro gigante e distruggere palazzi come se non ci fosse un domani?



≈ I diversi livelli del gioco venivano interrotti da degli ironici "bollettini", che permettevano di conoscere dei piccolissimi retroscena sulla natura dei mostri e sulle loro abitudini.



DAL VIDEOGIOCO AL FILM

Il film di Rampage funziona molto bene, perché privo di pretese, esattamente come il gioco originale. Distruzioni, risse e qualche occasionale scena "gore" fanno di Rampage: Furia animale un "pop corn movie" estremamente godibile, cucito per giunta su misura del protagonista The Rock. La trasposizione cinematografica non si lancia nemmeno tanto nello scandagliare le origini dei mostri, a differenza di quanto fecero le versioni console di Rampage; un elemento curioso è come è stato trasposto George nella pellicola, in cui è raffigurato come un gorilla albino, probabilmente per farlo risaltare al meglio sul grande schermo e differenziarlo da King Kong.

semplicemente è stata cambiata la testa. Com'è ovvio che sia, ad arginare il giocatore ci pensava una resistenza composta prevalentemente da forze dell'ordine e militari; anche i civili, e bene o male chiunque non assomigli a una gigantesca belva assassina, finiva per essere d'intralcio d'intralcio. Alla base di tutto ciò vi era la volontà di Colin di creare un gioco nel quale, al contrario dei dettami dei tempi, non vi fosse un unico modo di approcciarsi, consentendo diversi tipi di strategia che non erano necessariamente errati. I due sviluppatori volevano per giunta evitare il cliché della maggior parte dei giochi dell'epoca, dove veniva dato un obiettivo iniziale da perseguire finché non si moriva; in Rampage, al contrario, esiste

una sorta di ciclo temporale, con una scansione in giorni. L'idea di Colin e Nauman consisteva nel creare un gioco dove non ci fosse un modo sbagliato di giocare, un'idea che all'epoca aveva del rivoluzionario. Rampage è infatti tutto questo, violenza e anarchia, anche e soprattutto nel caso si prenda parte a una partita multiplayer, assistiti da un massimo di due amici. Difatti, anche con l'ausilio di altri mutanti assetati di sangue, il gioco mantiene ed esalta tutta la brutalità e la libertà d'azione voluta dai game designer, anche perché i vari giocatori possono (e spesso vogliono) danneggiarsi a vicenda, generando quel tipico clima alla Il buono, il brutto e il cattivo. Senza tuttavia dover scomodare epici trielli e imponenti colonne sonore, basterebbe ricordare che gli unici »

suoni udibili in una sessione di gioco erano i grezzi ma efficaci effetti sonori, tra il rumore fragoroso dello schiantarsi di palazzi contro il suolo e quello dei fucili dei militari misti a grida di terrore. Nella catastrofica e distruttiva foga di Rampage, vi è un elemento che brilla anche attraverso la coltre di polvere causata da crolli ed esplosioni: sono gli indimenticabili personaggi giocabili. Il più iconico, indiscutibilmente il volto della produzione, è l'immenso gorilla George, un surrogato di King Kong dalle dimensioni probabilmente più ridotto, ma non per questo carente di forza o carisma. Il gigantesco primate deve la sua mutazione a degli esperimenti genetici (ma che strano). George era infatti uno scienziato, prima che delle vitamine sperimentalmente modificate lo tramutassero in un gorilla gigante. Ad affiancarlo, troviamo Lizzie the Lizard, una gigantesca lucertola verde; l'immenso rettile viveva in un lago radioattivo, contraendo come sintomo un aumento vertiginoso della stazza. Ultimo, ma non per importanza, è il gigantesco licanthropo Ralph, che deve la propria crescita esponenziale a un additivo alimentare. Forse non sapevate che esiste anche un quarto mostro apocrifo, Larry, un mastodontico ratto inserito nella versione Atari Lynx, che per giunta introduceva anche la possibilità di aggiungere un quarto giocatore.

Nella prima e più gloriosa incarnazione della saga di Midway, il gioco era suddiviso in ben 768 livelli, i quali andavano a esplorare due province canadesi

e la bellezza di 43 stati del Nord America: furono risparmiati solamente Connecticut, Delaware, Mississippi, New Hampshire, Rhode Island, South Carolina e il Vermont. Ognuno dei livelli corrisponde a un giorno, per un totale di 128 città in altrettanti cicli solari, al termine dei quali si riparte dalla prima città. Nell'ultima location, invece, la salute viene risanata grazie a una mega vitamina bonus, ricevendo nel frattempo una notevole quantità di punti. Il ciclo da 128 giorni si ripete per cinque volte. Completato il 768 giorno, il gioco riparte dal primo giorno. Rampage fu un successo epocale, nonostante la sua uscita a ridosso della grande crisi dei videogiochi del 1983, merito di intuizioni brillanti e del carisma dei suoi protagonisti, tale che persino l'adattamento cinematografico con protagonista The Rock è riuscito a convincere pubblico e critica, rompendo la classica maledizione dei film tratti da videogiochi. E, sempre rimanendo in ambito cinematografico, anche la stessa Walt Disney ebbe modo di omaggiare questo grande classico. Ralph, protagonista del film dedicato al mondo videoludico Ralph Spaccatutto, si chiama così proprio per citare l'omonimo lupo di Rampage. I due personaggi, non a caso, hanno una spiccata vocazione per distruggere tutto quello che gli capita a tiro. E come dargli torto? Demolire grattacieli è, e sarà sempre, dannatamente divertente. ■





SUCCEDEVA NEL **1985**

GENNAIO



Il mondo degli home computer accoglie il debutto del C128, l'ultimo sistema a 8 bit mai prodotto dalla Commodore.

FEBBRAIO



Apri i battenti la Titus, compagnia parigina destinata a svolgere un ruolo significativo nella scena videoludica 8 e 16 bit, specialmente sotto il profilo di partnership e distribuzione.

MARZO



Bob e Phyllis Jacob depositano ufficialmente il marchio Cinemaware, dando così vita a una delle compagnie più amate e sorprendenti dell'era 16 bit.

MAGGIO



Fine dei giochi per la Bug-Byte Soft. Dopo un quinquennio di alterni successi, caratterizzati anche da conversioni di classici da sala destinati a sistemi della Golden Age, l'azienda di Liverpool chiude i battenti.

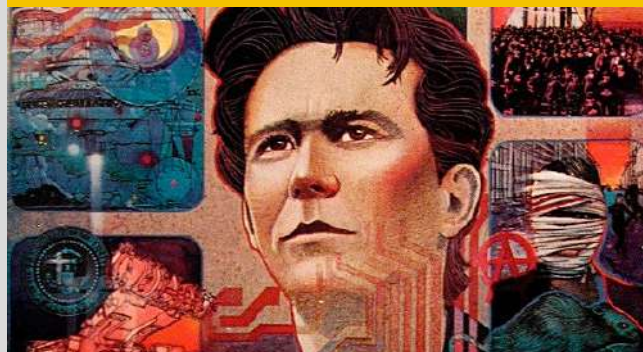
I PIÙ VENDUTI

1 SUPER MARIO BROS.	NINTENDO
2 ULTIMA IV	ORIGIN SYSTEMS
3 DUCK HUNT	NINTENDO
4 THE WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE
5 EXCITEBIKE	NINTENDO
6 PARADROID	GRAFTGOLD
7 LITTLE COMPUTER PEOPLE	ACTIVISION
8 ICE CLIMBER	NINTENDO
9 THE BARD'S TALE	INTERPLAY
10 A MIND FOREVER VOYAGING	INFOCOM



IL PARERE DI
mossgarden

Facile sbancare i botteghini quando ti vendono in bundle con la console più amata della Pixel Era, eppure il successo riscosso da Super Mario Bros. non può essere interpretato solo in virtù di questo fattore. Senza esagerare, si può difatti affermare che fu in realtà il NES a beneficiare del supporto della hit firmata da Shigeru Miyamoto. Volgendo lo sguardo ai piani più bassi, spicca l'affermazione di altri gioielli made in Kyoto come Excitebike e Duck Hunt, cui fanno eco classici da Home Computer come Paradroid, The Way of the Exploding Fist e l'RPG A Bard's Tale. Sorprende, infine, il piazzamento di titoli dal format meno diretto come Little Computer People e A Mind Forever Voyaging con quest'ultimo a chiudere idealmente la grande storia delle Avventure Testuali.



I PIÙ GIOCATI IN SALA

1 GAUNTLET	ATARI GAMES
2 GHOSTS 'N GOBLINS	CAPCOM
3 HANG-ON	SEGA
4 COMMANDO	CAPCOM
5 SPACE HARRIER	SEGA
6 TEHKAN WORLD CUP	TEHKAN
7 YIE AR KUNG FU	KONAMI
8 GRADIUS	KONAMI
9 BARADUKE	NAMCO
10 GUN SMOKE	CAPCOM



IL PARERE DI
GU

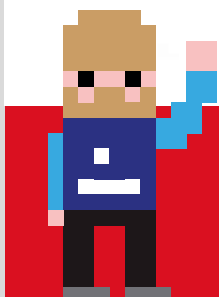
Annata scoppiettante in sala giochi col debutto di classici destinati a fare la storia del gaming come Gauntlet, Ghost's 'n Goblins, Commando e il mitico Hang-On di Yu Suzuki. Laddove Sega arrotonderà un giro d'affari già corposo grazie al parallelo successo di Space Harrier, subentrerà dunque una prorompente Konami in grado di piazzare ben tre titoli nella Top 10. Mentre Namco perde momentaneamente contatto con la leadership riuscendo a portare solo Baraduke nella lista dei titoli più giocati dell'anno, spicca l'acuto isolato della Tehkan che, in attesa di trasformarsi nella futura Tecmo, sovverterà il panorama dei titoli calcistici a gettoni con l'omonimo World Cup.



1985

I SISTEMI PIÙ DIFFUSI

- 1 C64
- 2 NES
- 3 MSX
- 4 AMSTRAD CPC
- 5 SPECTRUM ZX
- 6 ATARI 2600
- 7 IBM / COMPATIBILI
- 8 APPLE II
- 9 INTELLIVISION
- 10 AMIGA 1000



IL PARERE DI METALMARK

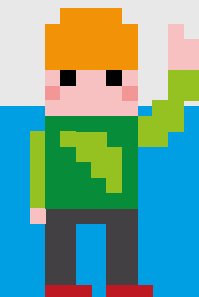
Fosse arrivato sugli scaffali dei negozi a gennaio, il NES avrebbe probabilmente scalzato il roccioso C64 dalla cima di questa chart: almeno per quanto concerne il 1985, l'8 bit Commodore sarebbe invece riuscito a conservare la propria leadership nel campo hardware in attesa dell'ormai prossimo avvicendamento che vedrà il possente Amiga 500

raccoglierne l'eredità. Mentre le console della Golden Age scivolano sempre più rapidamente ai margini del jet set videoludico, avanza in contrapposizione una robusta rappresentanza di personal computer tra i quali sbucano anche i formati IBM / Compatibili che, grazie a prezzi più contenuti, superano di slancio il costosissimo Apple II.



FATTURATO ANNUALE PUBLISHER

- 1 ACTIVISION
- 2 NINTENDO
- 3 SEGA
- 4 NAMCO
- 5 CAPCOM
- 6 DATA EAST
- 7 KONAMI
- 8 ATARI GAMES
- 9 EPYX
- 10 IREM



IL PARERE DI REVOLVER

Forte della solidissima schiera di appassionati raccolta nel corso della Golden Age e di una presenza sempre più assidua nel ramo degli home computer, Activision continua a conservare la leadership nel campo dei publisher: i giorni in cima alla vetta sono in ogni caso contati, giacché Nintendo, seguita da una folta rappresentanza di major nipponiche specializzate nel settore arcade, si appresta a far saltare il banco e, con esso, l'egemonia occidentale che aveva attanagliato il settore fino ad allora. Pur piazzando un classico senza tempo come Gauntlet, Atari Games continua invece a perdere posizioni in chart, apprestandosi a cedere il passo a una Epyx in grande crescita e a una Irem in sorprendente ascesa.



LUGLIO



Con il lancio di Space Harrier, Sega inaugura la celeberrima tecnologia "Super Scaler" destinata a rivoluzionare l'impatto scenico dei videogame attraverso suggestioni visive di ideale foggia tridimensionale.

LUGLIO



Commodore lancia sul mercato l'Amiga 1000, primo e meno fortunato esponente di un brand destinato a fare la storia degli home computer.

AGOSTO



La bancarotta della mitica Adventure International evidenzia in modo sempre più lampante l'imminente tramonto delle Adventure Testuali.

SETTEMBRE



Super Mario Bros. giunge nei negozi, cambiando per sempre la storia del gaming: con oltre 40 milioni di copie all'attivo, resterà il videogame più venduto di sempre fino al 2008.

OTTOBRE



Commodore interrompe ufficialmente la produzione del VIC-20 per concentrare le proprie forze sul lancio dell'Amiga 500.

MANIAC MANSION

di Gianpaolo Iglio

MANIAC MANSION



ANNO DI PRODUZIONE

1987

SVILUPPO

LUCASFILM GAMES

VERSIONE NATIVA

APPLE II / C64

AUTORE COPERTINA

KEN MACKLIN

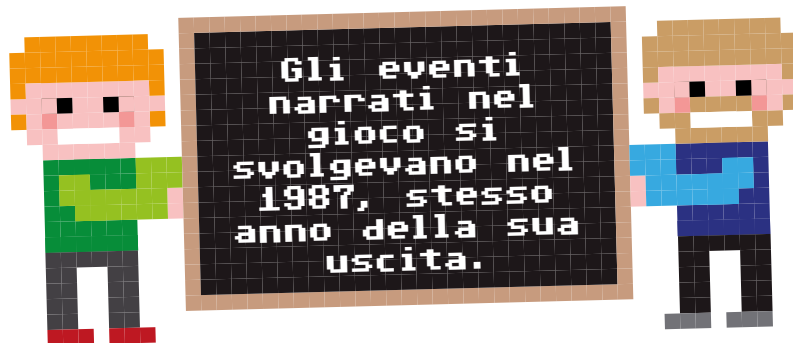
È la leggendaria copertina di Maniac Mansion, il celeberrimo punta & clicca sviluppato da Ron Gilbert e Gary Winnick, ma al di là del logo e di ogni riferimento diretto al gioco c'è molto di più. Non a caso, la box art è frutto del lavoro di un artista eclettico, Ken Macklin, che all'epoca dell'uscita del gioco si occupava di arte figurativa, e in particolare di fumetti con protagonisti animali antropomorfi; successivamente, la sua ricerca artistica l'ha portato ad appassionarsi alla scultura, e in particolare alle statue astratte realizzate con materiali industriali di risulta. Winnick e Macklin si incontrarono in occasione di una convention di fumetti, in seguito alla quale i due diventarono buoni amici. Quando Winnick trovò un lavoro nella divisione games di Lucasfilm, chiamò nel progetto anche Macklin, come freelance per realizzare alcune animazioni. Pur sapendo poco del progetto, Macklin ricevette delle precise istruzioni da Winnick per realizzare il quadro, per il quale impiegò tre giorni.

L'illustrazione firmata da Ken Macklin andrebbe inquadrata come un solenne manifesto degli anni '80: quelli in basso sono senz'altro Dave e compagni, ma potrebbero tranquillamente essere i Goonies, i pittoreschi protagonisti di La rivincita dei nerd o persino il cast di Breakfast Club. E sì, l'atmosfera è proprio quella dei film che davano su Italia 1 in seconda serata, col simpatico pupazzo di Zio Tibia a presentarceli. Alle spalle di un gruppo di amici destinato a fare la storia del gaming, la sgangherata sagoma della magione degli Edison, inconfondibile simulacro di case stregate molto più note ai cultori del cinema horror d'epoca. Condisce il tutto, il malefico volto del Dr. Fred spalmato sul cielo notturno, a ricordare la celeberrima locandina di un classico dell'epoca come Ammazavampiri. Un mosaico che farebbe gridare "Stranger Things!" a ogni classe duemila. Un inno a tutto ciò che ha reso così indimenticabile un decennio che ci ha segnati nell'anima. ■



• Fumettista e illustratore, Ken Macklin ha firmato numerosi albi legati alla Eclipse Comics, come The Weasel Patrol e Contractors. Fu coinvolto anche nel processo creativo alla base del character design di altri titoli Lucas, come Loom e Monkey Island 2: LeChuck's Revenge.

• Maniac Mansion fu il primo punta & clicca della Lucasfilm ad avvalersi della proverbiale interfaccia SCUMM, ideata da Ron Gilbert e Aric Wilmunder. Non a caso, l'acronimo sintetizzava il concetto "Script Creation Utility for Maniac Mansion".



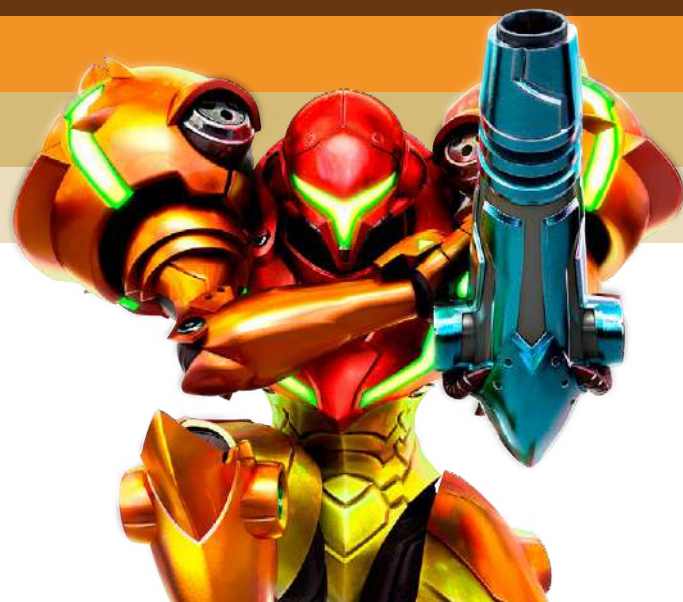
MANIAC MANSION™



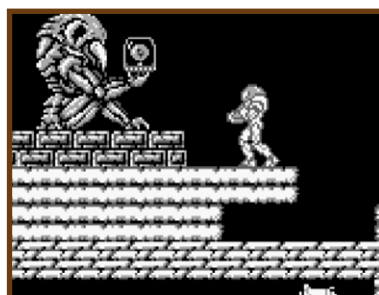
LUCASFILM™
GAMES

IL BOSS

METROID QUEEN



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



Sequel diretto di Metroid (1986, NES), Return of Samus venne distribuito unicamente in versione Game Boy, con grossa sorpresa dei possessori di NES.



IDENTIKIT

NOME **Metroid Queen**

PROFESSIONE **Regina dei Metroid**

HABITAT **Pianeta SR388 – Area 8, Stanza MW**

SEGNI PARTICOLARI **Xenomorfo**

VIDEOGAME **Metroid II: Return of Samus – 1991 Game Boy (JAP) / 1992 Game Boy (EUR)**

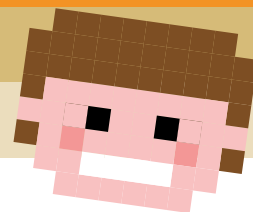
Il primo, storico confronto tra Samus Aran e la Metroid Queen immortalato in Metroid II: Return of Samus rappresenta, secondo molti, l'ideale trasposizione videoludica della leggendaria battaglia cinematografica tra Ellen Ripley e la spaventosa Alien Queen vista in quell'immortale capolavoro di Aliens: Scontro Finale (1986, James Cameron). Determinata a punire severamente la giovane cacciatrice di taglie per aver decimato la sua micidiale progenie, Sua Maestà avrebbe accolto quest'ultima con tutti gli "onori" dovuti al nemico di una vita, finendo per coinvolgerci in una delle più sfiacanti boss battle mai verificatesi sugli schermi di una console portatile.

Nel corso della sua carriera, Samus si sarebbe trovata altre due volte a tu per tu con questo micidiale esponente del bestiario Nintendiano: la prima di esse in quel di Metroid: Other M (2010, Wii) e la seconda in Metroid: Samus Returns, maestoso remake di Return of Samus distribuito nel 2017 su Nintendo 3DS.



Lo sprite della Metroid Queen in tutta la sua maestosità: ancora oggi c'è chi è disposto a giurare di non aver mai visto il Game Boy far sfoggio di una tale prestazione tecnica.

NELL'INTERA TIMELINE DELLA SAGA DI SAMUS ARAN APPAIONO SOLO DUE METROID QUEEN!

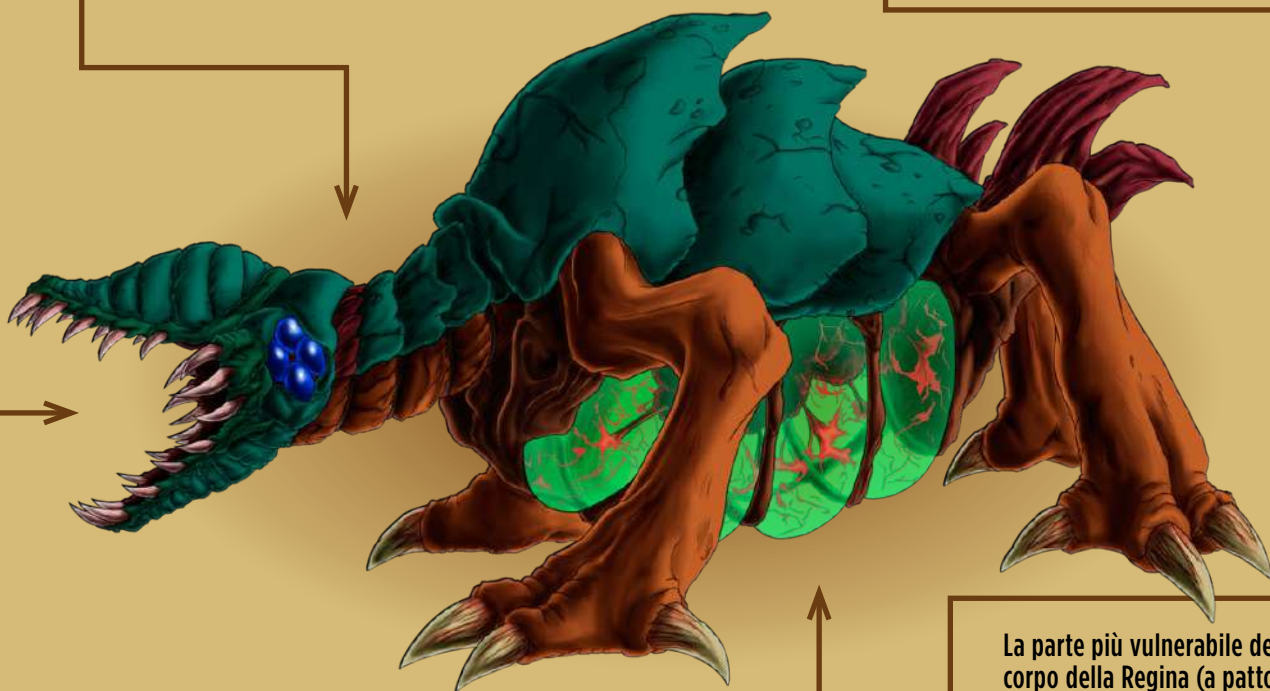


COME BATTERLA

L'esito del confronto sarebbe dipeso dalla nostra abilità di sottrarci alle sfere appuntite proiettateci contro dalla belva, evitare il suo proverbiale morso e scivolare all'interno delle sue fauci sotto forma di sfera, per poi esplodere fragorosamente dentro il suo ventre. Questa rischiosa manovra le avrebbe inflitto un discreto quantitativo di danni senza tuttavia ucciderla: da qui la necessità di alternarla con mirate raffiche di missili. A complicare lo svolgimento di uno combattimento evidentemente proibitivo, ci avrebbe in ogni caso pensato un diabolico artificio tecnico che impediva di mettere il gioco in pausa per tutta la sua durata.

Il collo retrattile della Metroid Queen le avrebbe permesso di raggiungere Samus anche nel caso in cui la nostra eroina si mantenesse a debita distanza. Col passare del tempo e l'accumulo di ferite, detti affondi sarebbero diventati più repentini e letali.

Grande e grossa com'era, la Regina vantava una resistenza fuori parametro: si pensi che per abbatterla tramite l'utilizzo di soli missili, sarebbe stato necessario centrarla per 150 volte! Al contrario, la belva ci avrebbe spedito al Game Over molto più rapidamente.



Il morso della Metroid Queen costituiva il suo attacco più letale, ma la esponeva anche ad alcuni rischi: qualora ci avesse mancato, sarebbe stato possibile colpire le sue fauci con i missili o magari penetrare al suo interno sotto forma di sfera, recandole danni molto ingenti.

La parte più vulnerabile del corpo della Regina (a patto di penetrarvi all'interno!), ma anche e soprattutto la ribollente fucina in cui prendevano vita le micidiali sfere appuntite che essa ci avrebbe vomitato contro. Una boss battle grandiosa anche solo per il suo game design.

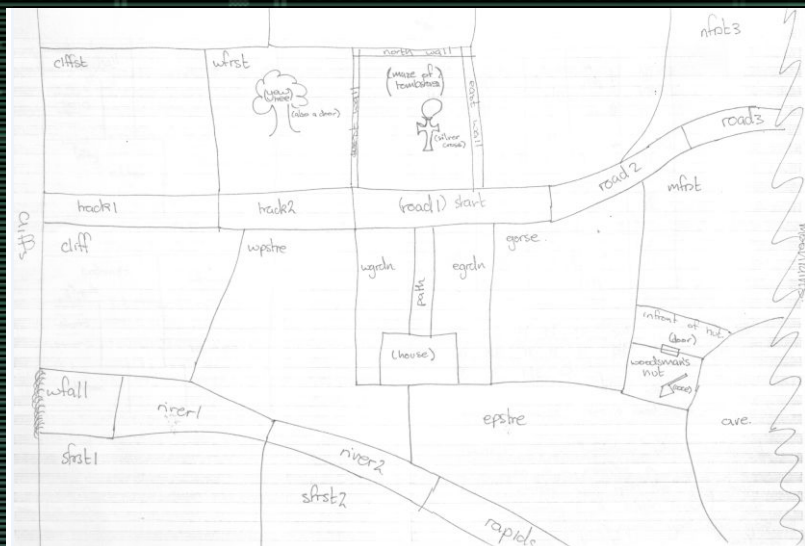
**UN EXCURSUS LUNGO
20 ANNI ATTRAVERSO
I PRINCIPALI TITOLI CHE HANNO
COSTRUITO ANNO DOPO ANNO
LE BASI DI QUESTO GENERE.**

DAI MUD MMO PALEOSTORIA DEL GAMING ONLINE

a cura di:
Federica "SisterDeath" Farace

Uno dei settori del gaming che al momento traina il mercato è, senza dubbio, quello dei videogiochi online. C'è in atto una vera e propria battaglia tra sostenitori del single player e fan sfegatati del multiplayer che, al di là di considerazioni personali in merito all'una o all'altra fazione, ha portato alla luce un argomento molto interessante e relativamente poco discusso, quello del primo incontro tra il mondo del gaming e quello di Internet. Per poter trattare l'argomento è necessario discutere di entrambe le controparti, perché lo sviluppo dei videogiochi e della rete è andato di pari passo fino al momento della consacrazione commerciale del genere, una sorta di "break even" in cui la tecnologia di rete non è stata più un ostacolo alla diffusione dei giochi.

Sono serviti quasi 20 anni a questo bambino per poter camminare da solo ma, guardando con gli occhi del futuro, possiamo dire che questa lunga gestazione ha »

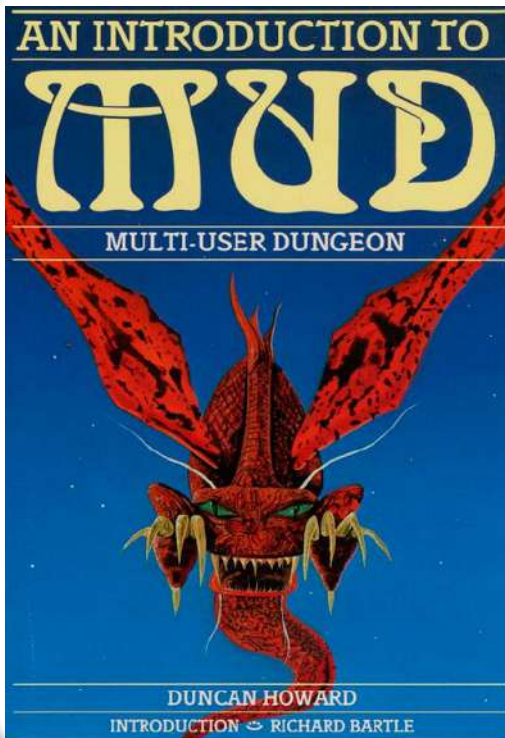


Questo scarabocchio non è altro che una mappa originale di una sezione di MUD fatta dalle mani di Roy Trubshaw. Se siete abbastanza amanti delle chicche archeologiche vi consiglio di fare un giro sul sito personale di Bartle. Ci sono tantissime cose interessanti tra cui spulciare. <http://mud.co.uk/richard/mud1.htm>

M.U.D.

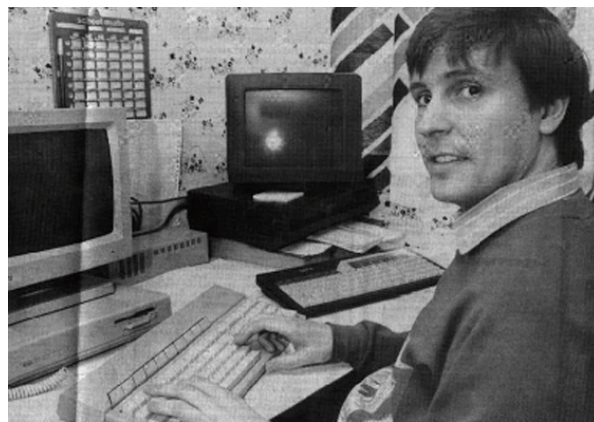
MULTI USER DUNGEON (1978)

M.U.D., in effetti, prima di diventare il nome di un intero genere era il titolo di un gioco specifico. Tutto ebbe origine da una variante di Zork chiamata appunto Dungeon. Verso la metà degli anni '70 girava sulla rete ARPANET nei circoli universitari più avanzati ed era uno dei passatempi preferiti degli studenti. Due di questi, entrambi iscritti all'Università dell'Essex, ne rimasero colpiti a tal punto da decidere di provare a rendere questa esperienza in solitaria un'avventura di gruppo. Ed è così che nacque M.U.D. Roy Trubshaw e Richard Bartle misero insieme conoscenze scientifiche e nozioni base di narrativa e game design per generare quello che all'epoca era considerata semplicemente non realizzabile: dare la possibilità a due e più giocatori di partecipare allo stesso gioco utilizzando due computer diversi e sfruttando come sistema di comunicazione la rete. Il vero incubo era sincronizzare gli input testuali in modo che il tutto risultasse perfettamente sincronizzato. Fu Trubshaw a occuparsi della questione, sviluppando un'architettura di gioco che, sfruttando la rete interna all'università, permetteva a un numero teoricamente infinito di giocatori di essere parte dell'avventura. Da parte sua Bartle si occupò di creare invece l'architettura interna del gioco, sviluppando le meccaniche, la narrazione, gli enigmi e tutto quello che M.U.D. conteneva. Il successo fu immediato e non appena l'Università dell'Essex connesse la sua rete al progetto ARPANET, i numeri salirono vertiginosamente. Nel giro di 2 anni dalla sua nascita nel 1978, MUD aveva dato i natali al gaming online. Sebbene però il titolo vivesse una condizione piuttosto limitata dal punto di vista tecnologico e non fosse stato concepito come una fonte di reddito dai suoi stessi sviluppatori, ciò che fu invece evidente fin da subito da subito è che Trubshaw e Bartle avevano aperto la strada a nuovo modo di vivere il videogioco. Un modo che soddisfaceva il bisogno delle persone di intrattenersi col gioco grazie alla tecnologia che di lì a poco avrebbe cambiato il mondo: Internet.



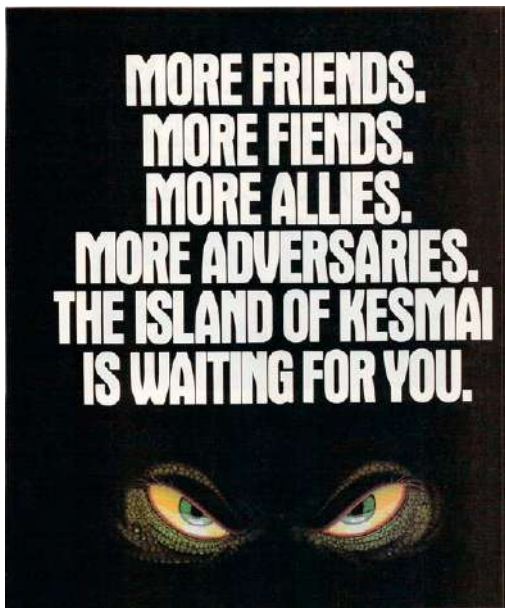
Per ovvie ragioni non esiste una copertina di M.U.D., ma il frontespizio del primo libro a lui dedicato e scritto in collaborazione con Bartle non avrebbe stonato.

Richard Bartle quando era ancora uno studente e si dedicava al costante sviluppo di contenuti per M.U.D.



permesso di tirare su proprio un bel pupetto. Sono principalmente due le premesse culturali da fare, a seguito delle quali cominciano i primi esperimenti. Da un lato lo spirito di condivisione tipico di quel periodo a cavallo tra gli anni '70 e gli anni '80. Nulla era interessante come poter condividere con i propri amici mirabolanti avventure: era l'epoca dei giochi da tavolo, di Dungeons & Dragons e dei garage sporchi, utilizzati come punto di partenza reale per lo sviluppo di esperienze immaginarie, che siano queste la realizzazione di nuovo computer (qualcuno ha detto Jobs e Wozniak?) o una bella sessione gioco di ruolo carta e penna. D'altro canto era anche l'epoca della sperimentazione e della ricerca, uno dei momenti della storia dell'uomo in cui lo sviluppo tecnologico viveva il suo più rapido sviluppo. Nel giro di 20 anni si era passati dai mainframe che occupavano l'intero piano di un palazzo, ai computer da scrivania. Prodotti come Maze War erano nati all'interno delle università per poter dimostrare che quegli terminali avevano la capacità di rappresentare un ambiente virtuale all'interno del quale »

**MORE FRIENDS.
MORE FIENDS.
MORE ALLIES.
MORE ADVERSARIES.
THE ISLAND OF KESMAI
IS WAITING FOR YOU.**



Non potevano mancare i manifesti pubblicitari prodotti da CompuService.

ISLAND OF KESMAI

(1985)

Quello che mancava a M.U.D. era un modello di business che permettesse ai suoi autori di beneficiare economicamente della sua creazione. Questo è quanto fecero John Taylor e Kelton Flinn quando, dopo aver fondato la Kesmai, si accordarono con CompuServe per distribuire un titolo scritto all'epoca dell'università, Island of Kesmai. All'epoca le alternative non erano molte e l'unico modo per poter giocare online era quello di sottoscrivere un abbonamento con CompuServe (la concorrenza era quasi inesistente) e pagare la propria connessione sulla base di una tariffa oraria, che a seconda della potenza poteva raggiungere i 12 dollari. Una volta sottoscritto l'abbonamento però, il gioco era disponibile senza costi aggiuntivi e poteva essere giocato per tutto il tempo desiderato (portafoglio permettendo). Bastava accedere al provider, creare un personaggio e loggarsi all'interno di una chat per poter dare il via all'avventura. Sotto un modello così caro per i giocatori doveva esserci un titolo che valeva davvero la pena di essere giocato e fortunatamente per il nostro futuro, così era. Al di là di essere il primo titolo online remunerativo della storia, Island of Kesmai è annoverato tra i fondatori del genere, anche perché introdusse alcune delle meccaniche che a tutt'oggi sono alla base dei moderni titoli multiplayer online, per lo più di ruolo: primo fra tutti introdusse le quest, come attività che il giocatore poteva portare a termine per ricevere ricompense. Inoltre, la struttura narrativa era supportata da un principio di impianto grafico ASCII, preso in prestito dal bellissimo Rogue, famosissimo dungeon crawler del 1980. Con il semplice utilizzo di simboli speciali e lettere il giocatore poteva visualizzare la mappa dell'area di gioco e capire al volo dove concentrare i suoi sforzi, senza perdere tempo in ricerche infruttuose; un valore non da poco se consideriamo che una sola sessione di gioco costava fior fior di quattrini! Il pubblico non aveva mai visto nulla del genere e ne rimase rapito. La serie di scelte oculate di Taylor e Flinn portarono Island of Kesmai a essere il primo grande gioco di ruolo online a riscuotere un indiscusso successo.

Ecco un esempio di una schermata di Island of Kesmai dove la chat e la mappa realizzata in grafica ASCII la fanno da padrone.

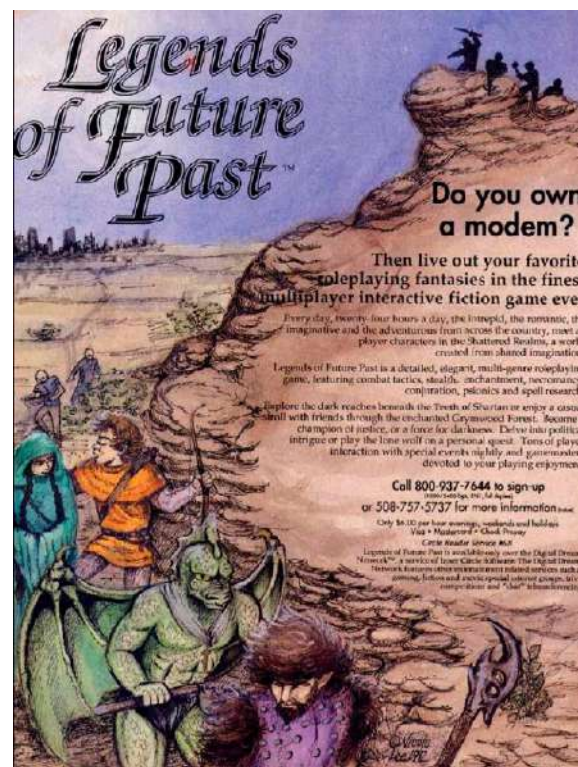




LEGENDS OF FUTURE PAST (1992)

Con l'aumentare dei cloni dei titoli con maggior appeal e del successo riscosso presso il pubblico, fu chiaro a tutti che il genere necessitava di un'evoluzione e, all'interno di questa breve lista, mi sembra doveroso citare Legends of Future Past. Sebbene il gioco non facesse ulteriori passi avanti in termini di grafica, introdusse una serie importantissima di innovazioni dal punto di vista del gameplay. Innanzitutto, per ovviare al problema della quantità di contenuti a disposizione del giocatore, al team di sviluppo era stato affiancato un team di così detti Game Master, il cui unico compito era dirigere il gioco (come accade in D&D per il Dungeon Master), creare nuove aree da esplorare, nuove linee narrative con nuovi personaggi e nuove creature. In questo modo i giocatori erano invogliati a continuare a giocare per un tempo illimitato, e non rischiavano di annoiarsi a causa della creazione procedurale di ambienti che, tutto sommato, avevano sempre più o meno le stesse caratteristiche.

Inoltre, gli ideatori del gioco ebbero la lungimiranza di inserire una meccanica per l'epoca assolutamente nuova ma che ancora oggi è una delle attività fondamentali all'interno di un RPG: il crafting. Una volta entrati all'interno del gioco era possibile procurarsi materie prime di qualsivoglia natura, dal legno ai metalli, passando per parti di animali (sì, era previsto anche un sistema di caccia) e oggetti magici per creare armi o armature con caratteristiche del tutto uniche rispetto a quelle che potevano essere acquistate oppure ottenute in premio durante le session. La libertà era totale, non esisteva un level cap e il giocatore poteva scegliere la classe del proprio personaggio senza doverci necessariamente rimanerne legato per tutto il resto dell'avventura. Immaginate cosa dovesse essere tutto questo per l'epoca: una vera bomba di contenuti e attività in perpetua espansione. Ancora oggi, possiamo dire con serenità, sono pochi i giochi capaci di regalare un'esperienza di pari livello.



Un vero peccato che rimangano pochissime tracce del materiale grafico relativo a Legends of future past. Questa pubblicità è uno dei rari esempi.

LUCAS LM'S HABITAT

(1985)

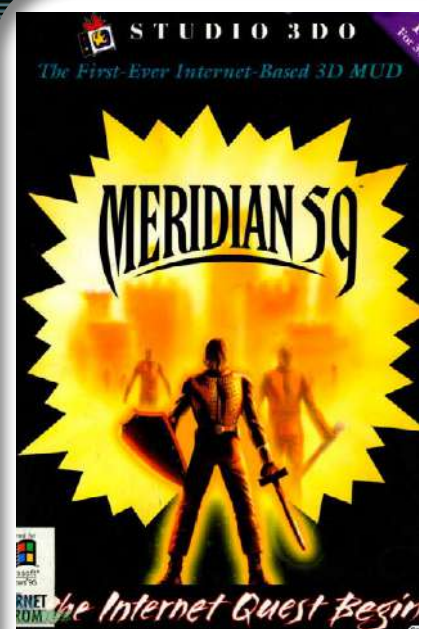
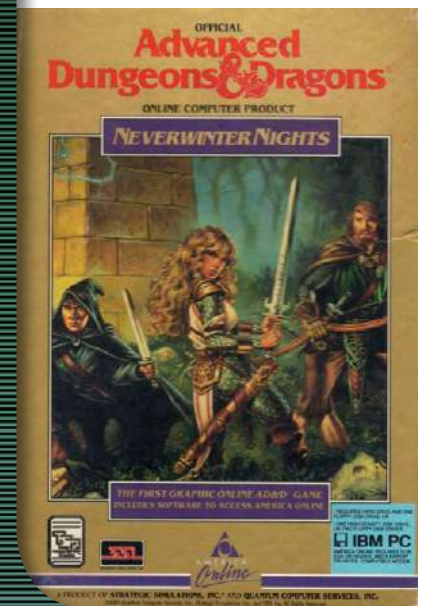
All'epoca i M.U.D. non avevano solo ed esclusivamente ambientazioni di genere fantastico. La D di M.U.D., da acronimo di Dungeon, abbracciò il più largo termine Dimension o Domain, che faceva riferimento a un generico ambiente all'interno del quale i giocatori potessero muoversi, che fosse esso un'astronave, un bosco norreno o le sabbie di un pianeta sconosciuto. Ed è proprio in questa ottica che Lucasfilm dà vita a Habitat, il primo gioco online basato quasi interamente su un'interfaccia grafica. Più simile a uno spazio virtuale abitabile persistente che a un vero e proprio M.U.D., il progetto di Habitat era dannatamente ambizioso. Abbandonate le vesti mitologiche di maghi e stregoni, i giocatori potevano utilizzare un avatar tridimensionale per muoversi all'interno di un ambiente praticamente privo di restrizioni. Era l'epoca di Gibson e del suo Neuromante, l'epoca in cui il sogno dell'uomo era quello di vivere all'interno di un'illusione collettiva che lo liberasse dai limiti dettati dal corpo. Ma così come accadde per molte di queste esperienze, Habitat non vide mai la luce.

O quantomeno, non vide mai la luce così come era stato ideato. Il suo beta test fu un successo in termini di pubblico, ma i costi di mantenimento del sistema, data la sua vastità, erano tali da risultare non sostenibili. Inoltre, l'iniziale libertà data ai giocatori, responsabili della creazione e del rispetto delle regole di gioco aprì la porta al caos. Invece di dedicarsi alla costruzione creativa di attività e alla collaborazione al fine dello sviluppo dei personaggi, i giocatori preferirono rubare e uccidere per raggiungere i propri scopi. Questo obbligò gli sviluppatori a produrre un maggior numero di contenuti guidati e alla creazione di veri e propri avatar responsabili dell'ordine pubblico. Parti di Habitat furono pubblicate in seguito per rientrare negli iniziali costi di sviluppo: Club Caribe per il mercato occidentale, con licenza Quantum Link nel 1988 e Fujitsu Habitat per il mercato giapponese nel 1990. In quei pochi e limitati anni di attività Habitat aveva però dimostrato che il pubblico aveva fame di pixel. E non passò molto tempo prima che qualcuno si sobbarcò questo compito.

Lo stile grafico di Habitat ricordava quello delle avventure in 8 bit targate LucasArts.



L'organizzazione estetica di Neverwinter Nights era pulita e chiara ma perfettamente funzionale.



Il titolo era venduto boxato come un qualunque gioco per PC. Non dipendeva da alcun server provider e quindi poteva essere acquistato e giocato da chiunque.

NEVERWINTER NIGHTS (1991)

Quello che mancava a M.U.D. era un modello di business che permettesse ai suoi autori di beneficiare economicamente della sua creazione. Questo è quanto fecero John Taylor e Kelton Flinn quando, dopo aver fondato la Kesmai, si accordarono con CompuServe per distribuire un titolo scritto all'epoca dell'università, Island of Kesmai. All'epoca le alternative non erano molte e l'unico modo per poter giocare online era quello di sottoscrivere un abbonamento con CompuServe (la concorrenza era quasi inesistente) e pagare la propria connessione sulla base di una tariffa oraria, che a seconda della potenza poteva raggiungere i 12 dollari. Una volta sottoscritto l'abbonamento però, il gioco era disponibile senza costi aggiuntivi e poteva essere giocato per tutto il tempo desiderato (portafoglio permettendo). Bastava accedere al provider, creare un personaggio e loggarsi all'interno di una chat per poter dare il via all'avventura. Sotto un modello così caro per i giocatori doveva esserci un titolo che valeva davvero la pena di essere giocato e fortunatamente per il nostro futuro, così era. Al di là di

essere il primo titolo online remunerativo della storia, Island of Kesmai è annoverato tra i fondatori del genere, anche perché introdusse alcune delle meccaniche che a tutt'oggi sono alla base dei moderni titoli multiplayer online, per lo più di ruolo: primo fra tutti introdusse le quest, come attività che il giocatore poteva portare a termine per ricevere ricompense. Inoltre, la struttura narrativa era supportata da un principio di impianto grafico ASCII, preso in prestito dal bellissimo Rogue, famosissimo dungeon crawler del 1980. Con il semplice utilizzo di simboli speciali e lettere il giocatore poteva visualizzare la mappa dell'area di gioco e capire al volo dove concentrare i suoi sforzi, senza perdere tempo in ricerche infruttuose; un valore non da poco se consideriamo che una sola sessione di gioco costava fior fior di quattrini!

Il pubblico non aveva mai visto nulla del genere e ne rimase rapito. La serie di scelte oculate di Taylor e Flinn portarono Island of Kesmai a essere il primo grande gioco di ruolo online a riscuotere un indiscusso successo.

MERIDIAN 59

(1996)

Fino a quel momento uno dei principali freni per l'espansione del mercato dei graphical M.U.D. era rappresentato dal costo che il giocatore doveva sostenere. Sebbene le cose fossero cambiate dagli anni '80 e le tariffe notevolmente ridotte anche grazie all'ingresso di nuovi service provider nel mercato, la spesa era ancora calcolata in ore. Dal punto di vista commerciale, la genialata di Archetype Interactive e del suo publisher 3DO fu quella di staccare la distribuzione del loro titolo, Meridian 59, da un singolo provider e renderlo disponibile su tutti, previo pagamento di una ben più modesta rata mensile che permetteva di giocare senza nessun limite di tempo. Avevano appena inventato la tariffa flat. La platea a cui Meridian 59 poteva puntare non era calcolabile nell'ordine delle migliaia ma nell'ordine delle centinaia di migliaia. Il multi si stava progressivamente trasformando in massive.

Ad accompagnare un modello di distribuzione decisamente più abbordabile c'erano migliorie grafiche sorprendenti. L'impianto di gioco, dal punto di vista estetico, richiamava quello di Doom, con una visuale in prima persona che lanciava il giocatore all'interno dell'azione e rendeva l'interazione con l'ambiente di gioco più immediata. La virata verso la componente action fu un'altra delle caratteristiche che resero Meridian 59 più accessibile. Uccidere mostri, esplorare l'area di gioco e combattere contro gli altri giocatori erano le attività principali. Certo, l'ambientazione fantastica e il sistema di progresso del personaggio erano tipici dei giochi di ruolo, ma per venire incontro ai limiti tecnologici e ai costi di produzione molte cose erano state volontariamente eliminate. Con 25 mila utenti attivi, grazie al nuovo e più liberale sistema di distribuzione, Meridian 59 alzò notevolmente l'asticella della definizione di successo, ma non ci sarebbe stato da attendere molto prima che questo record venisse di nuovo surclassato. E questa volta in maniera quasi imbarazzante.



È proprio a partire da Neverwinter Nights che BioWare pochi anni dopo produsse l'avventura omonima. Alcuni nostalgici utilizzarono in seguito il toolset Aurora per ricreare i contenuti della versione del 1991 con potente grafica 3D della versione BioWare del 2002.



ULTIMA ONLINE

(1987)



📖 Come unico sovrano di Britannia, Richard Garriott, attraverso i diversi capitoli di Ultima, aveva costruito il culto della sua persona.

Diciamo la verità: sebbene il termine non fosse ancora stato inventato è innegabile che il primo gioco di ruolo massivo online fu Meridian 59. Ma perché nessuno ricorda questa versione dei fatti? La risposta è una e una soltanto: Richard Garriott, ai più conosciuto come Lord British. Fino a quel momento tutte le caratteristiche dei moderni MMO erano già state implementate in questo o quel gioco. Il modello di business, il continuo progresso della componente grafica e della tecnologia della rete internet, l'architettura di gioco, e perfino l'idea stessa di un mondo persistente che lasciasse totale libertà al giocatore. Cos'è che allora mancava a questo nuovo emergente genere per realizzare a pieno il suo potenziale? La personalità. Non è un caso che fino a quel momento ci si riferisse a questi giochi come graphical M.U.D., cioè normali M.U.D. che potevano beneficiare di un'interfaccia grafica. Fu proprio Garriott che, per l'uscita di Ultima Online conì il termine che ancora oggi definisce il genere MMORPG, Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.

Inventando questo acronimo Lord British voleva andare punto e a capo, staccarsi da tutto quello che c'era stato fino a quel momento e creare una sorta di spartiacque nel mondo del gaming online, in modo che tutte le generazioni future ricordassero che l'unico indiscusso fondatore dei giochi di ruolo online fosse appunto Ultima Online. E ci riuscì perfettamente. Potendo contare su un brand potentissimo e decennale come quello della saga di Ultima, su una figura di spicco come quella di Richard Garriott e su un distributore economicamente solido come Electronic Arts, il gioco raggiunse in pochissimi mesi traguardi che fino all'anno prima erano considerati pura fantascienza. Ultima Online di fatto univa le migliori caratteristiche del genere spingendo il pedale dell'acceleratore sulla qualità sotto ogni profilo, tecnico e di gioco. Finalmente centinaia di migliaia di persone partecipavano senza restrizioni di sorta a un'illusione collettiva. Finalmente il sogno di un'intera generazione era diventato realtà. I MUDs sono morti (figurativamente). Lunga vita agli MMO.

🏆 Ultima Online ottenne ben 8 Guinness World Records, il più strano dei quali riguarda un utente.

📖 Approfittando del reset dei server per un periodo di mantenimento l'utente Rainz riuscì a eludere l'invincibilità di Garriot e ucciderlo conquistando il Record di "Primo e ultimo ad aver ucciso Lord British"

L'utente poteva muoversi, andando ben oltre quello che i videogiochi dell'epoca avevano realizzato. E a quale conclusione naturale tutto questo può portare, se lasciato nelle mani di un gruppo di nerd? Partitona a D&D, naturalmente! Scherzi a parte, è proprio nel calderone di menti brillanti costituito dalle università americane che, dall'esigenza di condivisione e partecipazione nasce il primo esperimento di "videogioco multiplayer online". Avventure grafiche come Colossal Cave Adventure e Zork avevano stimolato migliaia di giovani programmatori che, con la nascita di ARPANET e dei primi standard di comunicazione avevano cominciato a chiedersi: e se potessi giocare con i miei amici su più terminali? Questo è il racconto di come da quel singolo videogioco per pochi studenti siamo arrivati alla miriade di giochi Massive Multiplayer Online. Badate bene però, senza un criterio di scelta l'excurus potrebbe essere infinito; concentriamo quindi la nostra attenzione su quei titoli che, di volta in volta, hanno permesso un passo in avanti in termini evolutivi. ■



HAI PERSO UN NUMERO DI RETROGAME? NON PREOCCUPARTI PUOI ACQUISTARE GLI ARRETRATI!

Se leggi **RETROGAME**,
ti possono piacere anche...



COD. RETRO2

SOLO IN VERSIONE DIGITALE



COD. RETRO3

SOLO IN VERSIONE DIGITALE



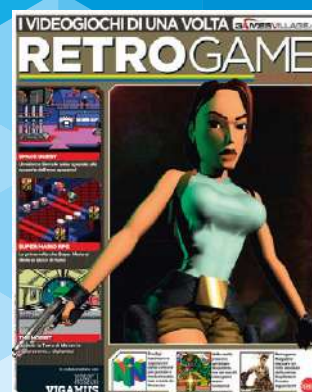
COD. RETRO4



COD. RETRO5



COD. RETRO6



COD. RETRO7

COD. PCGN10
9,90€



COD. PCGN11
9,90€



Completa la tua collezione ordinando gli arretrati **a soli 9,90€ cad.**
su www.sprea.it/retrogame
oppure utilizzando il modulo qui sotto

SCEGLI L'ARRETRATO CHE VUOI ORDINARE SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopiala il coupon, invialo in busta chiusa a: **Sprea SpA** Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.56561221. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito www.sprea.it/retrogame Per ulteriori informazioni puoi scrivere a store@sprea.it oppure telefonare allo 02/87168197 dal Lunedì al Venerdì dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 18.00.

INSERISCI I CODICI E MESI DI RIFERIMENTO delle pubblicazioni che desideri ricevere:

	€
	€
	€
	€
Totale Ordine	€

METODO DI SPEDIZIONE:

Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€	7,00
--	---	-------------

TOTALE COMPLESSIVO	€
---------------------------	---

Data Firma del titolare _____

Informatica e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy di legge 196/03) Sprea SpA Socio unico Sprea Holding SpA con sede in via Torino 51 - 20063 Cernusco di Naviglio (MI) è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex art. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la cancellazione o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve ritenersi quale prova visibile, nel campo della lista, dell'informazione compilata ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Abbonato.

NOME

COGNOME

VIA

N° C.A.P. PROV.

CITTÀ

TEL.

E-MAIL

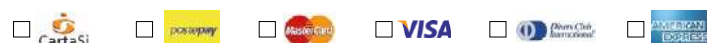
SCEGLI IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO (Indica con una X quello prescelto)

- Versamento su **CCP 99075871** intestato a **Sprea SpA Arretrati Via Torino 51 20063 Cernusco Sul Naviglio MI** (Allegare ricevuta nella busta o al fax)
- Bonifico intestato a **Sprea SpA Arretrati** sul conto **IBAN IT05 F076 0101 6000 0009 9075 871**
- Carta di Credito N.** (Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV

(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare della carta (può essere diverso dall'abbonato)

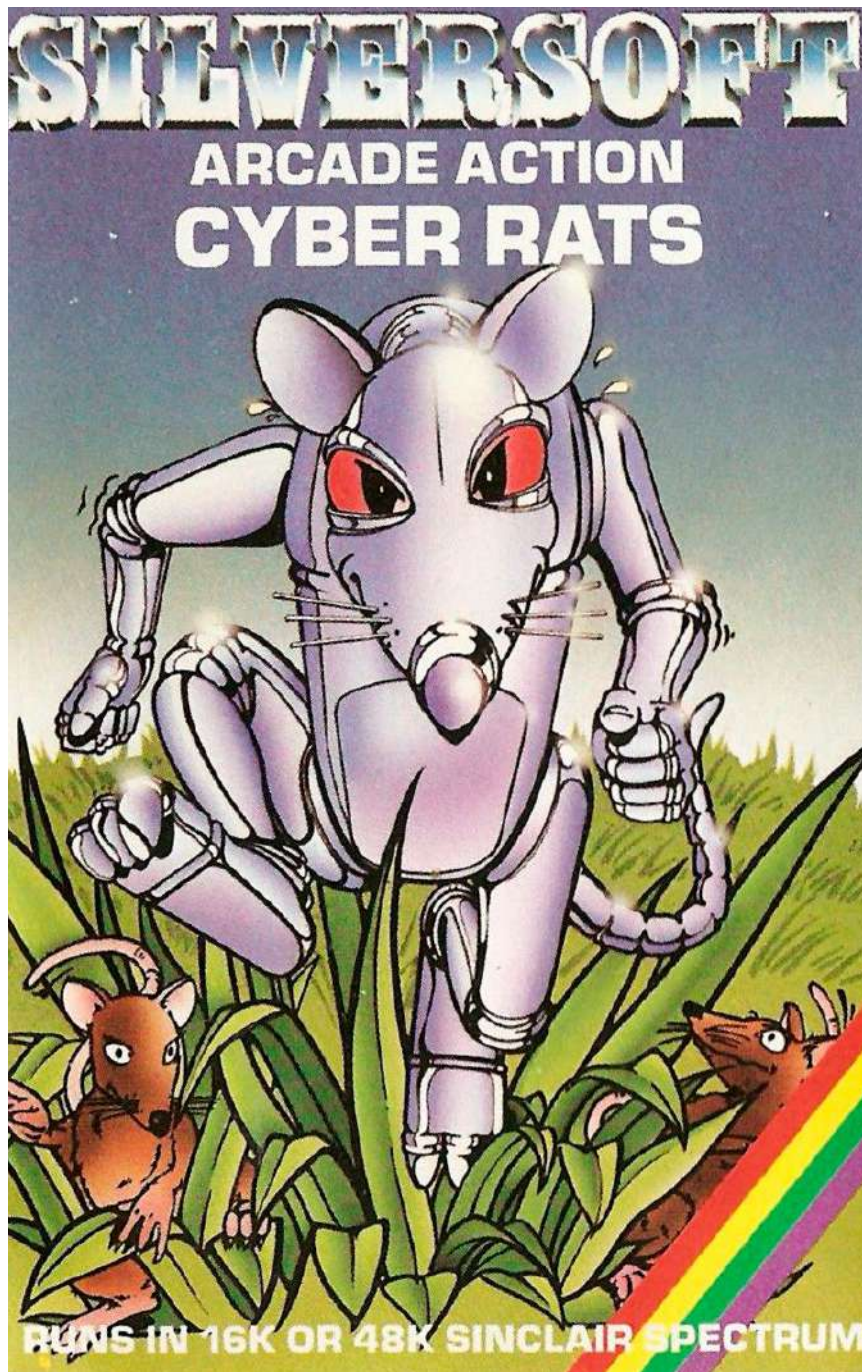


TOPOLOGIA VIDEOLUDICA

IL CULTO DEL TOPO NEL MONDO DEI PIXEL E LE SUE INESORABILI CONSEGUENZE

di Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

Un clone di Centipede a base di ratti bionici? Ma che Weirdo! Seramente, esistono titoli in grado di esprimere il loro potenziale sin dalla copertina e Cyber Rats faceva senz'altro parte del lotto.



*Topastri senza gloria: rudi mercenari dal musetto patibolare e il colpo sempre in canna, i Galactic Warrior Rats non esitarono a spargere una sana dose di disgusto su tutto il panorama Amiga.

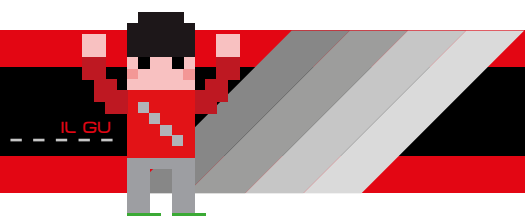
Venerato tuttora in alcune remote regioni dell'India, il topo e il suo micidiale cugino fognario rispondente al nome di ratto rappresentarono il male pressoché assoluto per tutto il resto del mondo fino al gennaio del 1928, anno in cui Walt Disney riuscì a convincere l'umanità che il più lercio dei roditori potesse in realtà essere l'amico che avevamo sempre cercato. La nascita di Topolino non si è comunque limitata a sovvertire l'immaginario comune, ma ha anche favorito l'avvento di una sconfinata serie di imitatori più o meno credibili, alcuni dei quali avrebbero sfruttato la complicità di programmatori senza scrupoli per costruirsi una ricca tana in pixel.

TOPOGENESI

Sorvolando biecamente sui primi, arcaici avvistamenti di esseri affini riconducibili a maze-game come Cat and Mouse (1972, Magnavox Odyssey) e A-Maze-Ing (1981, TI-99), possiamo riconoscere all'indomito eroe di Mouse Trap (1981, Atari 2600) il merito di essere stato il primo topastro videoludico della storia. Ad esso sarebbero dunque seguiti i simpatici protagonisti blu di Radar Rat Race (1981, C64 / VIC20), cui sopraggiunsero prima l'ingordo topone di Rat Hotel (1982, VIC 20), poi l'adorabile Mappy della Namco e quindi i perfidi Cyber Rats con tutto il loro repertorio di aberrazioni tecnologiche. Com'era facile prevedere, dall'arrivo di questi ultimi la situazione sarebbe rapidamente precipitata in un abisso di assurdità destinato a culminare nel micidiale Rat Simulator, distribuito l'anno scorso in ambito PC. A scandire il ritmo di questa deriva culturale, altri mirabolanti esemplari di topo-coding, tra cui è impossibile non citare acuti come Rat Splat! in cui ci sarebbe toccato setacciare i canali di scolo di mezzo mondo per spiacciare pantegane giganti a colpi di martello, oppure Hit Bit (1983, MSX), un clone del più celebre Donkey Kong in cui Jumpman e peloso antagonista venivano rispettivamente sostituiti da un gattaccio spelacchiato e una flotta di perfidi ratti delle chiaviche.

L'INVASIONE CONTINUA

Complice l'exploit mediatico delle Tartarughe Ninja col loro pulcioso Maestro



« Vengono da Marte, vanno matti per le moto di alta cilindrata e sono incavolati neri. Cui topi spaziali non si scherza e questo bizzarro racing game della Konami era qui per testimoniarlo.



« La cover di Rat Splat! in tutto il suo disturbante fascino: qualora aveste avuto remore a schiacciare i roditori col vostro martello, potevate sempre gasarli col provvido aerosol assassino...

Splinter in prima fila, gli anni '90 avrebbero fatto segnare un'ulteriore impennata del fenomeno, arricchendolo peraltro con quella spruzzata di fantascienza che non guasta mai. Via libera pertanto a esperimenti di complessa qualificazione, come lo shooter Galactic Warrior Mice (1992) e Biker Mice From Mars (1992), un racing game prodotto da una Konami in evidente delirio creativo. Se la Codemasters si sarebbe dunque distinta con Murray Mouse: Supercop (1992), una storia di mafia e pantegane ambientata nella Chicago degli anni '30, la Ocean cercò invece di far colpo sull'acerbo pubblico PlayStation con le avventure di Cheesy (1996), osceno topo giallastro imprudentemente destinato a contendere lo scettro di platform hero poligonale al più qualificato Crash Bandicoot. A chiudere in bellezza un decennio caratterizzato anche da una dolorosa casistica handheld: chi si ricorda, ad esempio, il micidiale pulp-shooter Reservoir Rat sviluppato dai Tarantula Studios su Game Boy? Sarebbero infine intervenuti i viscidii invasori di Rat Attack! (1999,

N64): immonde bestie dalla pallida texture grigiasta destinate a morire per zampa di un team di mici assassini.

IL TOPO DEL DOMANI

Non possiamo esimerci da citare anche le varie trasposizioni videoludiche di Tom & Jerry, il famoso cartone animato di Hanna-Barbera, note più che altro per essere particolarmente atroci. Maggiore fortuna ebbero sicuramente i giochi dedicati al Mickey Mouse disneyano, ma non ci sembra il caso di tirare fuori Castle of Illusion in questa infausta classifica. Per dovere di completezza citiamo invece i topolini di ChuChu Rocket!, di dreamcastiana memoria, incredibilmente graziosi e che nulla hanno a che vedere con i roditori fetenti che abbiamo citato in questa retrospettiva. Tutt'ora ci chiediamo per quale motivo i game designer siano stati così affascinati dall'idea di inserire pantegane contaminate da ogni genere di parassita nei loro giochi. Ditelo a Walt Disney, mi raccomando. ■



« Il terribile Cheesy della Ocean in tutto il suo disarmante fascino. Vero che PlayStation in quegli anni aveva il disperato bisogno di una mascotte, ma qui si esagerava.



« Non paghi di aver già lucrato sul titolo del gioco (da Road Raider a Road Warrior il passo è davvero breve), i responsabili di Mindscape scelsero di giocarsi il tutto per tutto sfoggiando in copertina un disegno fin troppo ispirato al Mad Max interpretato da Mel Gibson nel secondo film della trilogia di Interceptor.



La versione commerciale del casco prometteva un buon livello di comfort, a fronte di una tecnologia che per l'epoca aveva dell'avveniristico.

SEGA VR



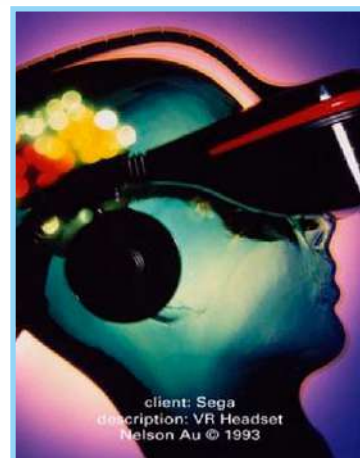
Un'immagine dallo spot ufficiale Sega VR: oggi la sua grafica potrebbe risultarci ridicola, ma all'epoca ci si immaginava così la virtualità e il cyberspazio.



Un precedente importante, i 3-D Glasses del 1987, pensati per il Master System, e che furono inventati niente meno che dal veterano dell'industria Mark Cerny.



Gli schizzi iniziali del team Ideo per il visore: già da questi disegni è possibile riscoprire un gusto per il design tratto di peso dal set di Star Trek: The Next Generation.



Oggi parlare di realtà virtuale è naturale, ma un tempo questa frontiera era vista come uno scenario fantascientifico. Vediamo insieme come Sega si lanciò in questo mercato prematuro.

Sega VR rappresenta una delle prime periferiche di realtà virtuale commerciali, e pensate per il mercato console. Si tratta a tutti gli effetti di un "head mounted display", indossabile, innovativo e futuristico. Come tanti di questi accessori, anche Sega VR ha avuto una storia commerciale travagliata e fallimentare, un destino che lo accomuna a tanti altri dispositivi virtual reality, che hanno percorso i tempi senza avere a disposizione tuttavia i mezzi tecnici per innescare una rivoluzione. Sega VR è stato quindi un flop, nonostante avesse un grande nome videoludico come produttore.

Il periodo appena precedente ai primi anni Novanta era del resto davvero prolifico per il settore della realtà virtuale, con diversi produttori che provarono, con più o meno successo, la via della VR, complice anche il film di fantascienza Il tagliaerbe, tratto da un racconto di Stephen King. Anche Sega quindi nel 1991 si lanciò in questo neonato settore con entusiasmo e un pizzico di ingenuità: in quell'anno, la casa di Sonic presenta infatti alla stampa un progetto forse troppo avveniristico, ma sicuramente evocativo e ancora oggi iconico. Il nome del dispositivo è semplice e immediato: Sega VR. Si tratta di un visore indossabile dalla linea tondeggianti e rifinita, a dimostrazione di come in tempi non sospetti Sega avesse già capito quanto il comfort dell'utente fosse cruciale per offrire un'esperienza immersiva. Anche le trovate hardware erano decisamente all'avanguardia, percorrendo di oltre vent'anno quelle di Palmer Luckey, il creatore del visore di nuova generazione Oculus Rift. Sega VR utilizzava due schermi LCD integrati, con tanto di sensori inerziali per la misurazione, con precisione 1/1, del movimento della testa del giocatore.

Nel corso del 1992 ormai il progetto sembrava quasi pronto, mentre Sega, su altri fronti, si stava dedicando allo sviluppo di Mega CD e 32X: era l'epoca d'oro delle periferiche, dunque. A livello di design, l'ispirazione potrebbe essere arrivata dal telefilm di fantascienza Star Trek: The Next Generation, dove compare un personaggio non vedente, Geordi, dotato di uno speciale visore oculare grazie al quale può osservare tutta la realtà che lo circonda. Inizialmente, non a caso, il prototipo, ha gli stessi colori del visore del membro dell'equipaggio interpretato da LeVar Burton. Sega, per il design della periferica si affida a una società californiana, la Ideo. L'azienda statunitense, oltre a Star Trek decide di citare il film Ultimatum

TRA I PIÙ GRANDI PROBLEMI DEL SEGA VR, LA DIFFICOLTÀ PER IL MEGA DRIVE DI FAR GIRARE GIOCHI PSEUDO-3D.

COSE PREZIOSE



Una delle immagini ufficiali della periferica diffuse da Sega, detta Scream: la casa del porcospino per un attimo pensò di avere per le mani qualcosa di rivoluzionario.



alla Terra del 1951, ma in quel momento Sega interviene e sceglie un look più in linea con gli altri prodotti, con il classico nero lucido che caratterizza la serie Master System e Mega Drive, in modo da avere una periferica che si potesse facilmente accostare ai prodotti che in quel momento erano sul mercato. Sega è quindi pronta per lanciare il visore con una presentazione mondiale in occasione della fiera CES del 1993 con un'anteprima del VJ Alan Hunter sul canale musicale MTV. Sega a quel punto diffonde un comunicato stampa ufficiale decisamente allettante, che recita: "Sega VR creerà l'impressione che tu stia esplorando una realtà alternativa: mentre i tuoi occhi spostano la messa a fuoco da un oggetto all'altro, la parallasse binoculare cambia continuamente per darti l'impressione di un mondo tridimensionale". Sega inoltre punta su un prezzo aggressivo, con l'intenzione di distribuire il visore a soli 200 dollari, dotato di

I GIOCHI IN SVILUPPO PER SEGA VR

Anche sul fronte giochi l'hype era enorme: del resto, in quei primi anni Novanta, la realtà virtuale era vista come il futuro del gaming. Sega aveva quindi in sviluppo quattro titoli, le cui immagini fanno sognare il mondo; di questi, ben tre sono simulatori di guida. Outlaw Racing, un titolo vagamente ispirato al classico Road Rash; Iron Hammer ci mette invece alla guida di un elicottero, in una simulazione di volo molto simile a Desert Strike, ma in VR. Non manca una simulazione di hovercraft con il futuristico Nuclear Rush, mentre risulta più elaborato il quarto, Matrix Runner, un'avventura in stile cyberpunk che narra la storia un hacker all'interno di una matrice informatica. Sega annuncia anche un port in VR di Virtua Racing, di cui però non si è visto mai nulla



■ Nuclear Rush per Sega VR è decisamente evocativo: già all'epoca si era intuito che le esperienze in cui il giocatore si trova in un cockpit sono le più adatte a essere rese in realtà virtuale.

piena compatibilità con Mega Drive, Saturn e Arcade. L'arrivo del Saturn, nel 1994, però, porta la casa giapponese a concentrarsi sulla sola console, per combattere il concorrente PlayStation, e vanifica ogni progetto legato a Sega VR. Lo sfortunato visore viene quindi cancellato dallo sviluppo. Oggi, ne restano solo poche immagini e alcuni filmati, e un sogno infranto.

Alcuni commentatori identificano nel Sega VR l'inizio della fine per l'azienda giapponese, almeno come compagnia produttrice di hardware. Il progetto viene considerato più fallimentare persino del Virtual Boy che, con tutti i suoi difetti, quanto meno riuscì ad arrivare sul mercato, e persino a guadagnarsi qualche estimatore tra i collezionisti. Al contrario, Sega VR costituì un grosso contraccolpo mediatico per la casa del porcospino, che aveva promosso con grande dispendio di energie la periferica, salvo poi fare un clamoroso passo indietro. Questo atteggiamento provocò un certo risentimento nei consumatori, e fu una delle prime scelte sbagliate di Sega, che da lì in poi cominciò a produrre periferiche sempre più bislacche per il Sega Mega Drive, nel tentativo di cavalcare il suo grande successo. C'è da dire che la VR, di per sé, era ancora troppo acerba. Una tecnologia che avrebbe avuto bisogno di ben altre risorse tecnologiche per prendere piede. ■

VALERIA SARGENTONI

LA SIGNORA DEL GAME BOY

di FABIO "SFB" D'ANNA

NOME: VALERIA
COGNOME: SARGENTONI
NICKNAME: DEVIL
ETÀ: 34
PEZZO DA COLLEZIONE:
SUPER MARIO LAND BOXATO

☛ L'indimenticabile Game Boy Color, una piccola ma prodigiosa macchina che ha visto girare capolavori come Pokémon Oro e Argento.

Chiunque abbia vissuto la sua infanzia tra gli anni '80 e '90, avrà ben chiaro nella testa il ricordo di un Game Boy a riempire i suoi pomeriggi. È questo il caso della nostra collezionista del mese, Valeria Sargentoni, classe 1984. La sua carriera da giocatrice inizia nell'ormai lontano 1993 quando, come tanti altri ragazzi e ragazze della sua età riceve in regalo un Game Boy. Immacabilmente, il primo gioco con cui entra in contatto è Tetris, che del resto viene venduto in un bundle con la console portatile che avrebbe fatto storia. Il rapporto tra l'handheld di Nintendo e Valeria ha lo stesso sapore di quelle estati al mare, in cui di giorno

si sfogliava avidamente il nuovo Topolino sotto l'ombrellone, e la sera trionfavano i Giochi senza frontiere in televisione. Ben presto nella collezione di Valeria entra anche Super Mario Land, splendida riduzione per Game Boy delle meccaniche di Super Mario Bros., creata dal compianto Gunpei Yokoi che, precorrendo di oltre 20 anni Odyssey, portò Mario in location simili a quelle del nostro mondo, come l'Egitto o l'Antica Cina. Super Mario Land è del resto tra i titoli che ogni bambina o bambino figlio dei primi anni '90 custodiva gelosamente. Ma la collezione di Valeria non si ferma al Game Boy, e si evolve ben presto di pari passo con le innovazioni proposte nel corso del tempo da Nintendo: Game Boy Pocket, Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Micro, Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo 3DS. La sua ampia collezione include portatili prodotti da altre case, tra cui non mancano il Game Gear, il Neo Geo Pocket, la PlayStation Portable, la PS Vita e persino l'ormai introvabile smartphone Xperia Play. La collezione di Valeria, che si è spostata da Pisa a Roma passando per New York, punta a salvaguardare e ricordare un modo di giocare che, con l'avvento del gaming mobile, sta rischiando di scomparire. E noi, che di vecchie glorie ce ne intendiamo, non possiamo che approvare questa nobile missione. ■

☛ Il primo modello del Nintendo Game Boy con Tetris non si scorda mai. Il portatile di Yokoi e il gioco di Pajitnov, insieme, facevano faville.



☛ Una panoramica della collezione Game Boy, che dimostra quanto anche a distanza di anni il portatile Nintendo sia visivamente d'impatto.

le quotazioni dei giochi

SCOPRITE QUANTO VALGONO LE VOSTRE COLLEZIONI



Il borsino di questo numero di Retrogame Magazine è totalmente dedicato all'indimenticabile Game Boy, passione segreta della nostra collezionista del mese. Il gioco simbolo dell'intera ludoteca è il re dei puzzle, Tetris, titolo ideato da Alexey Leonidovich Pajitnov nel 1984 su un computer Elektronika 60. Non mancano, tuttavia, giochi icona come Super Mario Land.



CONSOLE: GAME BOY CLASSIC
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 50 EURO



CONSOLE: GAME BOY LIGHT
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 50 EURO



CONSOLE: GAME BOY POCKET
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 40 EURO



CONSOLE: GAME BOY COLOR
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 40 EURO



NOME CONSOLE: GAME BOY ADVANCE
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 2001
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 30 EURO



NOME CONSOLE: GAME BOY ADVANCE SP
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 2003
SVILUPPO: SEGA
QUOTAZIONE: 40 EURO



NOME CONSOLE: GAME BOY MICRO
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 2005
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: MEGA DRIVE
QUOTAZIONE: 60 EURO



NOME CONSOLE: NINTENDO DS
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 2004
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 50 EURO



NOME CONSOLE: NINTENDO DS LITE
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 2006
PRODUTTORE: NINTENDO
QUOTAZIONE: 50 EURO



NOME CONSOLE: NINTENDO 3DS
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 2011
PRODUTTORE: NINTENDO
QUOTAZIONE: 50 EURO



NOME CONSOLE: NINTENDO 2DS
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 2013
PRODUTTORE: NINTENDO
QUOTAZIONE: 20 EURO



NOME CONSOLE: NINTENDO NEW 3DS
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 2011
PRODUTTORE: NINTENDO
QUOTAZIONE: 50 EURO



NOME CONSOLE: TETRIS
VERSIONE: U.S.A.
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: NINTENDO
CONSOLE: NINTENDO GAME BOY
QUOTAZIONE: 60 EURO



NOME CONSOLE: SUPER MARIO LAND
VERSIONE: U.S.A.
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: NINTENDO
CONSOLE: NINTENDO GAME BOY
QUOTAZIONE: 50 EURO



NOME CONSOLE: RAMPAGE WORLD TOUR
VERSIONE: U.S.A.
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: MIDWAY
CONSOLE: NINTENDO GAME BOY
QUOTAZIONE: 30 EURO



NOME CONSOLE: SUPER MARIO ADVANCE
VERSIONE: U.S.A.
ANNO DI PRODUZIONE: 2001
SVILUPPO: NINTENDO
CONSOLE: NINTENDO GAME BOY ADVANCE
QUOTAZIONE: 40 EURO

FEDERICO
SALERNO

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

GLI ANNI '80

Il periodo più bello dei videogiochi (?)

Premetto che ero indeciso sul sottotitolo del mio **retropensiero: inizialmente avevo messo un punto esclamativo, poi nulla, poi un punto di domanda che, infine, ho contenuto all'interno di due simpatiche parentesi.**

Seppur io non pensi che esista oggettivamente un periodo più o meno bello, tenuto conto che i gusti sono per loro natura soggettivi, oggi mi cimenterò nel sostenere che gli anni '80 sono stati, nonostante la crisi, il decennio migliore della storia dei videogiochi. I miei argomenti sono di fatto 3: gli arcade, gli hardware e il relativo software. Partendo dagli arcade, gli anni '80 (in generale) hanno visto la nascita di icone e generi di videogioco che hanno rivoluzionato il mercato, dettato un trend e influenzato la cultura in generale. Sono stati, peraltro, gli anni d'oro delle sale giochi, unico punto di ritrovo per gli appassionati, quando ancora le console casalinghe non erano in grado di riprodurre, se non con limiti, le controparti arcade.

Mi limito a una lista di 15 titoli culto che, per quanto mi compete, non hanno bisogno di presentazione e che sono noti a tutti, appassionati e non: Pac-Man, Donkey Kong, Mario Bros., Burger Time, Tetris, Xevious, Track'n Field, Arkanoid, Ghosts 'n Goblins, Wonder Boy, Dragon's Lair, Out Run, R-Type, Golden Axe, Final Fight.

Mi rendo conto che non basterebbero due pagine per la sola lista dei giochi arcade che hanno innovato e contraddistinto il mercato dell'epoca (ognuno di voi troverà delle lacune più o meno grandi nella lista di cui sopra), peraltro oggetto di una rivoluzione tecnologica senza precedenti, partendo dalla semplicità di Pac-Man per arrivare ai capolavori di Capcom, senza dimenticare gli esperimenti quali i lasergame, su tutti le opere di Don Bluth, precisando che, volutamente, ho ommesso di parlare del fenomeno Space Invaders (in quanto datato 1978).

Alle sale arcade si contrapponeva il mercato home che ha visto un boom di console della seconda, terza e quarta generazione, oltre ai primi computer (prettamente) videoludici. Partendo dalla seconda generazione, è impossibile dimenticare l'uscita di console quali l'Intellivision, il Colecovision e il Vectrex, macchine che si scontravano con lo strapotere dell'(obsoleta) Atari 2600 apportando, ognuna nel suo piccolo, delle innovazioni o peculiarità: l'Intellivision fu la prima console a 16 bit della storia e la prima a permettere di scaricare giochi online tramite il Play Cable, il Colecovision è ricordato per le sue incredibili conversioni arcade, anche di giochi Nintendo, in primis Donkey Kong, il Vectrex fu la prima e unica console vettoriale della storia, peraltro dotata di un avveniristico caschetto denominato "3D Imager".

Con la terza arrivarono i mostri sacri giapponesi Famicom e Sega Mark III da noi rispettivamente NES e Master System, mentre con la quarta ci si deve inchinare di fronte all'outsider PC Engine della NEC, macchina 8 bit in grado di competere con le generazioni a venire e prima a introdurre, nel 1989, il CD-ROM. Il 1988 è poi l'anno del Sega Mega Drive e il 1989

Non trovo motivo per non poter affermare che gli anni '80 siano stati, per molti versi, il periodo migliore per i videogiochi.

del Super Famicom, icone a 16 bit che hanno spopolato in tutto il mondo. Non a caso stiamo assistendo, proprio ai giorni nostri, ai remake "mini" di queste macchine.

Gli anni '80 hanno anche sfornato i sistemi portatili Game Boy e Atari Lynx, vere e proprie rivoluzioni che hanno reso obsoleti gli handheld dell'epoca.

Infine, i computer sono diventati macchine da gioco, con il successo mondiale del Commodore 64 e dell'Amiga 500, senza dimenticare sistemi di nicchia (in quanto mai esportati dal Giappone) come lo Sharp X68000, macchina portentosa in grado di riprodurre fedelmente titoli arcade, su tutti i giochi di Capcom e l'FM Towns, computer a 32 bit. Non me ne vogliono gli amanti di Spectrum, Amstrad CPC (il mio primo computer!), MSX, Atari ST e dei PC assemblati.

Ovviamente gli hardware senza software contano poco e gli anni '80 hanno visto il proliferare di giochi anche non di derivazione arcade, programmati da veri e propri geni, spesso a casa propria e con poche risorse.

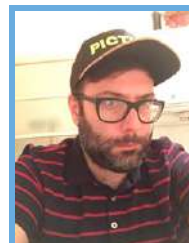
Il panorama home, escludendo i port, è davvero immenso: Alex Kidd, Bomberman, PC Genjin, Castle Wolfenstein, Castlevania, Contra, Dragon Quest, Dungeon Master, Elite, Final Fantasy, King's Quest, Last Ninja, Leaderboard Golf, Leisure Suit Larry, The Legend of Zelda, Manic Miner, Maniac Mansion, Mega Man, Metal Gear, Metroid, Microprose Soccer, Phantasy Star, Pitfall!, Poptropica, Prince of Persia, Shadow of the Beast, SimCity, Space Quest, Stunt Car Racer, Super Mario Bros., Test Drive, Ultima, Wasteland, Zak McKracken, Zork...

Anche in questo caso mi sono limitato, aiutato peraltro da Wikipedia, alle serie che maggiormente hanno contraddistinto il decennio e che, ictu oculi, evidenziano come molte di queste siano ancora attuali sia perché sfruttate ed apprezzate (su tutti i personaggi Nintendo), sia per aver dato vita a un nuovo genere di gioco.

Concludendo, non trovo motivo per non poter affermare che gli anni '80 siano stati, per molti versi, il periodo migliore per i videogiochi, ma mi piacerebbe conoscere anche l'opinione di chi legge questi miei pensieri e, se volete, mi trovate sui vari social, così magari mi smentisco e vi dichiaro che, di fatto, sono un grande amante degli anni '90... Buon retrogaming a tutti!

VIDEOGIOCHI DI CIBERNETICA

Robottoni e console, un matrimonio difficile



FRANCESCO
BERNACCHIO

Nato a Roma nel 1979, ama i videogiochi da quando ne ha memoria. Appena ha iniziato a giocare, ha capito che scriverne sarebbe stato ancora più divertente. Il suo primo amore è stato Crystal Castles per Atari VCS 2600. Il retrogaming, dice, risveglia in lui la furia della battaglia, quando le piattaforme di gioco non erano tutte uguali e la console war sembrava ancora una giusta causa.

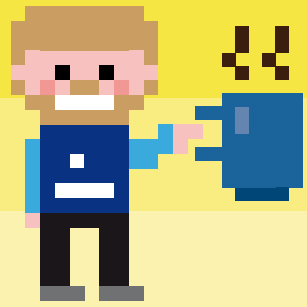
Da fan di Evangelion, avevo già sofferto per la mancata traduzione del gioco per Nintendo 64, che secondo molti è il migliore mai creato sulla serie.

ridimensionavano persino i personaggi degli anime. Su tutti l'epica saga Xenon, iniziata da Xenogears ed evolutasi poi nel mastodontico Xenosaga, una delle serie più sconclusionate e squisitamente otaku-friendly di tutti i tempi. E vogliamo dimenticare la serie di Zone of The Enders, ulteriore pistolotto sci-fi messo in piedi da Hideo Kojima che ancora oggi è visto come uno dei migliori esponenti del genere action della sua generazione? C'è un altro gioco coi robot che mi porto nel cuore, ed è il semisconosciuto Omega Boost di Poliphony Digital, quelli che più tardi avrebbero programmato Gran Turismo. Era per PSX, ci rifarei un giro volentieri. Ma non divaghiamo, perché il mio discorso vuole arrivare a un punto propositivo: qualche software house nipponica può spiegarmi, per immensa cortesia, che cosa ci vuole a mettermi nella cabina di pilotaggio di un robot alto sei metri in realtà virtuale? Ho comprato il PlayStation VR per questo, suavia. Sappiamo che nella sala giochi VR di Bandai Namco a Tokyo è possibile immergersi nell'LCL di un Eva-01, ma ovviamente ho bisogno di farlo nella comodità asociale di casa mia, che mi risulta un filo più sciolta di arrivare a Shinjuku.

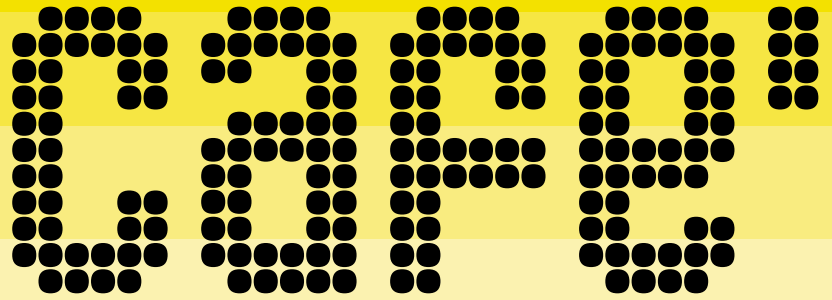
Sicuramente, la realtà virtuale potrebbe tornare a rendere giustizia a un genere, il mecha game, che ha avuto un passato glorioso. Mi chiedo dove sia Capcom, ad esempio, che ai tempi della prima Xbox aveva stupito il mondo con Steel Battalion e la sua ridicola plancia di comando come accessorio necessario per giocare. Persino i modder si sono mossi per programmare un remake del gioco che girasse su Oculus, ma non c'è mai stata una risposta dalla casa madre. Fatelo, dannazione! Non credo, onestamente, che ci vorrà ancora molto prima che il mercato dei giochi su VR si renda conto che tutti noi figli di qualche decennio fa vogliamo solamente metterci comodi al posto di comando, e sfasciare tutto nei panni del nostro mega robot.

Sicuramente, la realtà virtuale potrebbe tornare a rendere giustizia a un genere, il mecha game, che ha avuto un passato glorioso.

Immagino che se chiedeste a un folto gruppo di nerd, per alzata di mano, quanti di loro avrebbero voluto un videogioco decente di Evangelion, assistereste a un plebiscito. Laddove diversi anime, anche classici, hanno trovato giustizia nei giochi dopo decenni di tie-in pessimi, i robottoni nipponici non hanno mai goduto di esperienze interattive davvero indimenticabili. Prima che possiate citarmi le infinite saghe super-deformed della Banpresto, io vi cito Evangelions, con la S girata che stava a sottintendere Evangelion 2, il che mi spinse a comprare il tutto a scatola chiusa, importandolo dal Giappone per la mia gloriosa PS2. Purtroppo, le mie aspettative su una incredibile serie di scontri contro gli Angeli in grafica poligonale si infransero prima contro la barriera linguistica, poi contro un'interminabile serie di chiacchiere e scelte da menu che, come sappiamo bene, hanno sempre tratto la linea distintiva su ciò che piace nei videogiochi agli occidentali e ai giapponesi. Da fan di Evangelion, avevo già sofferto per la mancata traduzione del gioco per Nintendo 64, che secondo molti è il migliore mai creato sulla serie. Ma con Goldrake che ha da poco compiuto quarant'anni, i piagnistei di Shinji Ikari sembrano cosa sin troppo poco hardcore per gli appassionati di robottoni e videogiochi. Se davvero vogliamo farci del male, andiamo indietro fino al 1993 e riscopriamo Mazinger Z, disgraziata e unica incarnazione liscia di un robottone di Go Nagai su SNES. Mazinger Z era un atroce platform con meccaniche da picchiaduro a scorrimento, che tradiva la maestosità dei giganti d'acciaio mortificandoli in una manciata di ore di gameplay scadente. Quanta fu l'emozione quando un gioco di Macross arrivò in Occidente, su PS2 e GameCube, tradotto come Robotech: Battlecry? Inutile dire che anche in quel caso la delusione fu cocente, anche perché nel frattempo sulle console domestiche arrivavano capolavori del genere mecha che



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



Insieme come ai vecchi tempi. Offre MossGarden.

QUESTIONI DI PRINCIPIO

Idealismo, etica collezionistica, un pizzico di filosofia e i consueti interrogativi sul reale scopo del videogame saranno il piatto forte di questo nuovo appuntamento con Retrogame Café. Ospiti del nostro pixeloso salotto, il buon **ryOGo** e l'altrettanto simpatico **Bayoz**, entrambi determinati a sottoporci riflessioni che meritano senz'altro la mia profonda attenzione, come pure l'eventuale intervento di altri lettori interessati a condividere con noi le proprie opinioni in merito. Cercando di entrare nel dettaglio senza spoilerare più di tanto i contenuti delle missive, posso anticiparvi le perplessità del primo riguardo l'effettiva destinazione degli introiti maturati dalle più recenti iniziative commerciali legate al retrogaming e i seri dubbi nutriti dal secondo sul valore psicanalitico che possano vantare i videogame: una tematica di spessore notevole che avevamo avuto modo di introdurre nello scorso numero grazie all'intervento di Gabriele "xevious1974" Villa, traendo conclusioni tuttavia opposte. A chiudere, si spera in bellezza, un'edizione che dovrebbe maturare conseguenze davvero intriganti sotto il profilo delle repliche, il frizzante botta e risposta da forum e dintorni che ci vedrà chiarire l'entità dei rischi fronteggiati dalle aziende che azzardarono il passaggio da duetti a treddi e abbozzare un primo, provvisorio parere riguardo il (promettente?) Neo Geo Mini.

Quanto a noi ci si rivede tra due mesi, stesso posto, stessa ora!

MOSSGARDEN



completare certe meraviglie, voglio dar spazio a loro, le perle di oggi che saranno il retrogaming di domani. Perché sarà pur bello ricordare quanto furono importanti **Metroid** e **Castlevania: Symphony of the Night**, ma non lasciamoci sfuggire **Owlboy** e **Hollow Night**. Applaudiamo **Contra** e **Metal Slug**, ma **Cuphead** va assolutamente giocato. Nel mio piccolo, vorrei che anche questi giochi in futuro fossero considerati retrogaming, e mi piacerebbe sapere il vostro punto di vista in proposito: esiste un confine fisso per determinare cosa è attuale e cosa è retro, oppure il confine cresce insieme a noi? E continuo a ritenermi comunque un Retrogamer, felice di tutte le esperienze che ho avuto e avrò.

_ryOGo

MOSSGARDEN: La riflessione di ryOGo riguardo la distribuzione dei diritti d'autore e la destinazione ultima degli introiti favoriti da operazioni come il NES Mini o da qualsiasi altra forma di operazione retroattiva è idealmente corretta, ma pone l'accento su una questione sui cui la maggior parte dei collezionisti preferisce sorvolare e non soltanto per semplice menefreghismo. Anni e anni di girandole societarie, passaggi di proprietà, svendite e acquisizioni in blocco delle licenze rendono d'altronde complesso stabilire chi riesca a trarre beneficio da cosa. Stabilito che il tracciamento di questi tortuosi percorsi economici comporterebbe indagini annose, si preferisce dunque limitarsi alla preservazione del bene che, implicando anche e soprattutto l'esaltazione del suo valore storico, restituirebbe agli autori molto più di quanto possa fare un semplice assegno. Pur conscio del fatto che alcuni di essi preferirebbero di gran lunga quest'ultimo, inviterei dunque il nostro amico a non privarsi di questo o quel classico per una mera questione di principio, incoraggiandolo contemporaneamente a supportare, come mi pare già stia facendo, tutti quegli autori in erba che si stanno giocando proprio ora il diritto di entrare negli annali del settore. Giusto in proposito, vale senz'altro la pena di sottoscrivere che, almeno per quanto mi riguarda, il confine che determina ciò che è attuale da ciò che è retro andrebbe

Mini, comprato per avere lo sfizio di poter giocare in HD quei giochi, seppure molti li possedessi già per NES. Giocandoci, mi son chiesto quale percentuale di introiti sia andata in tasca a **Tohru Iwatani**, a **Hironobu Sakaguchi**, a **Koji Igarashi**, e così via. Esattamente, cosa stavo finanziando, se non un pallido ricordo fasullo quanto l'ologramma di **Ronnie James Dio**? E fin qui, forse, siamo tutti d'accordo. Ma questa riflessione ho cominciato a farla anche in ambito collezionistico. E per quanto possa apprezzare il feeling dato dalle macchine originali e dai televisori più adatti, ho realizzato che a chi ha creato quelle perle, comprando i loro giochi usati, non entra in tasca un soldo. Sia chiaro, sono contento che ci siano collezionisti che preservano tutto ciò, e spero che ce ne saranno sempre, ma ho deciso di abbandonare la strada del collezionismo. Quei 35 € spesi per **Thunder Force IV** arricchiranno qualcuno che non ha fatto nulla a livello di programmazione e grafica, e a questo punto preferisco spendere i prossimi soldi per qualche progetto indie interessante, loro hanno bisogno del sostegno ora. C'è chi ha scommesso letteralmente la casa per poter



⤴ Il Neo Geo Mini si appresta a invadere il sempre più affollato settore del retrogaming da comodino: sarà vera gloria come già successo con le controparti NES e SNES di Nintendo?

LICENZA DI GIOCARE

Sono Retrogamer da sempre, ho sempre giocato volentieri con le console "vecchie", capendo perfettamente il valore storico di quei giochi e divertendomi. La mia passione è rimasta inalterata negli anni e fino a poco tempo fa collezionavo, nel mio piccolo, diverso materiale. Solo che... alcuni avvenimenti mi hanno fatto pensare ad alcune considerazioni. La "colpa" principale è quella del NES



DAL FORUM & DINTORNI

IL DUBBIO DI FRANK G.

Quando leggo le storie delle software house degli anni '80 arriva sempre il momento in cui queste vanno in declino per non essere state capaci di affrontare il passaggio dal 2D al 3D. Ma come è possibile? Frank G.

MOSSGARDEN: Caro Frank, organizzare un processo di riconversione aziendale non è esattamente semplice come cambiare la scheda grafica del proprio PC. Bisogna difatti considerare molteplici fattori di rischio, come i costi legati dall'acquisizione della tecnologia utile a effettuare il salto, la necessità di assumere nuovi elementi in grado di sfruttarla a dovere o l'obbligo di confrontarsi a realtà emergenti già attrezzate. Sebbene un gran numero di software house non riuscì ad assorbire le conseguenze economiche della trasformazione, esistono tuttavia molti casi in cui essa favorì risultati straordinari: si pensi ad esempio a

marchi come Ubisoft, Activision, Capcom ed Electronic Arts.

E IL NEO GEO MINI?

Domandona a bruciapelo: che ne pensate del Neo Geo Mini? Johnny Camporese

MOSSGARDEN: Abbinare il suffisso Mini al Neo Geo è una sorta di ossimoro: la storia di questa macchina ci parla infatti di un prodotto super-size sotto ogni punto di vista. Stabilito che il trend del momento renda in qualche modo obbligatorio varare iniziative del genere, va sottolineato che l'idea di avvolgere il tutto in un piccolo cabinato da tavola abbia comunque il suo maledetto fascino. Il mio vero dubbio si concentra tuttavia sull'effettiva qualità dell'arcade stick di supporto: speriamo solo che non sia fragile come il joystick venduto in bundle col C64 Mini, altrimenti...

in realtà stabilito in relazione alla brillantezza del design: in altre parole, esistono titoli targati 1984 che sono molto più moderni dell'ultimo blockbuster come prodotti in dirittura d'arrivo che, a livello concettuale, sarebbero potuti tranquillamente uscire trent'anni fa.

LA PSICANALISI VIDEOLUDICA

Buongiorno a tutti, qualche mese fa scrissi una mail per rispondere a quel lettore che etichettava come anacronistica questa rivista e istintivamente presi le vostre difese elogiando tutte le sensazioni positive che i prodotti fisici trasmettono al momento (e successivamente) dell'acquisto. Oggi però vorrei rispondere a Gabriele e a Sir Moss garden, in quanto non condivido l'analisi dell'aspetto psicoanalitico dei videogiochi pubblicata su Retrogame Café nel numero scorso. Premetto che quello che dirò non vuole essere legge, né offensivo ma credo che per alcuni aspetti quello che asserite sia fuorviante rispetto all'obiettivo dell'intrattenimento videoludico, ovvero il divertimento. Non voglio dire che quando giochiamo dobbiamo limitarci a schiacciare dei tasti compulsivamente ma nemmeno cercare un aspetto psicologico che possa farci capire chi siamo veramente. Ragazzi, non so voi (ma probabilmente sono io che passati i 40 continuo sbagliando a giocare per divertirmi), ma non riesco ad immaginare che adolescenti e diversamente giovani possano immedesimarsi talmente a fondo in un personaggio da farci pensare che "quello che faccio allora sono". Una volta di più rafforzò la mia idea che il codice PEGI, che negli anni '80 era forse solo un progetto, sia utile, a dispetto del pensiero di molti che lo definiscono assurdo. Un tempo la morale era: salva la principessa, distruggi i cattivi etc. etc. e al massimo ci immedesimavamo nel cavaliere sperando di trovare la

nostra principessa della vita. Ma oggi non è più così, e per favore non torniamo sul discorso che decanta la maturità del videogioco moderno. Avendo la fortuna di essere proprietario di uno dei pochi negozi di videogame (retrogame) sopravvissuti, ho la possibilità di ritagliarmi un pezzetto di giornata per leggere questa fantastica rivista e commentare con i ragazzi (di una volta) gli articoli pubblicati sul nuovo numero e vi assicuro che il pensiero quasi globale è che si stia provando a cercare un aspetto che concretamente non esiste, dato che come tutte le cose anche il videogioco ti porta a diventare virtualmente chi non sei. Se gioco a MadWorld per la Wii non è detto che io vada in giro a lanciare nelle turbine degli aerei le persone, né tanto meno andrò a pensare che io sia un pazzo perché lo faccio. Per cui concludendo con la classica morale da "vecchietto dei videogiochi", continuo a sostenere che dobbiamo giocare per divertirci, ricordare, rilassarci e socializzare ma non per dare un senso alla nostra vita che, ahimè, è già bombardata da mille problemi, ma che per fortuna viene resa stupenda anche grazie ai videogiochi. Spero di aver reso il concetto.

Grazie ancora per il vostro impegno.
Dario "Baioz" Bainsi

MOSSGARDEN: Ma vedi, io ritengo che ogni opera, sia essa videoludica, cinematografica, musicale, pittorica o letteraria possa presentare molteplici interpretazioni che rimandano ad altrettanti gradi di profondità. A meno che l'autore non palesi esplicitamente il proprio scopo - e pure in quel caso vi sarebbero margini speculativi - il fruitore dovrebbe in tal senso vantare l'opportunità di attribuire a essa sfumature o significati variabili. Questo processo nasce e si sviluppa intorno a inclinazioni personali ed emozioni altrettanto individuali, sublimandosi spesso e volentieri nella pirandelliana teoria del "così è se vi pare". Laddove io



potrei intercettare un messaggio politico o una sfumatura concettuale, tu avresti, in altre parole, diritto a riconoscere una palestra di vita o un valido strumento di evasione, senza che nessuno di noi possa comunque rivendicare la corretta analisi delle intenzioni autoriali. Non di meno, ed è questo il dettaglio che mi affascina di più, le nostre valutazioni sono sempre suscettibili a revisione e mutano col passare degli anni, di modo che il Gianpaolo adulto possa ad esempio intercettare un messaggio che era sfuggito alla sua controparte adolescente. Ora, nessuno qui vuole obbligare il pubblico ad attribuire accezioni filosofiche o esistenziali a qualsiasi titolo ed è pacifico che uno dei cardini su cui si basa il medium rimanga la capacità di coinvolgere l'utenza. Nel momento in cui, grazie al lavoro di autori visionari come Mel Croucher, David Crane, Eric Chahi, Peter Molyneux, Hideo Kojima e David Cage, si è stabilito che il videogame possa tranquillamente aspirare la rango di opera d'arte, abbiamo tuttavia l'obbligo di rapportarci a esso in quanto tale evitando, laddove possibile, di vederlo soltanto come un divertissement da salotto.

Il retrogaming non è solo una mera faccenda cronologica: titoli come Deus ex Machina, Elite e Little Computer People presentavano un concept molto più moderno di quello alla base di tantissimi prodotti contemporanei.

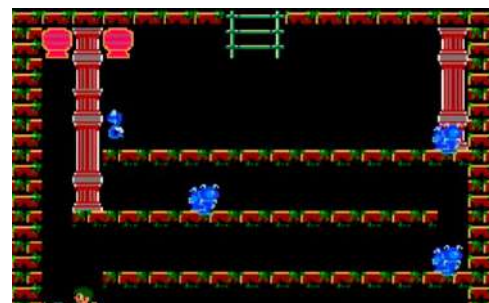
KID ICARUS



1 Ma che bella schermata angelica! Sarà sicuramente un gioco facilissimo e pieno di cuoricini morbidosi e nuvole di panna! Credici... stiamo per entrare in un incubo che se va bene ci toglierà il sonno per diverse settimane. Le possibilità di lasciarci le penne a ogni passo sono praticamente infinite e i mostri cattivissimi, talmente cattivi che meritano di essere sterminati senza pietà.

2 Nemmeno abbiamo iniziato ed ecco lì che un nido di serpi già ci fronteggia. L'energia è poca, per ora, ma non sarà molta di più avanzando nel gioco. L'armamentario è costituito da un arco di foggia sconosciuta e delle frecce che per i danni che fanno sembrano interamente fabbricate in cartone, vedi cosa succede quando le compri da Decathlon a pacchi di dieci?

3 Ed ecco a voi la morte urlante, il cui jingle sonoro potrebbe portarvi a gettare dalla finestra console e televisore giusto sulla macchina dell'antipatico vicino di casa. Appena proviamo a tirargli una delle nostre inutili frecce, questa scatta alla velocità della luce e ci precipita addosso. E non sempre si può evitare, perché qui se si va di sotto si ricomincia da capo.



4 Toh, ci sono pure le stanze bonus. Cattive come il resto del gioco, però! Se sbagliamo la sequenza raccoglieremo ben poco. Ma quelle belle stanze del tesoro dove si entra e si arraffa tutto dove sono finite? Le ha privatizzate tutte Taito? Meglio prendere quel poco che si può e continuare l'avventura, sono tempi di crisi anche nell'Olimpo.

5 E questo sarebbe un negozio? Ma guarda che prezzi! Ma una mano sulla coscienza questi mercanti non se la mettono? Uno va per salvare il mondo e si trova un po' di energia venduta a 210 cuori. Se ne approfittano questi, se ne sono sempre approfittati: dite "no" alla lobby dei mercanti dei videogiochi che ci strozzano almeno dal 1982.

6 Come si libera un amico pietrificato? Ma chiaramente a martellate! E non stiamo parlando del martello di gomma che trovate da Ikea a 2,49 €, no, questo costa la bellezza di 20 cuori. Poi dici che uno ammazza per soldi. Il povero malcapitato non potrà che volare velocemente via, verso un ospedale presumo, visto la botta feroce che ha appena preso.



7 Ed ecco i veri power player del gioco: le melanzane! Se venite colpiti vi trasformeranno in una melanzana (ma dai?) e toccherà trovare l'ospedale per poter rimuovere la maledizione. Anche qui non si bada a spese, ma lo sapete a quanto vanno le melanzane? Non poteva trasformarci, che ne so, in una mela? Anche perché detto tra noi il viola porta pure sfiga.

8 Ma... ma... ma... eravamo in un platform e ci troviamo ficcati dentro uno shoot'em up a scorrimento orizzontale? Dopo aver abbrancato lo scudo dovremo volare verso il cattivone finale, che però è tutt'altro che a due passi da casa. Finalmente capiamo a che cosa servono realmente le ali. E pensare che fino a questo momento ho creduto che fossero di cartone con le penne incollate sopra.

9 Ed eccoci finalmente allo scontro finale con il/la cattivone pronto a tirarci addosso tutto l'armamentario che possiede. Dall'altra parte, liberatici dalle frecce ora abbiamo una specie di balestra che spara raggi laser e che nell'effetto pare un fucile a pompa stile Terminator. Un bel po' di colpi da mettere a bersaglio ma niente che potrà separarci dalla birra che ci aspetta in frigo per festeggiare la fine di questa avventura.



CataPrint

BEST PRINTING. BEST PRICE.

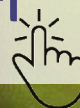
I NUMERI UNO NELLA

STAMPA SPECIALIZZATA DI
CATALOGHI, RIVISTE E GIORNALI
AZIENDALI

QUALITÀ AL MIGLIOR PREZZO!

CONFIGURA ONLINE LA TUA STAMPA.

WWW.CATAPRINT.COM





RETROGAME

Bimestrale - prezzo di copertina 9,90 €
www.gamesvillage.it/retrovillage - retrogamemagazine@sprea.it

Realizzazione Editoriale a cura di: Idra Editing S.r.l.



Sprea S.p.A.

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

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

CDA:

Luca Sprea (Presidente), Mario Sprea (Vice Presidente), Claudio Rossi (pubblicità e marketing), Fabrizio D'Angelo, Denis Curti, Alessandro Agnoli, Stefano Spagnolo

PUBBLICITÀ

Segreteria Marketing: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244
pubblicita@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL

Sonia Lancellotti, Laura Galimberti : tel. 02 92432295/440
distribuzione@sprea.it

ARRETRATI

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

FOREIGN RIGHTS

Gabriella Re: tel. 02 92432262 - international@sprea.it

REDAZIONE

Art director: Silvia Taletti

Grafici:

Marcella Gavinelli, Alessandro Bisquola, Nicolò Digiuni, Tamara Bombelli, Luca Patrian
 Coordinamento: Gabriella Re, Silvia Vitali, Ambra Palermi, Alessandra D'Emilio,
 Roberta Tempesta, Elisa Croce, Lara Vezzo, Lara Montaperto, Francesca Sigismondi, Tiziana Rosato
 Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Virginia Argiero, Irene Citino,
 Sara Palestra, Danilo Chiesa - amministrazione@sprea.it

Retrogame, pubblicazione registrata al Tribunale di Milano il 18.10.2005 con il numero 791.
 Direttore responsabile: Luca Sprea

Distributore per l'Italia:

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

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

Copyright : Sprea S.p.A.

Informativa su diritti e privacy

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

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

È IN EDICOLA



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



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

Chiunque abbia avuto modo di giocare a Resident Evil 2, la ricorderà come una delle esperienze più spaventose della sua carriera di videogiocatore. Frutto del genio di Shinji Mikami, RE2 era una sintesi di storytelling avvincente e gameplay sempre teso e snervante. Preparatevi ad affondare i denti nella nostra retrospettiva sul capolavoro Capcom. E, ancora, andremo alla scoperta delle vecchie glorie di SNK, e cercheremo di capire quali sono stati gli omaggi al mondo del retrogaming disseminati da Ernest Cline in Ready Player One (ma anche da Spielberg nel film). Naturalmente, ritroverete tutte le vostre rubriche preferite, per un altro numero all'insegna della nostalgia e dei ricordi.

RESIDENT EVIL 2

RETROGAME

MAGAZINE



READY PLAYER ONE

Caccia agli Easter egg tra il libro di Cline e il film di Spielberg.



COMMANDO

Capcom va in guerra e ci regala uno degli shooter più frenetici di sempre.



PAC-MAN: IL GIOCO DA TAVOLO

L'eroe di Bandai Namco fa il grande salto e diventa un tabletop cult.



DELPHINE SOFTWARE

Viaggio alla scoperta dei leggendari creatori di Another World e Flashback.



ONLINE GAMES

Dalla preistoria dei MUD fino a Ultima Online: ecco a voi il gaming di massa.



METROID QUEEN

Una creatura dallo spazio profondo minaccia l'incolumità di Samus Aran!

Retrogame N. 8 • Bimestrale • 9,90 €



P.I. 28-06-2018 Luglio-Agosto