

NUMERO 2 GIUGNO 2013

GAMES 90's of the

LA RIVISTA AMATORIALE DEDICATA AL RETROGAMING



THE NEXT GLORY

SUPER SIDEKICKS 3

ALL'INTERNO

MANIAC MANSION - SPINMASTER -
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S
AWAKENING DX... E MOLTO ALTRO!

SEGUI LA NOSTRA PAGINA E IL GRUPPO UFFICIALE SU FACEBOOK...



...E ISCRIVITI PER ESSERE SEMPRE AGGIORNATO SUL MONDO DEL RETROGAME!

GAMES OF THE 90s

GIUGNO 2013

SOMMARIO

4 **AMARCADE**
Intervista a Gianlorenzo Barollo

7 **MADE IN CHINA**
Giggles TV/Active

8 **RIVHISTORY**
Video Giochi

10 **MANIAC
MANSION**

11 **SUPER SIDEKICKS 3
THE NEXT GLORY**

12 **SPINMASTER**

13 **REDCARD**

14 **THE LEGEND OF ZELDA:
LINK'S AWAKENING DX**

16 **G.A.S.P.!!
FIGHTERS' NEXTREAM**

18 **GAMES FROM THE FUTURE**
Vanquish

20 **BACK IN TIME**
Jet Set Radio

Ideatore:
Fabio Sneijder B

Grafica:
Mariano Fontana

Hanno collaborato:
Jacopo Todaro
Mauro Corbetta
Andrea Pastore
Fabio Ferrari
Natale Rana
Marco Milone
Sergio La Rosa
Chebit & Mary
Alessandro Pugliese
Albexander

Links:
insertdiscnow.wordpress.com
jollybluevg.blogspot.it
www.thehaven.it/EdicolaVideogame
www.retrogame.biz
www.dizionariovideogiochi.it
www.rivistevideogiochi.it

di Alessandro Pugliese

AMARCADE

RETRO

INTERVISTA

Scrivere un libro interessante ed originale sul mondo dei videogiochi (e sul retrogaming in particolare) non è mai cosa facile; cadere nella trappola della solita recensione è cosa ahinoi molto frequente. Ma quest'oggi, noi di Retrogame.biz, abbiamo la possibilità di presentarvi in esclusiva una piccola (solo dal punto di vista delle dimensioni) opera letteraria dedicata proprio al nostro tanto amato retrogaming: il suo titolo è Amarcade, scritta Gianlorenzo Barollo, la quale riesce a sfuggire ai solito canoni ed alle solite frasi fatte per analizzare l'era dei videogames anni '70 da un punto di vista molto interessante ed originale.

Oggettività e soggettività creano un mix vincente che riesce a catapultare il lettore in quelle medesime situazioni, proprio come se le stesse vivendo sulla propria pelle. Ogni capitolo dedicato ad un videogioco (da Pong a Pac Man per finire agli storici Donkey Kong e Missile Command, tra gli altri) punta forte il dito sull'impatto socio-culturale che hanno avuto su chi, quell'epoca, l'ha vissuta davvero, inserendo gettoni in maniera incontrollabile e compulsiva. Ed allora possiamo goderci i tennistici "voli pindarici" che regalò l'uscita di Pong, l'influenza degli avvistamenti UFO su retrogames quali Space Invaders o Galaga, oppure l'aver vissuto in prima persona la nascita del personaggio per eccellenza del mondo videoludico: Mario. Amarcade ripercorre, attraverso 112 pagine, l'età d'oro delle sale giochi, nuovi luoghi di ritrovo che attiravano masse incredibili di utenti, in cerca di terminare le nuove esperienze multimediali, offerte da un'elettronica sempre più all'avanguardia.

Ma cari signori, chi più dello scrittore stesso può descriverci in modo più profondo Amarcade? Ed allora ecco qui con noi Gianlorenzo Barollo.

"Buongiorno Gianlorenzo e grazie per essere qui. Hai voglia di farci una piccola presentazione di te stesso?"

AMARCADE

Il libro
dei ricordi
retrogaming
anni '70

LA A GIANLORENZO BAROLLO

Grazie a voi per l'ospitalità. Sono un ragazzo di 44 anni pieno di capelli grigi che comincia pericolosamente ad assomigliare allo scienziato di *Back to the Future* e non si decide a seppellire le sue passioni per perdite di tempo: il racconto, il cinema, la musica e il gioco nelle sue molteplici forme. Forse anche per compensare queste fervide distrazioni lavoro come giornalista, redattore del quotidiano *L'Eco* di Bergamo, dove mi occupo di cronaca locale. Quindi fatti nudi e crudi e zero aggettivi. Ho già scritto un altro libro, "Generazione Goldrake", dedicato ai cartoni animati giapponesi dei robottoni, atterrati in Italia nel 1978.

"Questa domanda la si pone sempre alla fine, noi pensiamo invece che debba avere una certa rilevanza. Ci puoi descrivere tutto lo staff che ha permesso la creazione di Amarcade?"

Il team è piuttosto asciutto, a parte il sottoscritto, ci sono la sagace illustratrice Cristina De Milato e il pirotecnico editore Max Zazzi, titolare della fumetteria ComiXrevolution di Bergamo. Una citazione è doverosa anche per la tipografia che ha dato il suo tocco al volume, in particolare alla luce di copertina.

"Bene, non possiamo esimerci dal chiederti come è partita l'idea: è stata questa sin dal principio?"

La prima volta che si è accesa la lampadina è stato durante una rimpatriata. La moglie di un mio amico – la Songkran citata nei ringraziamenti – ha un Game boy e per accontentare in un colpo solo i coniugi ho pensato di regalarle una cartuccia con una selezione di vecchi videogame. Indovinate come è finita? Io e Fabio, il marito, abbiamo ricominciato a battagliaire con eserciti alieni, asteroidi e fantasmini scambiandoci ricordi con altri amici sulla comparsa dei coin-op nei bar, sull'atmosfera di quei giorni e sulle strategie di gioco. Da queste inaspettate braci di bit, sotto la cenere è divampato il fuoco di Amarcade e sono passato alla stesura delle mie

impressioni.

"Quanto tempo hai dedicato alla creazione questo libro?"

Parecchio se contiamo i mesi di "invecchiamento" nella cartella delle bozze: occhio è croce dal 2008. In realtà l'ho scritto nell'arco di quell'anno e poi l'ho lasciato decantare, preso da altre chimere. Il problema della stagionatura è sempre il solito: quando è tempo di cogliere il frutto della creatività? Senza arrischiare alcun immodesto paragone, ci sono scrittori che sul letto di morte si affannavano a limare paragrafi e preposizioni. Fortunatamente parlando di esperienze datate ed eventi fissati nel tempo non avevo problemi di scadenza. Ma l'uomo Del Monte ad un certo punto deve dire sì. Nel mio caso l'ultima parola è stata quella dell'editore, Max. Non appena si è fatto sfuggire il fatidico monosillabo ho riallacciato i cavi, riavvitato i coperchi e reinserito la spina di Amarcade.

"Leggendo il libro, abbiamo notato le "difficoltà" di gameplay che proponevano i videogames di quell'epoca. Riesci a descriverci come secondo te si è evoluto il concetto di videogioco negli anni?"

La proposta di gioco degli Arcade era chiara fin dal principio: spingerti a riempire il cestello di monetine. Quindi il videogame doveva essere di comprensione immediata – o quasi – ed avere un grado di difficoltà crescente, per dare spazio a nuove partite, nuovi giocatori danarosi. La differenza rispetto ai giochi di oggi, a mio avviso, sta nel concetto di limite. La ricchezza e la complessità dei videogiochi attuali è molto più vasta, rispetto alle macchinette degli esordi: *Defender* ti spazza via dopo un paio di round, in *Avatar* puoi stare delle ore a passeggiare tra l'erba alta contemplando cascate e rocce sospese. I videogiochi odierni ti invitano ad entrare letteralmente in un altro mondo, quelli di ieri erano una

semplice sbirciatina in un indefinito altrove. Ma proprio in questo stava la loro originalità, in quel "non detto" che consentiva di creare un ponte con l'immaginazione del giocatore. In sintesi: eravamo ancora noi a giocare e non ad essere giocati.

"Se non andiamo errati, hai ricordato 35 videogames diversi. Quale importanza hanno avuto per la tua "crescita"? Quali più e meno di altri?"

Caspita, li avete contati tutti? In Amarcade ho adottato la formula della hit parade per organizzare il racconto e quindi non cito tutti i giochi del periodo, ma quei giochi che mi hanno lasciato qualcosa in termini di ricordi, impressioni e – perchè no? – anche qualche insegnamento. Quanto alla consistenza di questi video-ammaestramenti, direi in primo luogo lo spirito di osservazione: per battere il nemico si imparava molto dalle grafiche delle presentazioni e dagli errori altrui. Poi il gioco di squadra, che quando andava a segno era aveva un doppio valore: il brivido del gol collettivo e il sollievo per la conferma della superiorità dell'uomo sulla macchina. E infine l'effimero sapore della vittoria: impiegavi ore per piazzare la tua sigla in cima alla classifica e il giorno dopo era tutto da rifare.

"La tua passione videoludica continua ancora oggi o hai lasciato che i ricordi prendessero il sopravvento?"

Sono molto meno "militante" del periodo d'oro che descrivo in Amarcade, ma non mi tiro mai indietro quando si tratta di incrociare tastiere e pad con gli amici. Non mi affanno comunque a seguire l'ultima onda, mi lascio guidare dalle occasioni e dalle tentazioni. Tanto per fare un esempio è soltanto da un paio d'anni che mi cimento con *Guitar Hero* dando sfogo alla solita rockstar repressa.

"Molto belle e sgargianti le illustrazioni, originale l'idea del disegno "artigianale"; riescono a trasmettere il giusto senso di "passato" su cui si

fonda il tuo libro. Da dove è nata questa intuizione?"

Il merito va integralmente a Cristina De Milato che ha curato tutte le illustrazioni. Quando le è stato proposto di collaborare al libro ha accettato con serenità pur non avendo mai bazzicato più di tanto il genere. Ha letto il testo, si è documentata e si è messa al lavoro. Non appena ho visto i primi bozzetti ho capito che aveva centrato in pieno lo spirito dell'operazione. Potevamo rubacchiare qualche immagine oppure ricostruirla inscenando grafiche vintage, invece Cristina ha interpretato gli arcade citati dipingendo su cartoncino con uno stile naïve che ricorda vagamente i tentativi fatti da noi ragazzini di rappresentare questi nuovi mondi. Cristina, che ha lavorato nel settore della moda e si destreggia tra ritocco fotografico digitale e illustrazione fiabesca, ha coniato questo stile proprio per Amarcade.

Anche la copertina sa il fatto suo...

E anche quella è stata una trovata di Cristina. Le avevo accennato alla possibilità di creare un caleidoscopio di arcade, tanti giochi in uno, ma non pensavo fosse fattibile. Quando è arrivata con il suo disegno misto a computer grafica mi ha lasciato senza parole.

Cosa ne pensi dei videogiochi New Generation? Secondo te riescono a regalare le stesse emozioni di un Pac Man o di uno Space Invaders?

Difficile dare una risposta perchè le emozioni appartengono alla generation che li affronta. Sul fronte dell'effetto speciale e del realismo i videogame attuali raggiungono livelli portentosi che richiedono un coinvolgimento totale: la sorpresa mozzafiato è sempre dietro l'angolo, rafforzata da robuste dosi di adrenalina. Personalmente, da rodato videogiochatore, quello che non trovo più è il senso di meraviglia: quello lo puoi provare solo una volta, la prima volta che ti avventuri in terra incognita. Magari in un bar fumoso schivando i meteoriti infuocati di Scramble con il sottofondo di Figli delle Stelle di Alan Sorrenti.

Puoi dire a tutti i nostri utenti dove possono acquistare, qualora lo volessero, Amarcade?

Se capitate in zona Bergamo il consiglio è di recarvi alla fumetteria ComiX-revolution in galleria Fanzago, a due passi dalla stazione dei treni, dove oltre al volumetto si verrà omaggiati di gadget. La casa editrice è inoltre presente alle principali manifestazioni del fumetto a Milano e quindi c'è la possibilità di incontrarsi. Per chi è fuori mano l'alternativa è digitare su Google titolo e autore, compariranno

siti di grandi distributori che vendono il libro con sconti variabili sul prezzo di copertina.

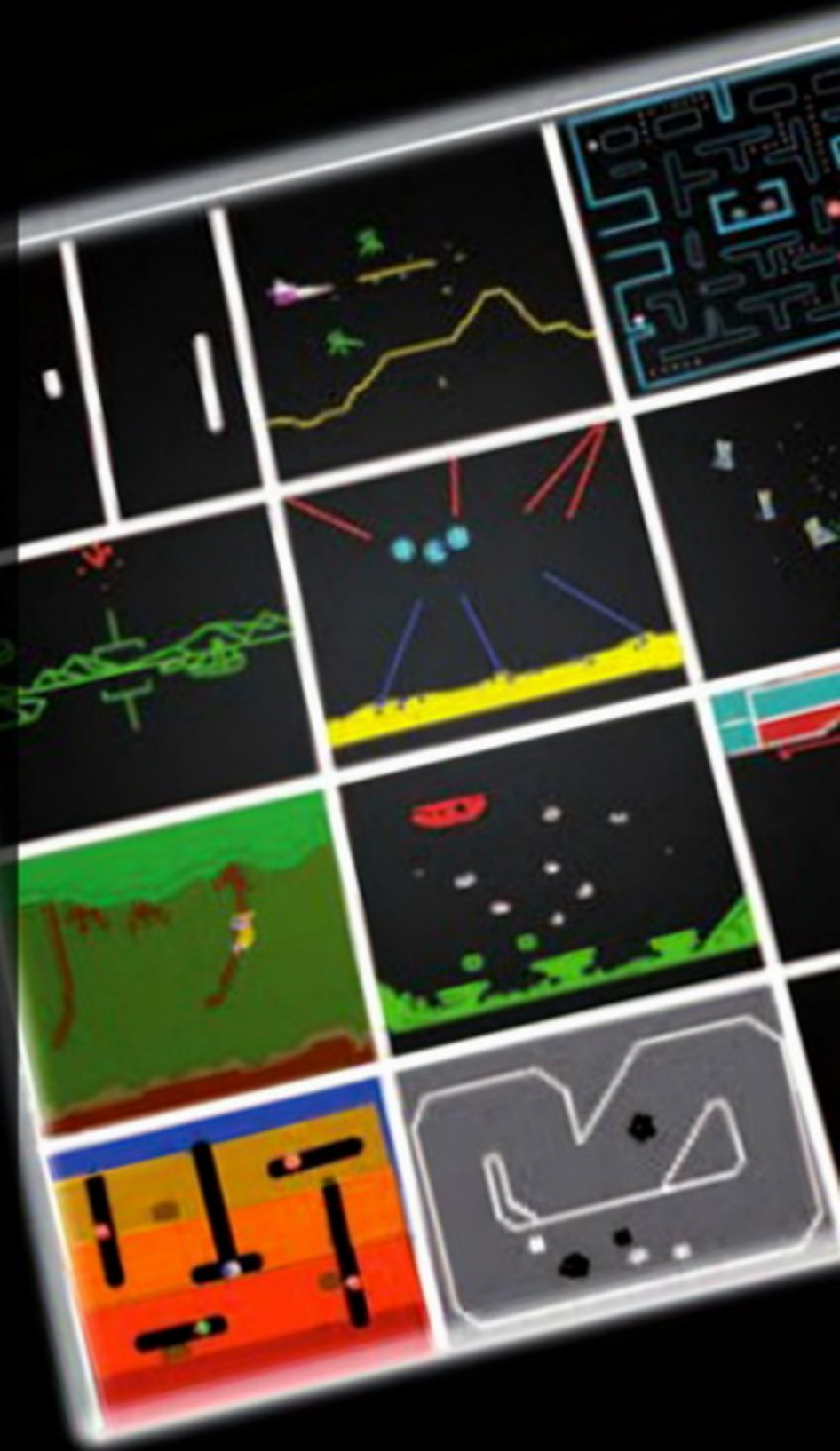
Quale giudizio dai al tuo libro? C'è qualcosa che non ti convince o che ti sei pentito di non aver inserito?

Il giudizio lo affido ai lettori che vorranno inoltrarsi nel racconto della selva brillante degli 8-bit. Ovviamente non c'è tutto, anche perchè mentre rovistavo nel baule dei ricordi uscivano scampoli di partite, bagliori di aneddoti e assonanze che un po' per motivi di spazio e un po' per evitare ripetizioni, ho omesso. Ad esempio manca un'intera sezione dedicata alle società di produzione degli arcade che trovavo ridondante. Ma tutto si ricrea e nulla si distrugge ed il capitolo smarrito comparirà a puntate come bonus sul blog dedicato all'avventura di Amarcade. Digitate per credere...

E per ultimo..... in poche righe, spiega perchè chi legge questo articolo dovrebbe leggere Amarcade. Quali sono i suoi punti di forza?

Perchè Amarcade non è solo un libro che parla di vecchi videogame, ma è un invito al gioco eterno della memoria e dell'immaginazione. I punti di forza poi sono come i punti di pressione di Kenshiro: tutti da provare... Del resto lo slogan di Amarcade è: Game <never> Over.

E' tutto. Non ci resta che ringraziare Gianlorenzo per la partecipazione e fargli ancora i complimenti per Amarcade, un libro consigliato agli amanti del retrogaming.



MADE IN CHINA

FAMICLONES
E TAROCATE
CINESI
di Jacopo Todaro

Gigggle

TV Active

25

Con il Gigggle Tv Active 25 ho l'onore e l'onore di inaugurare "Made in China", la nostra rubrica dedicata a famiclones e affini: wiiclones, console scrause e tarocconi :) Questo bizzarro aggegione dal color giallo banana, dal numero pleutorico di tasti e con la "croce" direzionale più strana che abbia mai visto (un tondo azzurro), è un famiclone comprato in un supermarket di Sežana (Slovenia), qualche mese fa, all'amichevole prezzo di 8,50 €.

Il suo punto di forza è la selezione dei giochi, che presenta alcune chicche rare non solo nel mondo dei famiclones, ma soprattutto sul mercato dei giochi originali per Nes e Famicom, come Gun-Nac, Ice Hockey e Mighty Final Fight, tutta roba molto costosa in versione originale.

Il principale problema è invece, l'emulazione un po' approssimativa dei giochi: tra palettes cambiate e sprites rimossi, la resa è decisamente inferiore agli originali (ironicamente, il top è un Super Mario dai capelli biondi, che troviamo in Rouge Brothers), e questo problema si ripercuote anche sui filmati introduttivi di certi giochi (come i già citati Gun-Nac e Mighty Final Fight).

In generale, i colori sembrano molto più chiari rispetto alle versioni originali, e ciò può essere fastidioso per delle sessioni di gioco particolarmente prolungate.

Un altro problema che può rendere spiacevole il giocare col Tv Active è la sua forma decisamente poco ergonomica, non proprio comoda per le mani.

Assieme al "disco" coi cursori, l'esperienza di gioco non è esattamente rilassante.

In conclusione, il Gigggle Tv Active è consigliato per chi vuole far scoprire dei vecchi classici a 8 bit a dei bambini, o a chi è fan del genere famiclone (come il sottoscritto), anche in virtù del prezzo particolarmente basso, tutti gli altri possono rivolgersi agli emulatori, che possono sicuramente offrire un'esperienza ludica decisamente più fedele agli originali. Voto finale: direi un 6 di stima, tenuto su dal prezzo basso e dalla scelta di titoli inusuali.



La strana e scomoda croce direzionale presente sul pad

Questa è la doverosa lista dei videogames contenuti nel Gigggle Tv Active (tra parentesi trovate i veri nomi, almeno dei giochi che conoscevo):

- | | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1- Fighter (Contra) | 10- Winter Cup (Ice Hockey) | 19- Penguin (Binary Land) |
| 2- Racing Car (Race America) | 11- Risker (Excite Bike) | 20- Rouge Brothers (Mario Bros) |
| 3- Space War (Gun-Nac) | 12- Dragon (Snake) | 21- TNT (Bomberman) |
| 4- Street War (Mighty Final Fight) | 13- Xterk 2 (Exerion) | 22- Aether Kavass (Macross) |
| 5- Monster | 14- Long Jump (Konami Track & Field) | 23- Conte Energy (Lode Runner) |
| 6- Magic Block | 15- Diamond (Arkanoid) | 24- Bandits (Donkey Kong 3) |
| 7- Pocky (Adventure Island) | 16- Billiard (Lunar Pool) | 25- Bitha (Pooyan) |
| 8- Panzer Fly Car (Road Fighter) | 17- Ufo Race | |
| 9- Tennis (Nintendo Tennis) | 18- Hoodle (Pin Ball) | |

di Mauro Corbetta & Andrea Pastore

RIVHISTORY

ALLA
SCOPERTA
DELLE RIVISTE PERDUTE



IL SUO NOME E' LEGGENDA: VIDEO GIOCHI!

E' difficile scrivere un articolo sulla rivista Videogiochi - o meglio "Video Giochi", come riportato nel logo originale - senza cadere nello scontato o nel già detto. Ok, tutti noi retro-gamers sappiamo che è stata la prima rivista italiana dedicata ai Videogiochi, benché il primo numero sia datato Gennaio 1983, uscì in realtà - pochi lo sanno - il 15 dicembre 1982.

Il piccolo gruppo di giornalisti che formò la redazione era capitanato dal visionario Riccardo Albinì, giornalista e imprenditore che, grazie a un contatto in Jackson - solida casa editrice che si occupava di computer e informatica - diede inizio alla rivoluzione videoludica italiana.

Il numero 1 di videogiochi venne realizzato in circa un mese di duro lavoro, partendo quasi da zero e prendendo qualcosa in prestito, probabilmente da Electronic Games - di cui Albinì conosceva le potenzialità avendola conosciuta in un breve periodo passato negli States -, la redazione era formata da quattro persone - che presero in futuro il nome di Studio Vit - tra cui ricordiamo Stefano Guadagni che si occupava dei computer.

Erano tempi difficili; una volta avviata, la rivista si pose il problema di trovare nuove figure da inserire nell'organico, considerando che i giornalisti non li vedevano certo di buon occhio, si arruolarono quindi tra i lettori più talentuosi, in un certo senso fu più facile trasformare giocatori in giornalisti che il contrario.

Il successo meritato, impose presto la rivista come punto di riferimento, si parla di una tiratura di circa cinquanta mila

copie, un successo editoriale non da poco, grazie soprattutto al supporto dei lettori e dalle varie aziende - al tempo esistevano molti distributori ma quasi nessuna filiale italiana delle software house, e d'altro canto erano gli unici a parlare di soli videogiochi.

Per diversificare il differente mercato di quel tempo venne creato anche uno spin-off di quindici numeri, "HC - Home Computer" che si occupava del lato più serio dell'informatica e dei computer, lasciando spazio a "Video Giochi" per le recensioni e le info prettamente videoludiche.

Video Giochi non era solo una rivista, ma un vero e proprio Manifesto dei videogiocatori. I videogiochi, ricordiamolo, erano mal visti e odiati da tutti: genitori, media, quindi, da tutti quelli che non giocavano. Erano la prima comunità di videogiocatori, si difendevano e facevano squadra.

La conferma era l'Angolo della posta; seguitissimo, trattava ogni argomento, dal serio allo scherzoso e vi si respirava aria di "famiglia", un posto sicuro dove parlare della passione videoludica. I lettori ponevano domande di vario genere relative ai sistemi e ai videogiochi, creando i primi goliardici discorsi sulle effettive capacità videoludiche di un sistema rispetto ad un'altro; il tutto coronato dai loro disegni più belli e meritevoli di pubblicazione.

All'interno della rivista, seguendo i canoni più comuni delle pubblicazioni contenitore americane - "Electronic Games" in primis - era presente un indice o sommario - talvolta accompagnato da un'editoriale, usato più che altro per comunicare eventi importanti o per tacciare le voci di chiusura imminente - diviso in varie sezioni, con una struttura che diventerà classica e che ritroveremo poi in altre produzioni simili, fino ai giorni nostri. L'angolo della posta - il posto della posta - metteva in primo piano i lettori stessi, vi era poi una netta distinzione tra le recensioni per console - A che gioco giochiamo? - e computer - Di fronte al fatto computer - e la sezione dedicata a info e news "Ready".

La sezione degli Arcade "Al Bar" era curata nei primi periodi dal leggendario Maurizio "IUR" Miccoli, recordman ed esperto

videogiocatore - realizzatore di vari record di molti coin-op di quel tempo -. Ovviamente non mancavano le varie sezioni dedicate all'intrattenimento portatile, con i vari handheld "LCD" - in Italia più comunemente conosciuti come "scacciapensieri" o "schiacciapensieri" - a cristalli liquidi. I Pinball - comunemente chiamati "Flipper" - chiudevano il tassello di un mosaico pressoché completo.

Tutto questo non fu un semplice esperimento casuale, ma una strategia ben mirata a cavalcare l'onda d'oro informatica e videoludica nel miglior modo possibile, fornendo ai vari utenti una guida valida, per muoversi nella fitta selva di sistemi che affollavano la scena dei primi anni 80.

Con molti sistemi che si susseguivano a ritmo serrato, talvolta anche come vere e proprie meteore di passaggio e centinaia di giochi disponibili, si rese necessaria una guida che indirizzasse gli utenti sui vari acquisti. Video Giochi assolveva anche questa necessità presentando listini prezzi curati in modo approfondito di ogni singolo sistema importato in Italia.

Lodevole anche l'iniziativa di invogliare i lettori a realizzare dei record, sia su console che su piattaforma arcade, mettendo in palio abbonamenti gratuiti se il record fosse durato nel tempo e pubblicando una foto che immortalasse il punteggio a perenne memoria. Largo spazio alle video gare quindi, che sfociarono in un movimento importante in cui si creò addirittura la storica AIVA (Associazione Italiana Video Atleti) il cui intento era quello di creare videogiocatori professionisti che potessero rivaleggiare a livello mondiale con i più agguerriti giocatori americani.

La fama di Videogiochi in quegli anni valicò anche i confini nazionali, tanto e vero che una volta chiusa Video Giochi, lo Studio Vit venne contattato dalla redazione inglese di Zzap! per realizzarne la versione italiana... ma questa è un'altra storia, come ben sappiamo.

Tornando alla vita editoriale di Video Giochi, il numero 29 vede il primo cambiamento radicale, la rivista cambia nome e diventa "Video Giochi & Computer", in seguito alla chiusura di "Home Computer"; avviene quindi una fusione delle due testate in un mercato in cui, come viene esemplificato nell'editoriale: "il mercato dell'informatica per la casa e l'intrattenimento è ormai quasi del tutto dominato dagli home computer".

Quindi sembrava quasi naturale che il solo nome "Video Giochi" fosse quanto mai riduttivo perché rimandava al solo mercato dei giochi per console, ma in quel periodo era sempre più frequente parlare di giochi per computer e marche come Commodore, Sinclair, Atari, Oric e Texas Instruments avevano il loro computer di punta e sfornavano software videoludico a ritmi serrati, con risultati a volte davvero sorprendenti. Quindi "Video Giochi & Computer" cerca di sopperire alla mancanza di una testata dedicata ai soli computer colmando il tutto e presentando una panoramica del parco informatico e videoludico per computer e console, con una sola rivista.

Con il numero 36 dell'Aprile del 1986 avviene l'abbandono di Studio Vit, che passò nel mese successivo alla realizzazione di Zzap!, riuscendo ad ottenere i diritti della versione inglese di Zzap!64, la rivista di settore più importante e famosa in quel periodo.

"Video Giochi & Computer" termina la sua pubblicazione nella forma classica con il numero 37 del Settembre del 1986. Il mese successivo si ripropose nelle edicole come "Videogiochi News" con un formato radicalmente diverso da quello utilizzato fino a quel momento, i cambiamenti principali furono il passaggio a un formato gigante A3 molto simile a quello dei comuni quotidiani e a una sensibile riduzione di pagine, contenuti e prezzi. Pur trattandosi di una rivista completamente nuova si decise comunque di mantenere la numerazione classica delle uscite di quella precedente. Ebbe però una vita editoriale piuttosto breve, non potendo più contare su gente esperta come il team dello Studio VIT.

Dopo soli otto numeri la rivista chiuse definitivamente i battenti e il pubblico perse interesse per spostarsi su produzioni qualitativamente migliori.

La Gruppo Editoriale Jackson ritentò l'esperimento con riviste tematiche su prodotti videoludici, con "Guida Videogiochi" prima e "C+VG" -Computer + Videogiochi- poi.

"Video Giochi" durò ben 45 numeri subendo varie trasformazioni; uno dei motivi della sua chiusura, fu la crisi che colpì il settore, negli States nell'83. Qua da noi avvenne un anno dopo, ma fu accusata in modo diverso: negli States venne colpito tutto il mondo dei videogiochi, in Italia si verificò solo il passaggio dalle console a i computer, e soprattutto iniziarono a girare giochi copiati.

In seguito la Jackson, che aveva una politica molto dura - non si faceva molti problemi a chiudere testate che non vendevano - non ebbe la pazienza per aspettare la fine di questo periodo di transizione, e chiuse definitivamente Video Giochi.



Riviste & Videogiochi
Il portale italiano delle retroriviste videoludiche e informatiche.

SU WWW.RIVISTEVIDEOGIOCHI.IT TROVERETE LE SCANSIONI COMPLETE DI TUTTE LE MAGGIORI RIVISTE VIDEOGIOCICHE USCITE IN ITALIA, VISIONABILI E SCARICABILI GRATUITAMENTE IN ALTA DEFINIZIONE E SENZA L'AGGIUNTA DI WATERMARK... COSA STATE ASPETTANDO?!

di Marco Milone

RECENSIONE

MANIAC MANSION



LUCASFILM GAMES - 1987 - AVVENTURA GRAFICA
AMIGA/IBM/APPLE II/ATARI ST/COMMODORE 64/MS DOS/NES

Maniac Mansion rappresenta la prima avventura grafica, precursore di quei giochi, che nella prima metà degli anni novanta raggiunsero il consenso del pubblico, grazie al sostegno di imponenti case di produzione come LucasArts e Sierra. Malgrado il successo del gioco, non fu pienamente compreso nella sua potenzialità, in quanto prototipo di un nuovo tipo di avventura, e punto di passaggio dall'avventura testuale all'avventura grafica.

La prima versione di Maniac Mansion fu rilasciata nel 1987 dalla Lucasfilm Games (poi LucasArts) per Commodore 64 e Apple II, e ricevette subito successo per l'introduzione dell'innovativa interfaccia, per la presenza di numerose scene d'intermezzo, di finali multipli, e la possibilità di affrontare l'avventura utilizzando personaggi dotati di peculiari caratteristiche e abilità. La versione successiva, Days of the Tentacles, è del 1993 per Ms-Dos e Mac OS, e tra i cambiamenti principali rileviamo, oltre il miglioramento grafico, l'impossibilità che i personaggi muoiano o vengano catturati, come

nuova filosofia aziendale della Lucas Arts, secondo la quale il giocatore non può essere punito per avere esplorato l'ambiente virtuale di gioco.

La storia sembra la parodia di un film horror di serie B: Dave Miller, scopre che la sua ragazza, Sandy Pantz, è stata rapita dal dottor Fred Edison, e decide di andare a salvarla con l'aiuto dei suoi amici. Arrivati sul posto scopriranno che Dr. Fred è sotto l'influenza di un meteorite viola, atterrato nel giardino di casa sua circa vent'anni prima, e sotto tale influsso Dr. Fred vuole dominare il mondo, e ha bisogno del cervello di alcuni giovani ragazzi.

La seconda avventura, Days of the Tentacles, è ambientata cinque anni dopo. Tentacolo Viola, una delle due creazioni del Dr. Fred, diventa un genio, dopo avere bevuto dei rifiuti tossici, e decide di conquistare il mondo. Bernard e i suoi amici decidono di tornare indietro nel tempo di un giorno con una toilette portatile (il Cron-o-binetto), trasformata dal Dr. Fred in macchina del tempo, per impedire così la mutazione di Tentacolo Viola, bloccando il macchinario che produce quei rifiuti tossici che sta mangiando. Tuttavia, per un errore del macchinario, si ritrovano a interagire con importnati personaggi della storia americana.

Maniac Mansion è stato il primo gioco ad utilizzare il motore grafico SCUMM, ovvero un linguaggio di scripting permetteva agli sviluppatori di combinare l'uso di sfondi, definizioni d'ambienti, oggetti e sequenze di dialoghi senza mettere mano a complessi linguaggi di programmazione. Lo SCUMM era ancora alla versione 0 per il Commodore 64, e presto 1 per la versione MS-DOS.

La programmazione fu affidata a Ron Gilbert, David Fox e Carl Mey, mentre la sceneggiatura è di Gilbert e Gary Winnick (responsabile pure della parte artistica).

Il personaggio controllato dal giocatore utilizzava gli oggetti di un inventario, combinandoli tra loro o facendoli interagire con altri oggetti sparsi nel mondo virtuale del gioco, usando una gran varietà di verbi (vai, prendi, esamina, usa, ecc.). Alcuni degli oggetti deviano l'attenzione dall'avventura, in quanto "inutili" per la conclusione del gioco. Ricordiamo: la motosega per la quale non è possibile trovare il carburante; la scala "fuori servizio", che non può essere aggiustata in alcun modo. Alcuni indizi sembrano indurre a pensare che questi oggetti siano indispensabili, e a lungo i giocatori hanno cercato eventuali cheat code per risolvere questi enigmi!

Inoltre un ruolo determinante fu anche la presenza nell'avventura di eventi umoristici e demenziali. Abitualmente le avventure grafiche perdono il loro fascino, dopo la conclusione, ma l'inserimento casuale di eventi umoristici, oltre che i multipli finali, rendono Maniac Mansion una avventura ripetibile nel tempo senza mai inappagare la sete di divertimento del giocatore!



di Fabio Snejder B

SUPER SIDEKICKS 3 THE NEXT GLORY

SNK - 1995 - CALCIO
ARCADE/NEO GEO/NEO GEO CD



Tre tasti, solo tre tasti per entrare in un mondo di 'super psyche up', 'chance' e 'shoot'... meraviglioso. Super Sidekicks 3: The Next Glory è un gioco di una profondità inaspettata, magnetico, un monumento al gameplay. Di giochi di calcio arcade oramai non se ne vedono più. E' un peccato, un vero peccato che i publisher ed i programmatori concentrino le loro forze, solo su simulazioni o pseudo tali, solo su licenze e multiplayer on-line.

Perché se manca davvero un genere

"UN GIOCO DI CALCIO FANTASTICO, DA POSSEDERE ASSOLUTAMENTE NELLA PROPRIA COLLEZIONE"

di videogame a questa generazione, mancano gli sportivi arcade, in particolare di calcio... e non mi venite a parlare che i gusti sono cambiati.

Vorrei proprio vedere quante persone possano rifiutare un gioco come the next glory. Vorrei proprio vedere quante persone, al di là di particolari repulsioni per i giochi di calcio e/o sportivi, non rimarrebbero assorbiti da un gameplay magistrale, assuefante, intelligente, pensato. Basta chiacchiere si scende in campo, scegliamo il team nazionale, scegliamo un potenziamento che può riguardare l'intera squadra, un reparto o un giocatore, e partiamo. Così ci ritroveremo sul terreno verde, a combattere per vincere una coppa... combattere nel vero senso. Spallate degne della miglior opposizione di governo, tackle da macellai, imprecazioni del navigato retrogamer per repentini ribaltamenti

di risultati, immancabili bestemmie, ringraziamenti ultraterreni per un rigore parato. All'inizio non mancherà una piccola sensazione di non essere per nulla in grado di segnare e andare avanti nelle competizioni. Dopo qualche partita, vi renderete conto che ciò che vi sembrava, non è. Con un minimo di applicazione tenterete azioni di improbabile bellezza, finezze e gol spettacolari. La grafica bidimensionale, curatissima, è perfetta e funzionale, con delle chicche. Se durante le azioni normali avremo la classica

visuale da bordo campo, in particolari momenti e zone del campo, che man mano imparerete, segnalate dalla dicitura chance sul giocatore in possesso palla, la visuale cambierà in una pseudo 3D.

IN GAME

La telecamera è dietro al giocatore, c'è un buco in difesa, il portiere prende posizione, ma i terzini stanno tornando, per chiudervi a mò di barriera umana. Nel frattempo un cursore ci permetterà di indirizzare il pallone dove vogliamo nello specchio della porta, è questione di un attimo, uno sguardo alla porta, uno al portiere... tiro... GOOOOL... la gioia dei calciatori, in esultanze oramai passate alla storia, e la soddisfazione di un grande gol, mix

di precisione e velocità di esecuzione... proprio come nella realtà. E poi li chiamano arcade...

VALUTAZIONE E REPERIBILITA'

Una copia di Super Sidekicks 3, per Neo Geo Cd, è facilmente reperibile, i prezzi sono bassi, dai 20 ai 40 € in perfette condizioni, tenete presente che questa versione soffre di cariche estenuanti. La versione cartuccia per MVS, la scheda arcade Neo Geo, anche essa è facilmente reperibile, per lo più loose, sui 20 €. La versione AES è più rara, non è di facilissimo reperimento sul mercato ed ha un costo variabile dai 100 ai 150€.



SPINMASTER



DATA EAST - 1993 - PLATFORM
NEO GEO AES/MVS/VIRTUAL CONSOLE



Ma siamo sicuri delle buone intenzioni di Tom? Alla fine del gioco ruberà la ragazza a Johnny e incasserà tutto il tesoro? Rilassatevi, i due in realtà sono davvero amici, ma la struttura del gioco renderà la competizione estrema, al fine di accaparrarsi l'arma migliore ed il punteggio più alto.

La bella donzella, rapita dal pazzoide scienziato De Playne (che ricorda molto Dr. Wily), aspetta che il suo amato la salvi con l'aiuto di un oggetto che non farebbe del male neanche ad un moscerino: un simpatico yo-yo. Per nostra fortuna oltre a quest' arma "letale", nel corso dell'avventura troveremo numerosi scrigni più o meno visibili (alcuni nascosti e personalmente scovati per puro caso e fortuna) contenenti armi più o meno utili, punti vita e tesori.

Il merito di questo gioiellino videoludico va a Data East che nel 1993 lancia il titolo dapprima nella versione arcade e l'anno successivo per console Neo Geo AES.

Composto da cinque livelli suddivisi a loro volta in 12 sezioni Spin Master risulta comunque essere fin troppo breve e di semplice esecuzione anche a difficoltà elevate.

D'altro canto le locations caratterizzano lo spirito avventuriero ed in pochi minuti di gioco ci permettono di spaziare in vari luoghi e tempi. Dal deserto all'antica Roma, da fiumi dirompenti a lugubri grotte, le ambientazioni sono tutte curate e ben dettagliate.

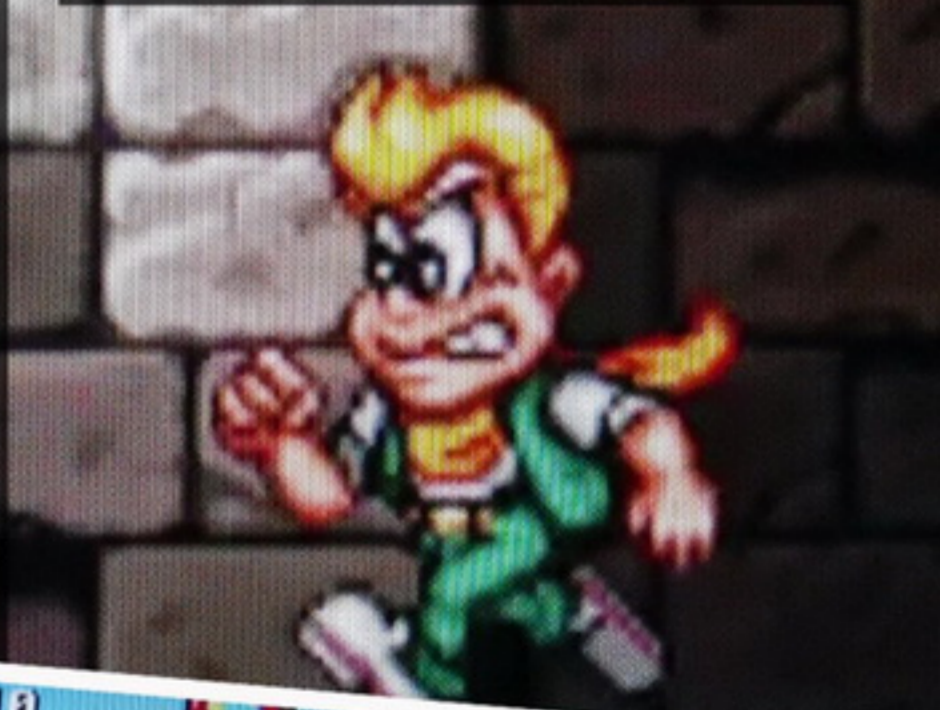
Avete presente Joe & Mac? 1991? Data East? Spin Master è suo fratello maggiore, ben vestito e palestrato. La grafica colpisce subito l'occhio, con personaggi ben animati ed espressivi, fluido anche nelle situazioni più caotiche e con un look cartonesco che non si fa prendere sul serio. Comparto grafico lodevole.

Non possiamo dire altrettanto del comparto sonoro, in particolare le voci campionate risulteranno troppo ripetitive e a lungo andare fastidiose. Potreste addirittura con un pò di esperienza giocare ad occhi chiusi riconoscendo passo dopo passo le varie situazioni solo ricordando le buffe esclamazioni.

Tirando le somme, Spin Master è un titolo senza troppi impegni, che ammalia la vista e diverte in modalità 2 players. Da quella domenica tempestosa sono passati 2 mesi e noi ancora ci sfidiamo come se fosse la prima volta.

Domanda del giorno: come occupereste il vostro tempo in una piovosa domenica pomeriggio? E se con voi ci fosse anche la vostra ragazza che per fortuna è amante dei videogames? La risposta è: Spin Master, titolo disponibile per Neo Geo AES, MVS e Virtual Console.

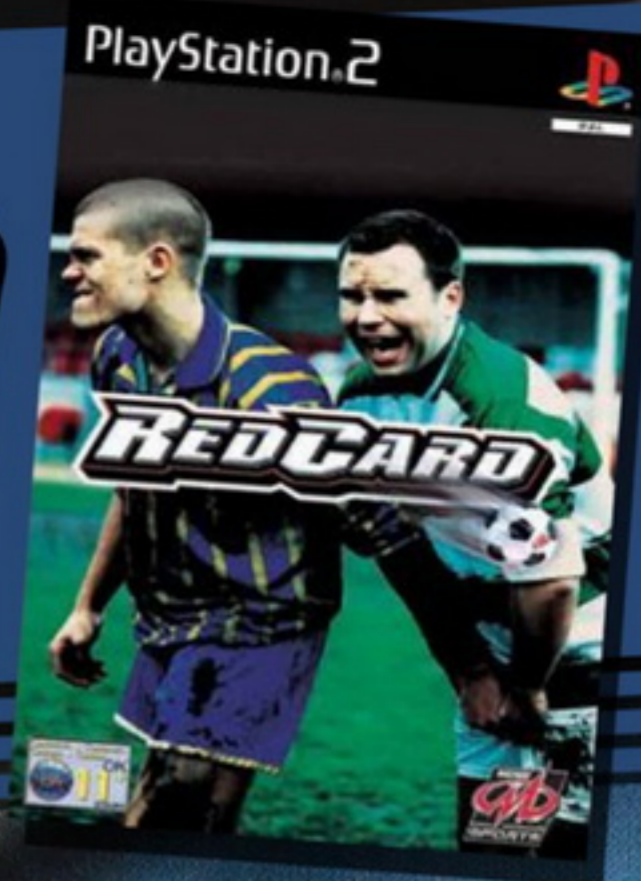
Ebbene sì! Questo titolo, giocato in due, diventerà una sfida all'ultimo sangue poiché accanto ai protagonisti Johnny e la sua amata Mary si aggiunge il presunto migliore amico di Johnny chiamato Tom.



di Jacopo Todaro

REDCARD

MIDWAY - 2002 - CALCIO
PLAYSTATION2/GAMECUBE/XBOX



RECENSIONE

Botte da orbi, entrate a tenaglia, supertiri, momenti da bullet time, squadre di alieni, Pippo Inzaghi che tira i calci piazzati e addirittura da fuori area. A chi potrebbe non piacere tutto questo calderone di fantasia calcistica direttamente sulla propria home console? Ebbene questa è la succosa offerta di Redcard, arcade senza compromessi della Midway (nella linea degli altri sportivi della casa di Mortal Kombat, come NHL Hitz e NFL Blitz). Una scelta singolare nel panorama dei giochi calcistici per le console a 128 bit, così affollato di simulazioni (PES), e tentate simulazioni (Fifa fino al 06, e gli sfortunati Iss e This is football).

Questo titolo rompe qualsiasi contatto col realismo: ritmo elevatissimo, azione ultraviolenta (con l'arbitro spesso ridotto a puro oggetto di arredamento), velocità di gioco impressionante che vi distruggerà le mani già dopo le prime partite, profilo tattico a livelli bassissimi (si può solo cambiare lo schieramento in campo dei giocatori, ma non si possono fare sostituzioni), momenti in rallenty (bullet time, già citato sopra) per gli interventi più brutali o i tiri dalla distanza un po' come nel film "Shaolin Soccer", un gameplay esaltante già in singolo ma strepitoso in multiplayer. Per noi nostalgici un sano tuffo nella giocabilità divertentissima dei giochi arcade degli anni '90 come Super Sidekicks, Seibu Cup Soccer o Power Goal. Sul fronte del mercato forse è stato proprio questo fatto a non concedere a RedCard il successo di pubblico che avrebbe meritato, schiacciato dai colossi del realismo, Pes e Fifa.

Le modalità di gioco offerte non sono molte, ma sono divertenti e permettono una sfida discretamente lunga: in particolare spicca la "Conquista Mondiale", in cui dovremo sconfig-

gere tutte le squadre presenti, continente per continente, per qualificarci ai Mondiali, e dopo aver vinto questi ultimi ci troveremo di fronte al durissimo Torneo Intergalattico (!!). Al di fuori del mero gameplay, sono estremamente divertenti tutte le squadre sbloccabili partita dopo partita (delfini, Maya, Aztechi, SWAT, babbuini, marziani, ecc...). Gli unici punti deboli su cui RC cade più o meno pesantemente sono la grafica e il sonoro: la prima è un po' scialba e poco curata, i giocatori non sono somiglianti alle controparti reali, troppo stilizzati e uguali tra loro. Si risolvono un po' gli stadi e i terreni di gioco, specialmente quando devono rileggere in chiave calcistica ambienti totalmente slegati da questo mondo, come il carcere futuristico della squadra SWAT o il delfinario sbloccabile dopo aver completato l'Oceania.

Il sonoro invece presenta un solo brano, abbastanza monotono per tutti i menù, che come tutti i brani monotoni finirà per diventare irritante. In più (o in meno) la telecronaca, affidata a Piergiorgio Piccolo e all'ex portiere della Juve Stefano Tacconi, è abbastanza raffazzonata, specialmente per colpa di quest'ultimo, la cui voce ha un tono troppo basso e difficilmente comprensibile. Difetti a parte un gioco notevole, che punta tutto sull'hype della partita, e che per questo ha un posto ben meritato nella top ten dei miei preferiti. Però resta anche il dubbio: se così è un bel gioco, con una realizzazione tecnica un po' più accurata, una sezione tattica più approfondita e una grafica degna dei sistemi di allora, ci saremmo trovati di fronte a un capolavoro?

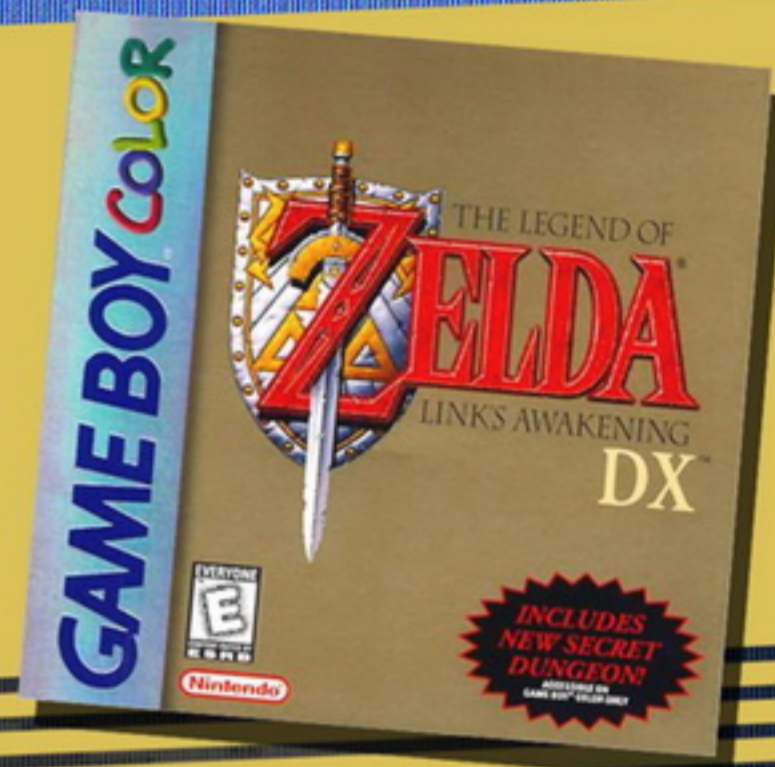


"BOTTE DA ORBI, ENTRATE A TENAGLIA, SUPERTIRI, MOMENTI DA BULLET TIME, SQUADRE DI ALIENI E PIPPO INZAGHI CHE TIRA I CALCI PIAZZATI"

di Fabio Ferrari

THE LEGEND OF ZELDA

LINK'S AWAKENING DX



NINTENDO - 1998 - ACTION RPG
GAME BOY COLOR

Il Link di A Link to the past è solo su una zattera in mezzo al mare quando all'improvviso un fulmine lo colpisce facendolo naufragare...cosa succederà dopo il suo risveglio da parte della fanciulla Marin? E chi è il Wind fish, la creatura che dorme in cima al monte di Koholint island? Lo scopriremo solo giocando...

Questo capitolo è il remake per Game boy color (datato 1998) dell'omonimo titolo uscito sul primo Game boy 5 anni prima, si distingue per il colore (ovviamente direi!) e per un dungeon esclusivo basato sui colori, oltre che per l'uso della Game boy printer. In ogni caso la cartuccia funziona anche su un Game boy in bianco e nero, perdendo ovviamente alcune feature. Fu il primo Zelda portatile, incredibilmente senza alcun compromesso rispetto ai capitoli casalinghi o quasi!



TRAMA

E' veramente basilare, giusto un pretesto ma ben fatta e con un ottimo finale, forse intuibile ma che mantiene l'alone fiabesco tipico della serie.

GRAFICA

Un titolo per Game boy ne più ne meno, sprite ben animati ma non molto dettagliati come ovvio che sia, d'altronde il titolo ha ben 20 anni sul gobbone, niente da dire sul fatto che per i tempi la grafica era straordinaria, però lo stile compensa le carenze tecniche rendendo il titolo godibile ancora oggi.

SONORO

Tema classico dell'Hyrule field riarrangiato per l'occasione del trasferimento sul mattoncino nero/viola,

immediatamente riconoscibile, un ottimo lavoro a mio avviso, considerando anche che sono presenti diverse tracce che cambiano in base alla location, alla cittadina e soprattutto ogni dungeon ha la sua melodia caratteristica, anche il Wind fish theme entra facilmente nella testa per non uscirne più, probabilmente è la colonna sonora meglio curata tra i giochi di questa console. Ben fatti anche gli effetti sonori, tipici della saga e ricchi dei jingle tipici della serie.

GAMEPLAY

Piccolo, ma rivoluzionario, fu il primo capitolo a inserire la possibilità di assegnare gli oggetti utilizzabili ai rispettivi tasti, addirittura combinandone gli effetti (assegnano frecce e bombe ad A e B



SVEGLIATI LINK, E' ORA DI USARE IL WIND FISH!

e premendo i tasti assieme si spara una freccia esplosiva). Fu anche il primo capitolo con visuale a volo di uccello a permettere a Link di saltare, la possibilità di suonare uno strumento, oltre che il primo a contenere una battaglia sottomarina, è possibile anche perdere del tempo pescando! I suggerimenti nel gioco vengono dati in maniera facoltativa, entrando in una cabina del telefono e chiamando il vecchio Ulrira esso ti dirà dove andare. Parlando di esplorazione non si può far a meno di notare come la struttura del gioco sia incredibilmente complessa anche se il gioco è un semplice ed obsoleto gioco per Game boy: un mondo vasto, pieno di segreti, grotte e labirinti, da scoprire gradualmente grazie ai numerosi strumenti che si verranno a possedere nel corso del gioco, tra cui il rampino e le immancabili bombe. Le ambientazioni sono varie, si va dalle foreste ed alle regioni con vasti laghi, dai cimiteri ed ai deserti, anche qui le differenze non mancano.

Una parola per i dungeon (9 in totale) basta ed avanza: ALLUCINANTI. Non solo sono numerosi e richiedono strategie sempre diverse per arrivare al boss



ma fanno davvero sudare il giocatore da quanto sono cervellotici, complessi come struttura... pieni di enigmi, nemici e soprattutto sono i più intricati della saga, a partire dal quinto inizierete a rimpiangere il Water Temple di Ocarina of Time, un lavoro encomiabile da parte dei geniali designer.

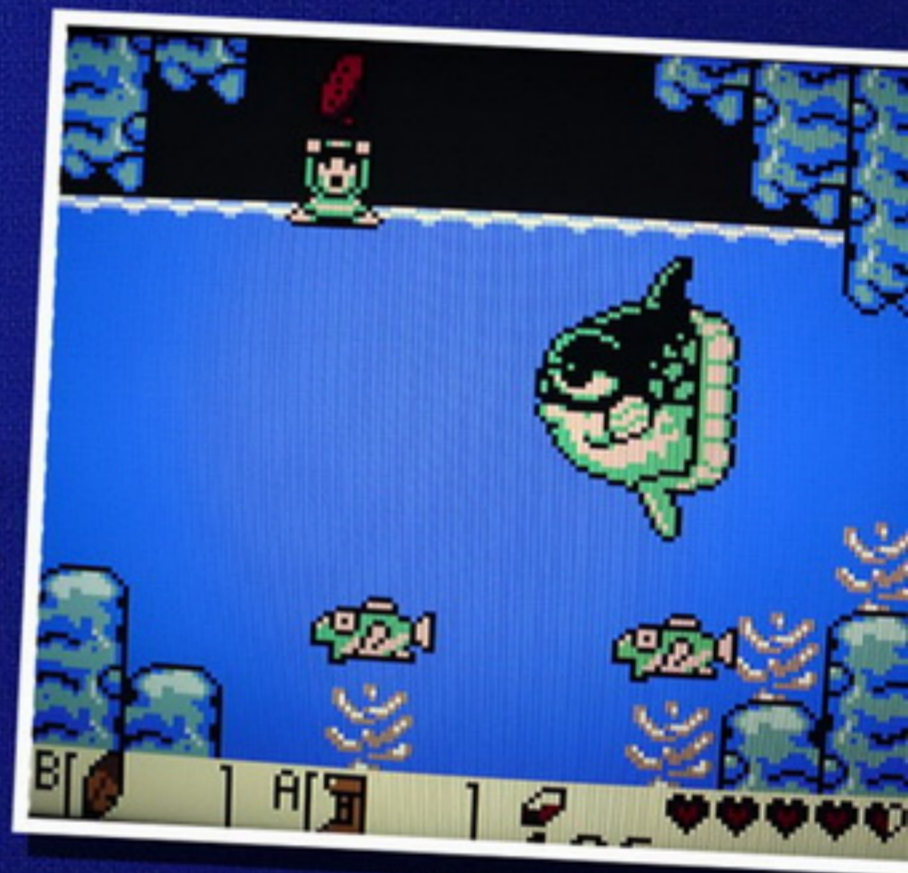
Come al solito in quanto a gameplay Nintendo da paghe a tutti quanti, poco da fare.

LONGEVITA'

Enorme e vasto come i capitoli su console casalinga dalla medesima struttura (anzi, il capitolo SNES, a Link to the past), molti segreti, dungeon e varie subquest (come quella dei baratti) portano la longevità sulle 20 ore, che mai annoiano e coinvolgono il giocatore, rapportata ai tempi era un'ottima durata, volendo essere pignoli lo è anche oggi, dove un gioco venduto a 70 euro dura anche un terzo a voler essere generosi.



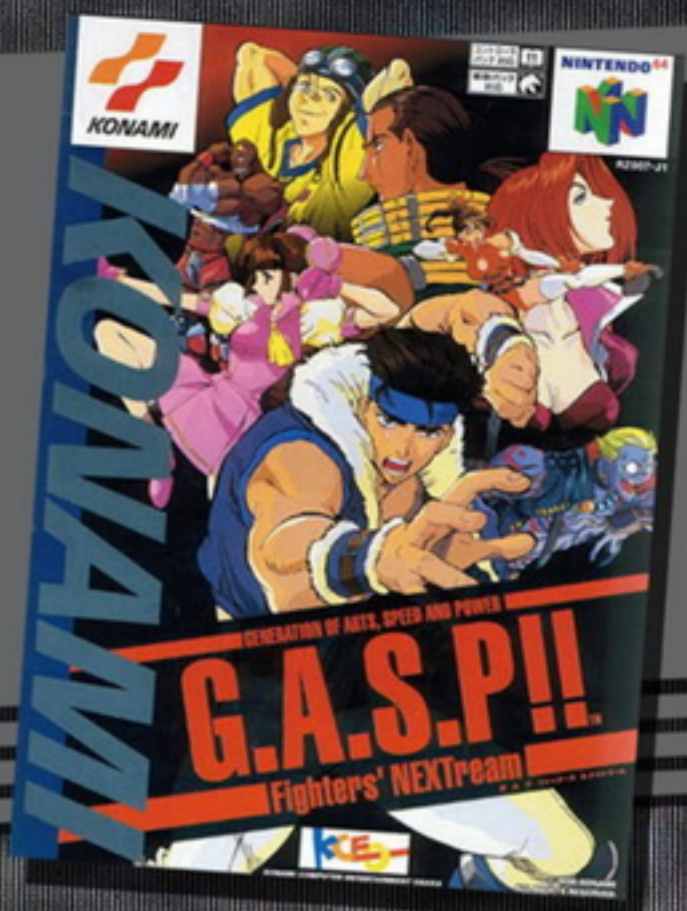
In sostanza un'ottimo capitolo della serie e un'ottimo gioco ancora oggi, consigliato ai fan della serie e non, ottimo per riscoprire le origini di Zelda. Da segnalare la reperibilità a 6 euro su eShop di Nintendo 3DS



G.A.S.P.!!

FIGHTERS' NEXTEAM

KONAMI - 1998 - PICCHIADURO
NINTENDO 64

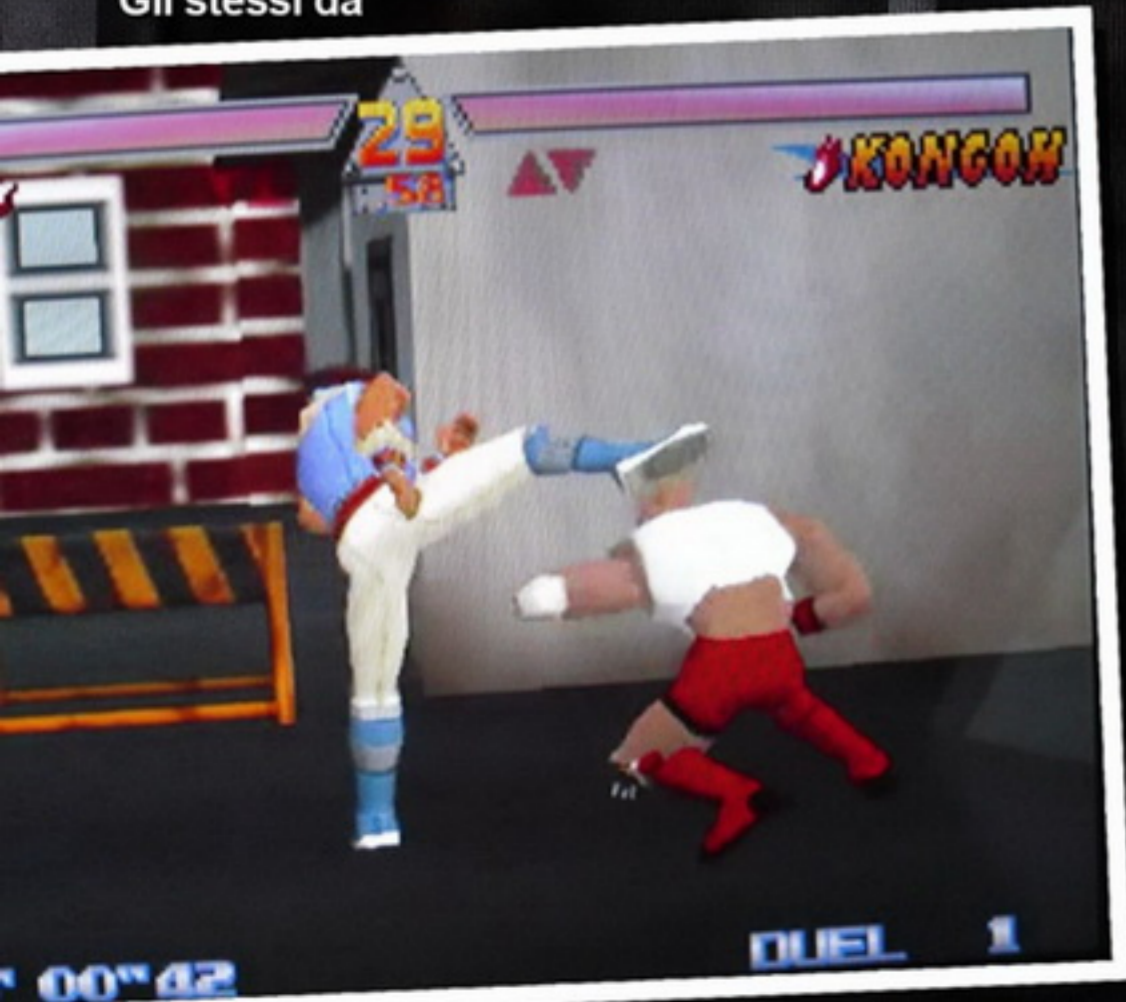


Pessimo titolo per un gioco, ragazzi. Pessimo. Alla Konami hanno pensato bene di chiamare un picchiaduro con un'acronimo assolutamente ridicolo e poi aggiungere un sottotitolo ancora più idiota. Generations of Arts, Speed and Power. Ora, la simpatica trovata è stata un'esclusiva per EU e Jap. Eh sì, perchè per una volta non siamo solo noi europei a soffrire per mistificazioni più o meno orribili dei titoli dei giochi nipponici, stavolta il Sol Levante ci fa compagnia. Ma il suddetto picchiaduro Konami, tale GASP!! (che parrebbe una affermazione tipicamente fumettistica, o il nome di un infausto insetticida) in terra americana ha trovato il dignitosissimo titolo di Deadly Arts. Che è un modo cazzuto, pur non originale che sia, per etichettare un gioco. Konami, che avevi fumato la sera del project planning? Che ti abbiamo fatto qua in EU? Sta di fatto che il titolo, puro accessorio estetico ma che va rilevato ai fini di completezza, è comunque tra i difetti di questo simpatico picchiatore sessantaquattariano, onesto rappresentante del ristretto genere sul Nintendone. Andiamo quindi a vedere che ci proponeva, in pieno Anno di Gloria Ludica quale fù il 1998, il team KCEO.

Quali sono gli ingredienti di un ottimo picchiaduro (realistico o no che sia)? Gli stessi da

sempre: un buon character design, una buona realizzazione tecnica, qualche donnina nipponica sparsa qua e là e un numero sufficiente di combo da imparare, elemento necessario per estenderne la longevità. KCEO ci mette impegno, senza dubbio. Malgrado la presenza di soli 8 lottatori (più 2 bossi finali sbloccabili in seguito) lo sforzo fatto per "nipponizzare" (passatemi il termine) e caratterizzare i combattenti è assolutamente visibile, pur ricadendo nei classici canoni del tipo: ragazzo fico muscoloso e protagonista con senso dell'onore maestro di un qualche tipo di Karate (non pretendo una sim qui, rivolgetevi a Fighters Destiny per questo), teenager nipponica tendente al lolicon agile e maestra di Kung Fu, antagonista super determinato e vagamente malvagio degno pronipote di quinto grado di Lan Di, ecc.. Difatti mancherebbe solo il classico Ninja della situazione. Degni rappresentanti di un discreto manga (la cover sembra già farlo intuire). Nulla di nuovo, è vero, solo che tutti sono realizzati visivamente bene come stile e come movenze, integrati bene nel contesto della (risibile) trama e delle ambientazioni, che spaziano dai classici scenari urbani, al tempio shintoista, ad un torrido deserto. Ambienti realizzati interamente in un buonissimo motore tridimensionale che ha l'unica pecca di cedere un pò ad un framerate appena ballerino, in qualche combo più elaborata ed illuminazione complessa. I modelli poligonali dei nostri eroi sono ottimi, ben texturizzati, bene animati e coloratissimi. Gli scenari 3d sono anche leggermente interattivi (vedremo oggetti cadere o spostarsi in base ai nostri movimenti/cadute) ed hanno una discreta ispirazione. Continuando sul discorso tecnico è doveroso citare una pulizia acquisitiva notevole, sia nei campionamenti delle musiche (buone, ma poche) che negli effetti

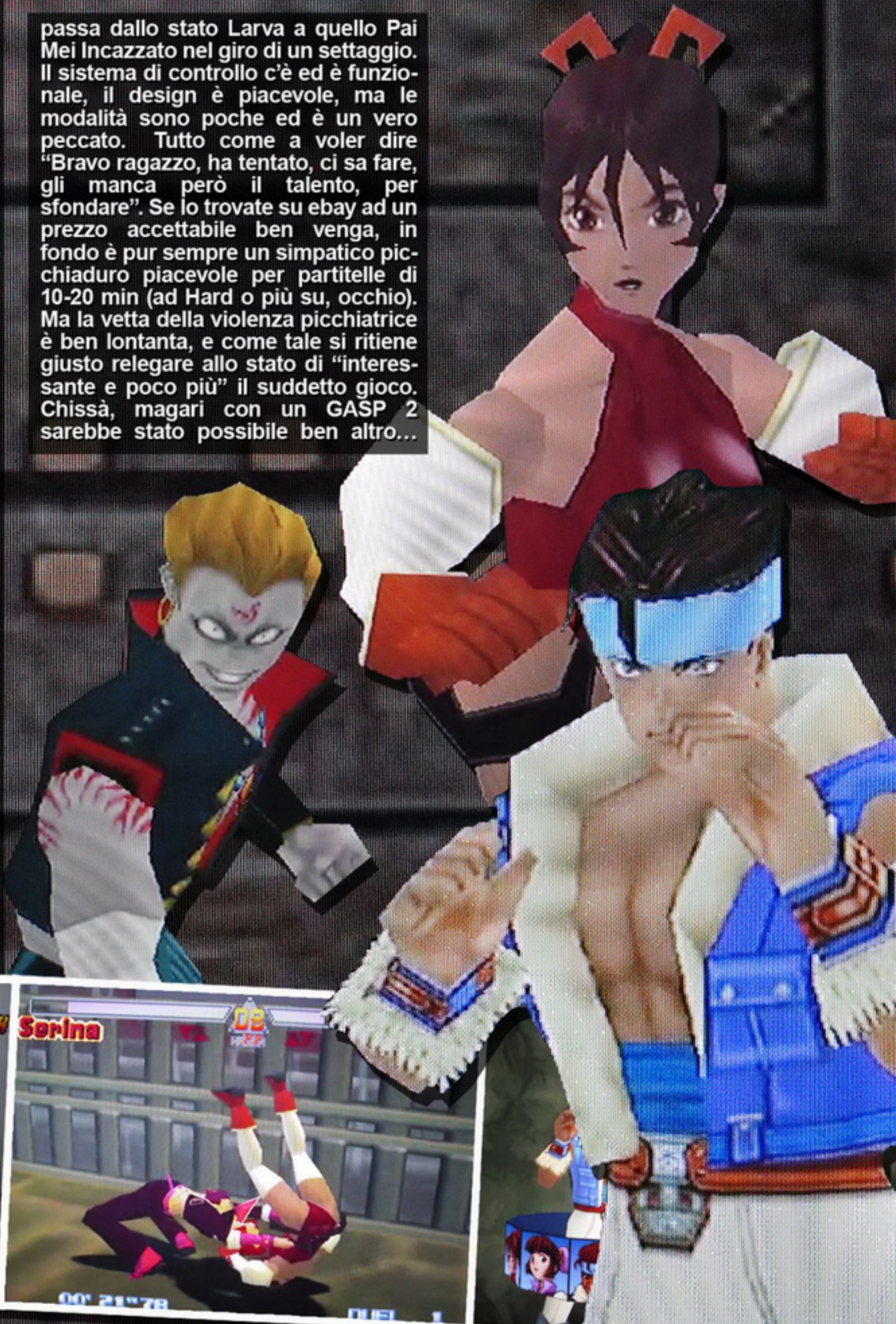
(banali, ma ben digitalizzati) e nelle voci dei protagonisti, che raramente pronunceranno qualche parola di vittoria o di rabbia per un match. Quindi, dal punto di vista del design e della rappresentazione audio/visiva non possiamo che fare i complimenti a Konami. Che c'è che non va allora, in questo GASP!!? Manca profondità. Eh, cazzeroia, proprio lei. Quella che regge in piedi Fighter's Destiny e Virtual Hiryu no Ken. Non pretendavamo certo un combo system da panico come quello di Killer Instinct Gold, cosa che avranno fatto quelle pecore di IGN e Gamespot nel giudicare questo prodotto KCEO. Solo ci aspettavamo di poterci impegnare in brevi sequenze di colpi più complesse, dinamiche, soddisfacenti. Invece che adattarci ad un numero appena sufficiente di combo, abbastanza soddisfacenti nell'esecuzione ma nulla di trascendentale. E questo è male per un picchiaduro che rinuncia alla lotta arcade più estrema, nel senso che non vi troverete flash associati a montanti, classiche onde energetiche alla Hadouken o fiamme azzurre avvolgere il vostro oppoente. Calci, pugni, combo, prese tutto senza il minimo atteggiamento nipponico picchiadureggiante e fracassone che tanto ci piace. Questa è mancanza di lungimiranza, perchè un'attento studio del gameplay avrebbe portato all'inserimento di codeste finezze, per rallegrare il tutto, visto che non si tratta di un simulatore. A questo si aggiunge un discorso tutto particolare sulla AI, che vorrei approfondire. Accade che fino al livello Normal i vostri avversari saranno delle amebe, rispondono con un colpo o due solo dopo essere stati accartocciati malamente da voi quando ormai la vittoria è prossima. Assurdo, ma è così. Uno zombie sarebbe più intelligente. Passando da Hard in su, la faccenda diventa diversa. Improvvisamente i bastardi si dimostrano reattivi, duri, fuggono alle vostre combo, acquisiscono finalmente un cervello digitale, ricavato in tutto quel marasma di dati della nostra cartuccia. La situazione diventa evidente ad Expert, dove non





mi aspettavo di imprecare un paio di volte perchè ho sottovalutato il mio avversario. Chi lo avrebbe mai detto. I bastardi diventano davvero bastardi. Comunque, un pò di pratica sistema il tutto. In ogni caso, lo potrei classificare come un clamoroso errore di programmazione, ed è davvero necessario giocare da Hard in su per iniziare almeno a divertirsi. Arcade, VS, Team Battle, Tag Battle, Pratiche... Poca roba su cui impegnarsi, che si aggiunge alle poche combo già citate. Konami ci dà un regalino all'apparenza simpatico, ma di ben poco valore. Un editor atto a creare il nostro personaggio, scegliendo l'aspetto come meglio ci aggrada. In realtà le combinazioni possibili non sono poi tante, ma lo spazio limitato della cartuccia avrà influito su ciò. Creato il nostro alter ego virtuale, possiamo lanciarlo in una serie di missioni atte ad insegnare le combo basilari per poi crescere di grado. Noioso, non dà grandi stimoli al proseguo (il Master Challenge di F.D. è su ben altro livello di impegno). Si poteva usare questo spazio per ulteriori personaggi, oppure modalità extra. E quindi, che ci resta di questo GASP? Beh, se Konami voleva fare il botto ha chiaramente toppato. Il qui presente gioco appare come un prodotto inizialmente affascinante ed intrigante, per poi assestarsi (con merito, comunque) su un classico "buono, non c'è male". Ad inficiare il tutto non è la realizzazione tecnica (anzi, stavolta applausi a Konami sul 64) bensì le pecche ludiche e un'AI assolutamente intransigente, che

passa dallo stato Larva a quello Pai Mei Incazzato nel giro di un settaggio. Il sistema di controllo c'è ed è funzionale, il design è piacevole, ma le modalità sono poche ed è un vero peccato. Tutto come a voler dire "Bravo ragazzo, ha tentato, ci sa fare, gli manca però il talento, per sfondare". Se lo trovate su ebay ad un prezzo accettabile ben venga, in fondo è pur sempre un simpatico picchiaduro piacevole per partitelle di 10-20 min (ad Hard o più su, occhio). Ma la vetta della violenza picchiatrica è ben lontana, e come tale si ritiene giusto relegare allo stato di "interessante e poco più" il suddetto gioco. Chissà, magari con un GASP 2 sarebbe stato possibile ben altro...



GAMES FROM THE FUTURE VANQUISH

di Natale Rana



I bimbinckia sono una categoria di persone molto particolare per due ordini di motivi: il primo è perché sono ignoranti, tremendamente ignoranti e il secondo è direttamente legato al primo: essendo ignoranti sono estremamente pericolosi in tutti i campi.

Se intaccano il cinema, la settimana Arte produce Twilight, a tutto discapito del successo di film quali Lasciami entrare e se toccano l'ambito dei videogiochi, vengono prodotti titoli usa-e-getta senz'anima, né personalità, dedicati a un pubblico col quoziente intellettivo di un Orango (ma non stiamo parlando di Donkey Kong, ahimè), che vanno a tutto svantaggio di titoli meritevoli, studiati per un pubblico che i videogiochi li segue dai tempi del Commodore 64.

Ma il videogiocatore che non è ottenebrato dalle mode del momento, curiosando tra i titoli in saldo al Gamestop sotto casa, può imbattersi ogni tanto, in mezzo alla marmaglia di videogiochi fatti con lo stampino, in rari titoli davvero meritevoli, tra i quali Bionic Commando di Grin (di cui si è già ampiamente parlato in questo blog), l'ottimo Mirror's Edge (di cui non è mia intenzione parlarne, se non in seguito) e il titolo in oggetto, cioè Vanquish.

Soddisfatto per l'acquisto fatto, il nostro videogiocatore attento, inserisce il disco di Vanquish nella sua Xbox 360 e si troverà davanti, quasi spiazzato, a quello che, a un occhio sprovvisto, può sembrare un emulo di Gears of War, solo con gli occhi a mandorla.

La rabbia appena provata si trasforma in piacevole sorpresa quando il nostro capisce di essersi totalmente sbagliato: di Gears of War in questo titolo c'è ben poco, giusto il sistema di coperture, il cui uso viene disincentivato dalle meccaniche a schermo con un bonus di punti e i compagni di avventura di Sam Gideon (il protagonista della vicenda), che sembrano aver fatto indigestione di testosterone.

Ebbene, il titolo in questione è una continua apparenza, un continuo gioco di specchi. Vuole apparire a tutti i costi quello che non è: si usano le armi, ma non è uno shooter, è piuttosto un titolo d'azione alla Devil May Cry, con l'unica variabile che le spade e il melee vengono sostituiti dalle armi da fuoco e dalle granate; cerca di dare sostanza alla trama, ma essenzialmente non si va avanti per scoprire quest'ultima (è un mero pretesto, che serve come collante per amalgamare l'atmosfera), ma cercando di accumulare un punteggio sempre più alto e di prodigarsi in evoluzioni sempre più estreme.

Eh già, proprio così, stiamo parlando di un action arcade, di quelli che ne uscivano a bizzeffe negli anni '90, ma che l'industria videoludica pare aver dimenticato con l'andare degli anni, di un videogioco duro e puro, dal concetto e dall'ideologia conservatrice, ma che propone qualcosa di nuovo, accattivante e impegnativo.

Insomma, per dirla breve, questo è uno dei rari giochi della current gen che fa della giocabilità la sua essenza, sbattendosene altamente della grafica (per altro strepitosa), ma pensando a divertire e impegnare il videogiocatore in sessioni ad alto tasso di tensione e adrenalina.

Il gameplay, in sostanza, si basa su tre punti cardine: le armi da fuoco, giustamente, il bullet time e le proprietà della tuta DARPA data in dotazione a Sam.

Le armi da fuoco, prese singolarmente, sono il punto debole della produzione, in quanto non eccellono né per design, né per originalità, ma combinate con il tempo rallentato e con i pugni energici sferrati con la pressione del tasto "B" e con l'ausilio dei razzi propulsivi applicati agli stivali della tuta DARPA si ottiene uno dei gameplay più roventi di sempre: esplosioni, pallottole, cocci, scintille e calcinacci verranno proiettati in ogni dove, senza che il motore di gioco accenni a qualsivoglia rallentamento: tutto è stato studiato dai saggi programmatori di Platinum Games per esplodere, tutto è oggetto di una potenziale detonazione in Vanquish, dalla camera di scoppio del carrello della vostra arma, fino ai vostri commilitoni, che salteranno in aria in mille brandelli, passando per voi e la vostra tuta, nel momento in cui sprecherete tutta l'energia di quest'ultima, cercando di scampare alla morte inevitabile.

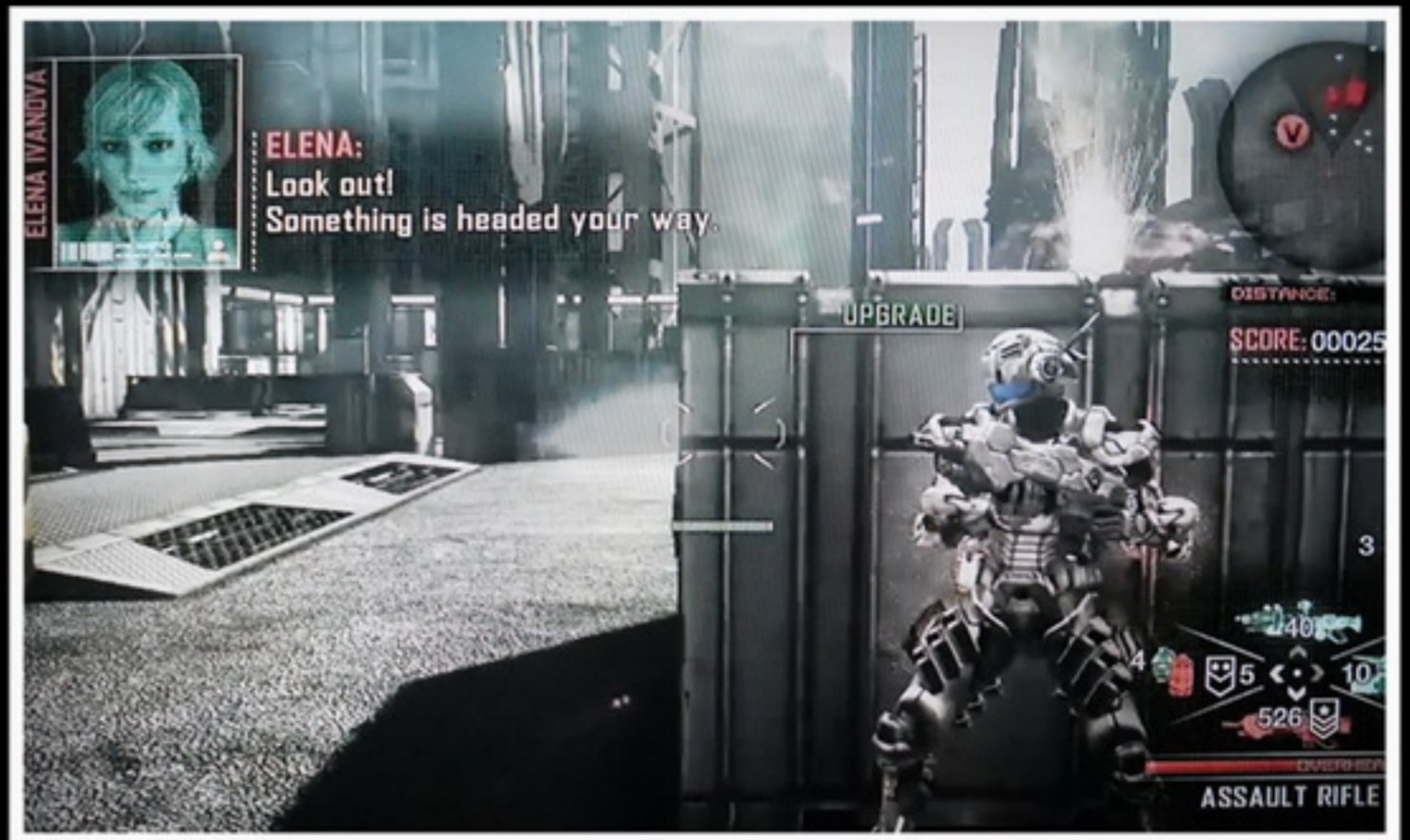
Ora cercate di seguire una ipotetica partita a Vanquish: una volta selezionato il

difficoltà vi troverete davanti dei robot che vi sparano come dannati e una copertura tra voi e loro. A questo punto vi riparate dietro la suddetta, vi fumate una sigaretta (ebbene sì, Sam è un tabagista), saltate fuori dalla copertura e azionate il tasto per mirare, che serve anche per rallentare il tempo nel mentre di una acrobazia e fate fuoco sulle macchine e le fate saltare.

A questo punto uno dei vostri compagni si accascia a terra e lo soccorrete con un kit medico e, mentre lui vi lascia delle munizioni per la mitragliatrice pesante in terra, voi guardate in avanti: il ponte su cui vi trovate inizia a crollare, perché non regge più le esplosioni e le pallottole sparate e, per non cadere nel vuoto, attivate i propulsori degli stivali e vi lanciate in un altro vortice di esplosioni e fucilate fino alla fine dello stage, che vi vede totalizzare un buon punteggio perché avete salvato un compagno dato per spacciato e non siete morti, risparmiando oltretutto tempo, che vi darà un ulteriore bonus. Gratificante, no?

Senza parlare poi del design delle ambientazioni, che avvantaggia non solo la orizzontalità del paesaggio, ma anche la sua verticalità, con sparatorie sospese nel vuoto e vertiginosi scontri con boss nemici di dimensioni considerevoli, anch'essi studiati perché esplodano in mille pezzi.

A questo punto il nostro videoggiocatore scafato è soddisfatto dell'acquisto, finirà Vanquish più e più volte, innalzando continuamente il livello di difficoltà, fino a quello più hardcore e cercando il punteggio sempre più estremo, godendo di ogni highest score, lasciando i bimbininkia che dicono che Vanquish è un gioco breve e troppo facile alla loro grigia e ignorante esistenza costellata di Call of Duty e Gears of War.



BACK IN TIME!!!

I GRANDI CLASSICI IN HD DISPONIBILI PER IL DIGITAL DOWNLOAD

JET SET RADIO



di Albexander

CONCEPT OF LOVE (JET SET RADIO IS BACK)

Il 19 settembre è uscito in formato digitale la versione HD (per PC, PSN e XBOX LIVE) di un gioco veramente particolare, e sotto molti punti di vista capostipite di un genere grafico, il Cel Shading. Sto parlando naturalmente di Jet Set Radio di SEGA, classe 2000, sviluppato dai talentuosissimi Smilebit per il mai troppo lodato Dreamcast (tra l'altro responsabili anche del seguito JSRF, Panzer Dragoon Orta e Gunvalkyrie).

Il Cel Shading è una particolare tecnica di modellazione 3D, che fa apparire i classici modelli in tre dimensioni, come se fossero "disegnati", con bordi accentuati e tinte unite. Questo dona uno stile grafico fumettoso e cartonesco che se ben usato da risultati visivi molto particolari. Il termine Cel Shading deriva dalla parola con cui si indica il tradizionale foglio di acetato trasparente, CEL, sul quale vengono realizzati i disegni nel processo di animazione 2D, e dal termine SHADE, ombreggiature.

Tornando a parlare di Jet Set Radio (Jet Grind Radio in U.S.A.), fu presentato al Tokyo Game Show del 1999 e, a distanza di anni, graficamente è ancora un passo avanti. L'alta definizione non fa che esaltare lo "stile" che questo gioco ha da vendere. Non credevo proprio di restare ancora piacevolmente colpito dall'originalità che mi assalì la prima volta che lo provai. Questo titolo trasuda cultura J-Pop in ogni sua parte.

JSR è un mix ben riuscito tra un "action" molto particolare, con alcuni concetti di free roming (genere non ancora apparso all'epoca in chiave 3D) dove si gira in pattini imbrattando la città di graffiti, e un gioco stile 1080° e Tony Hawk Skateboarding con cui condivide grind, trick e half-pipe. Ci sono vari tipi di missioni, dalla classica gara per la città, all'ingraffiare la città con i propri disegni. La storia si svolge a Tokyo-To, invasa da bande di writers armati di roller che si contenderanno il predominio della città, il tutto contrastato dalle forze dell'ordine che mobiliteranno addirittura l'esercito giapponese con carri armati ed elicotteri.

Noi faremo parte della gang dei GG. Il tutto seguito attentamente da Dj Professor K che tramite la radio pirata Jet Set Radio, accompagnerà le nostre scorribande. Il gioco a suo modo, vuole dare un messaggio di libertà d'espressione, innovando grazie alla sua grafica. Menzione speciale per la bellissima e azzeccatissima colonna sonora, ricca di brani J-POP, funky, Hip-Hop ed elettronica. La versione americana conteneva livelli extra assenti e la possibilità di condividere graffiti online, feature assenti nella prima versione giapponese, ma ripresi nell'edizione De La JSR.

Il seguito di JSR, Jet Set Radio Future, è uno dei titoli di lancio della prima XBOX, e continua a portare avanti l'originalità e la classe del titolo Smilebit. JSRF è più (come direbbe Cliff Bleszinski) "Bigger, Better and more Badass" del primo capitolo!!! Sviluppato in esclusiva e appositamente per la nuova prima console Microsoft, aggiunte anche un comparto multiplayer e altre chicche che andarono ad affinare il già ruscitissimo prequel. Personalmente presi la XBOX principalmente per questo gioco. Capolavoro senza tempo!! Menzione anche per questo capitolo della fantastica OST scelta come in JSR dal grandissimo Hideki Naganuma, con artisti del calibro di The Latch Brothers, Gibo Matto e Mike D, ed una Title Song fantastica che dà anche il nome all'articolo :)

Piccola chicca, nel video dei No Doubt, Hella Good, i membri del gruppo giocano proprio a JSRF :)

CHE STATE ASPETTANDO??? Se riuscite recuperate la versione Dreamcast, facilmente reperibile nei mercatini online, in alternativa approfittate della versione HD digitale. IMPERDIBILE.



"...se mi uccidi metterai fine alla saga e diventerai un altro dei tanti eroi dimenticati dalla gente!"

Guybrush Threepwood

#GamesOfThe90s