SNK 40th Anniversary Collection

Se qualcuno non lo sapesse, cominciamo col ricordare che **SNK** è stata una delle case videoludiche più influenti e importanti del Giappone in campo hardware e software. La **Shin Nihon Kikaku** (in inglese "**New Japan Project**") fu fondata nel 1973 e cominciarono a produrre videogiochi dal '79 per tutti gli anni '80 ma fu negli anni '90 che diventarono dei protagonisti del gaming di quegli anni. Popolari nell'home market ma soprattutto nelle arcade, la **SNK** rilasciò il **Neo Geo MVS** (che sta per **Multi Video Sistem**) nel 1990, segnando così un punto di svolta nel mercato. Oggi **SNK** è una delle compagnie più attive nell'ambito del retrogaming, avendo rilasciato molti dei suoi titoli chiave sullo store del **Nintendo E-Shop** e lo spettacolare **Neo Geo Mini**, una bellissima mini console che riproduce la forma e le funzionalità di un cabinato **MVS**.
A fine 2018, il 13 Novembre, **SNK** ha rilasciato per **Nintendo Switch** la bellissima ***SNK 40th Anniversary Collection***, approdata lo scorso 29 marzo su **PS4**, una raccolta di **titoli pre-MVS** curata da **Digital Eclipse** e **SNK**, che racconta le radici di questa nota compagnia giapponese. Non troveremo nessun ***Metal Slug***, ***King of Fighters***, ***Fatal Fury*** o ***Samurai Showdown*** ma avremo in compenso dei grandi titoli che hanno posto le basi per l'avvenire di **SNK** e i suoi futuri "big red monster", i cabinati **Neo Geo MVS**, che dominarono le arcade negli anni 90. Vediamo cosa c'è all'interno di questa bellissima collection che celebra la vita e l'eredità di una compagnia giapponese che fronteggiò **Nintendo** e **Sega** con risultati veramente eccellenti.

Una notte al museo

Prima di scendere nelle (brevi) analisi dei singoli giochi che compongono questa raccolta, vogliamo analizzare la presentazione della collection in sé. All'avvio avremo la possibilità di accedere alla **sezione museo** dove poter conoscere la storia dei titoli **SNK** dal 1978 – pensate – al 1990, anno in cui fu lanciato il più standardizzato sistema **Neo Geo MVS**, includendo dunque anche giochi che non sono presenti in questa raccolta. Ogni presentazione include solitamente **artwork**, **manuali di istruzioni**, **illustrazioni pubblicitarie**, **screenshot** e a volte anche **foto dei cabinati**, il tutto accompagnato da brevi ma dettagliatissime linee di testo che ci raccontano la storia dello sviluppo del gioco in questione, le innovazioni portate e retroscena esclusivi. Sono così utili e belle che le abbiamo consultate più volte nel compilare questa stessa recensione!
La **sezione museo** include inoltre le **colonne sonore** di tutti i giochi presenti in questa collezione, nel caso vorreste ascoltare singolarmente alcuni dei brani dei giochi a cui avete giocato. Nelle opzioni invece potrete guardare i crediti, cambiare la lingua (dei menù, non certo dei giochi), vedere il progresso degli achievement esclusivi di questa collection e scegliere la visualizzazione verticale o orizzontale, come un vero cabinato arcade (ma questa opzione è possibile solo in modalità portatile).
Nei giochi, così come accade per le migliori collection che si rispettino, abbiamo la possibilità di **cambiare il ratio dell'immagine**, ovvero il classico **4:3** (spesso allungato) **centrato**, il **4:3 che si lega ai bordi superiori e inferiori dello schermo** e **16:9** (le stesse opzioni presenti nella release ***Sega Ages*** di ***Thunder Force IV***); poi possiamo **cambiare filtro dell'immagine**, ovvero il **pixel perfect** (senza filtro), **con gli scalini della TV** e il **filtro monitor da sala giochi**, ai tempi più avanzati rispetto ai monitor casalinghi. Essendo questa collection principalmente indirizzata ai giocatori di una certa età che hanno giocato in passato a questi titoli, e che con buona probabilità hanno sempre meno tempo per giocare ai videogiochi, è stato inserito un **tasto rewind**, "**L**", che permette di mandare indietro l'emulazione dei giochi giocati e dunque giocare al meglio ogni singola

partita; un compromesso veramente superiore, e più veloce, dei più comuni **save/load state** (a ogni modo presenti e utilizzabili dal menù di pausa). Qualora doveste abbandonare per forza la vostra partita potrete tornare al menù principale con l'opzione "**salva ed esci**"; in questo modo, quando riprenderete la vostra partita, vi ritroverete esattamente nel punto in cui l'avevate lasciata, una scelta semplice, standard, essenziale e perfettamente funzionale. In alcuni dei giochi è possibile **cambiare la regione** e **scegliere le versioni arcade** e **Nintendo Entertainment System** (ove presente). Quest'ultima opzione è una vera e propria manna dal cielo per quegli utenti che non hanno ancora preso in considerazione l'iscrizione al servizio online di **Nintendo Switch** che permette l'accesso ai titoli **NES** in streaming. Ma adesso diamo un breve sguardo di dettaglio a buona parte dei giochi inclusi in questa raccolta.
Di seguito vi verranno riportati i titoli (anche alternativi), l'anno di produzione, le versioni regionali (selezionabili dal menù col tasto "**X**") e versione hardware, ovvero **arcade** e/o **NES**.

- ***Alpha Mission/ASO*** **– 1985 – US**, **JP – Arcade**, **NES**. Uno dei primi **shoot 'em up** moderni della **SNK**, che dunque seguì la rivoluzione lanciata da ***Gradius*** nel 1985. Il gameplay si rifà principalmente a ***Xevious***, con obiettivi in volo e in superficie da eliminare coi missili, ma la sua unica meccanica consistente nel raccogliere pezzi di armatura in volo, e dunque creare diverse combinazioni di offesa e difesa, lo accostava tranquillamente ai giochi RPG di cui i programmatori **SNK** erano ghiotti. È un gioco veramente difficile e tedioso ma grazie alle opzioni inserite in questa collection potremo giocarlo con molta calma, la stessa che mancava tempo addietro quando orde di bambini sudati inserivano le proprie 500 lire per provare a superare anche un solo livello.
- ***Athena*** **– 1986 – INT – Arcade**, **NES**. Platform che ha per protagonista la **dea greca della sapienza**, **dell'arte e della guerra** (rigorosamente in **bikini rosso** come da tradizione epica), lo si può considerare come un insolito mix di ***Alex Kidd in Miracle World***, per il design generale, e ***Ghost 'n Goblins*** per la sua incredibile difficoltà. Sebbene il gioco non sia esente da difetti, ***Athena*** fu una delle più grandi hit della **SNK** prima del lancio del **Neo Geo MVS**; il titolo portò elementi propri del **RPG**, genere più propriamente legato alla dimensione

casalinga, in un semplice platform per **arcade** tramite la semplice collezione di armi, scudi e pezzi di armatura che apparivano addosso ad **Athena** una volta raccolti: una vera rivoluzione per l'epoca. La protagonista stessa divenne una delle prime mascotte della **SNK**, tanto che per il titolo ***Psycho Soldier*** (che vedremo più avanti) venne creata **Athena Asamiya**, una discendente diretta dell'originale **Athena**, che apparirà più in là anche nella serie picchiaduro ***King of Fighters***, anche con l'iconico **bikini rosso** nelle schermate di vittoria. Sconsigliato a chi ha poca pazienza e ai puristi dell'epica greco-romana.

- **Crystalis/God Slayer – 1990 – US**, **JP – NES**. Questo titolo per **NES** si discosta in tutto e per tutto dallo **stile arcade** che caratterizza molti dei giochi **SNK** presenti in questa collection, infatti **Crystalis** è un iconico gioco d'avventura sullo stile di ***The Legend of Zelda*** che provò a colmare la grande fame venutasi a creare dopo il rilascio di ***Zelda II: The adventure of Link***, titolo che lasciò i fan della saga con uno strano amaro in bocca per il suo forte scostamento dal primo capitolo. A differenza dell'iconica saga **Nintendo**, il design generale di ***Crystalis*** ha una spiccata **sfumatura sci-fi**, più vicina a ***Phantasy Star***, e altre componenti **RPG** non presenti in ***The Legend of Zelda***, prima fra tutti la crescita livellare. Il gioco ricevette nel 2000 un porting per **Gameboy Color** ma solamente con l'avvento di internet ***Crystalis*** ottenne lo status di *cult following*. Una vera e propria chicca per **NES** che difficilmente gli iscritti del **servizio online di Nintendo Switch** vedranno in tempi brevi (sempre se mai arriverà) in streaming; una vera e propria gemma nascosta che potrete persino giocare offline! Se c'è un titolo che vale l'acquisto di questa collection, ***Crystalis*** è esattamente quel gioco.

- ***Ikari Warriors/Ikari*** **– 1986 – US**, **JP – Arcade**, **NES**. Ispirato a film come ***Rambo*** e ***Commando***, ***Ikari Warriors*** è un gioco simile a uno shoot 'em up che però ci permette di controllare l'avanzamento dei nostri soldati **Ralph** e **Clark** (**Paul** e **Vince** al di fuori del Giappone), futuri combattenti in ***King of Fighters***. Sebbene, come ***Athena***, il gioco presentava una miriade di difetti (soprattutto sulla versione per console) il gioco diventò popolarissimo, sia nelle sale giochi che nelle case dei possessori del **NES**, per via dell'avvincente campagna da giocare in due giocatori contemporaneamente. Dopotutto, come non poteva ***Ikari Warriors*** diventare popolare? Insomma, includeva due virili soldati che uccidevano ondate di nemici in una giungla a petto nudo a colpi di fucile (infatti molti giocatori speculavano che i due personaggi giocabili erano proprio **John Rambo** e **John Matrix** di ***Commando***, in poche parole **Sylvester Stallone** e **Arnold Schwarzenegger**… **Rambo Commando**!), granate ed era possibile anche guidare i carri armati, feature che diventerà essenziale in ***Metal Slug***. La versione per console è decisamente la più difficile in quanto non era possibile includere la feature dello **stick rotante** presente in sala giochi (oggi fedelmente riprodotta nella la versione arcade col secondo stick del controller del **Nintendo Switch**, le stesse meccaniche di un **twin stick**) e non era possibile continuare a giocare dopo la perdita delle due vite; tuttavia, alla perdita dell'ultima vita, potrete riprendere a giocare se digiterete, con i tasti "**A**" e "**B**" del **NES**, **il nome di una famosa pop band svedese di quattro lettere**… Mamma Mia, che complicazione!
- ***Ikari Warriors II: Victory Road*** **– 1986 – US**, **JP – Arcade**, **NES**. Terminata la prima avventura, **Paul** e **Vince** tornano a casa in aereo ma una strana turbolenza li porta avanti nel futuro, in uno strano mondo sci-fi popolato da strane creature e alieni. Il gameplay generale rimase lo stesso del primo capitolo ma furono aggiunte giusto nuove armi, come i **bazooka** e le **spade** in grado di uccidere i nemici senza un proiettile, le **aree nascoste** e **sostituiti i carri armati con delle armature**. Questo nuovo titolo incluse inoltre delle chiarissime linee di

dialogo, uniche per entrambe le versioni. Nonostante i temi più seriosi, in ***Ikari Warriors II*** furono inseriti elementi di humor per rendere la fruizione del gioco più leggera. Se giocate a questo gioco in due **provate a incrociare le spade** come si vede nell'artwork!

- ***Guerrilla Wars*/*Guevara*** – **1987** – **US**, **JP** – **Arcade**, **NES**. Inizialmente il gioco fu concepito come un ulteriore sequel di ***Ikari Warriors*** ma durante lo sviluppo il presidente della **SNK** si interessò ai personaggi di **Ernesto "Che" Guevara** e **Fidel Castro** dopo aver letto il libro "**La Guerra di Guerriglia**" scritto dal rivoluzionario cubano, unico libro che trattava la rivoluzione cubana disponibile in Giappone. Fu così che un giorno, a metà dello sviluppo del sequel, si presentò ai programmatori chiedendo che il titolo venisse trasformato in un gioco sui rivoluzionari cubani. Ebbene sì, nella versione Giapponese (in realtà anche quella americana ma i nomi dei personaggi giocabili non vengono mai menzionati) controllerete il guerrigliero **Che Guevara** e l'ex leader cubano **Fidel Castro**, come secondo giocatore, intenti a rovesciare il durissimo governo di **Fulgencio Batista**... altro che lezioni di storia! Il gameplay riprende ***Ikari Warriors*** in tutto e per tutto ma aggiunge il **salvataggio di ostaggi**, che se colpiti da un nostro proiettile comporteranno la perdita di 500 punti, e il **miglioramento delle AI** dei nemici, ora più furbe e più strategiche. Probabilmente è un gioco che non portò grandi innovazioni, ma era un gioco "rivoluzionario" a modo suo!

- ***Ikari III: The Rescue*** – **1989** – **US**, **JP** – **Arcade**, **NES**. Stavolta per la rabbia, visto che "*Ikari*" in giapponese significa proprio "rabbia", **Paul** e **Vince** abbandonano le armi e decidono di far fuori i nemici alla vecchia maniera: "**mazzate**"! In ***Ikari III*** le armi da fuoco si fanno rare, così come i neo-introdotti oggetti contundenti, e il nostro metodo di difesa principale diventano i pugni e i calci – un vero e proprio tributo a **Chuck Norris**!. Da notare è anche l'abbandono dello stile animato degli artwork in favore di uno più realistico e crudo.
- ***Iron Tank*** – **1988** – **US**, **JP** – **NES**. Altro titolo sviluppato per **NES** che non arrivò mai nelle sale giochi ma che, a differenza di ***Crystalis***, conserva un **gameplay prettamente arcade**. ***Iron Tank*** è il sequel di ***TNK III*** (che vedremo più avanti), ovvero un gioco simile a ***Ikari Warriors*** ma in cui controlleremo un **carro armato**. I due tasti del **NES** serviranno a sparare due tipi di fuoco diversi, ovvero uno sparo che segue la direzione del carro armato e uno direzionato nel verso del cannone principale. ***TNK III*** era dotato dello stesso stick rotante di cui ***Ikari Warriors*** era munito per muovere il cannone principale (dunque si poteva mirare dritto col cannone principale e spostarsi lateralmente continuando a sparare coi cannoni inferiori, sparando così in due direzioni contemporaneamente) ma col controller del **NES** è tutto un altro discorso: il cannone superiore si muove soltanto quando terremo premuto "**B**" (layout del **NES**), ovvero il tasto dei cannoni inferiori, perciò sarà impossibile sparare in due direzioni in questa versione. Nonostante le limitazioni ***Iron Tank*** risulta comunque un gioco molto gradevole.
- ***P.O.W. Prisoners of War*/Datsugoku** – **1988** – **US**, **JP** – **Arcade**, **NES**. Uno dei primi **beat 'em up** della **SNK**, **P.O.W.** si rifà principalmente a film come ***Fuga di mezzanotte*** o ***Fuga da Alcatraz*** in cui un protagonista programma, e conclude, una fuga da una prigione di massima sicurezza. La versione arcade di questo gioco ha un sistema di controllo a quattro tasti che includono un calcio e un pugno forte, un tasto per le combo e un tasto per il salto. Nel 1989 ***P.O.W.*** uscì per **NES** e, visti i problemi relativi al controller e alla memoria del sistema, fu **semplificato il sistema di combattimento** e **tolta la modalità per due giocatori**; in compenso furono introdotte nuove armi e oggetti contundenti, sub-aree e un nuovo boss finale. Per una volta la versione **NES** sembra che abbia dato di più rispetto alla controparte **arcade**!

- ***Prehistoric Isle in 1930*** – **1989** – **US**, **JP** – **Arcade**. In questo spettacolare **shoot 'em up** sulla scia di ***R-Type*** partiremo alla volta di una misteriosa isola per capire cosa si cela dietro allo strano fenomeno della scomparsa degli aerei che le si avvicinano; una volta lì scopriremo che l'isola è abitata da creature preistoriche, dinosauri, cavernicoli e altri esseri ancestrali. Come il rivoluzionario gioco della **Irem**, avremo una sorta di **satellite** che rimarrà attaccato al nostro aereo ma potremo posizionarlo in otto posizioni diverse dalle quali partirà un colpo di supporto diverso: in diagonale bassa verrà lanciato un **siluro** in pieno stile ***Gradius***, se lo posizioneremo sul retro lasceremo delle **mine**, e così via. I passi avanti rispetto ad ***Alpha Mission*** e ***Chopper I*** (arrivato in questa collection come DLC) sono evidenti e, fra gli **Shmup** presenti in questa collection, ***Prehistoric Isle in 1930*** è certamente il più completo e il più avvincente.
- ***Psycho Soldier*** – **1987** – **US**, **JP** – **Arcade**. Sequel spirituale di ***Athena*** che include la sua erede **Athena Asamiya**, ***Psycho Soldier*** è un platform a scorrimento automatico che funziona su quattro superfici, un po' come avviene in ***City Connection*** della **Jaleco**. Ha pochi legami con l'originale ***Athena***, come il poter **rompere i blocchi** e l'inclusione di **Athena** stessa, ma offre un gameplay nettamente superiore al suo predecessore, con potenziamenti di vario tipo e persino trasformazioni, e si gioca con molto piacere, soprattutto in cooperativa con un secondo giocatore che comanderà l'amico **Sie Kensou**, anche lui futuro combattente in ***King of Fighters***. Di degna nota è soprattutto la colonna sonora, la prima nella storia dei videogiochi a includere una traccia con delle linee cantate dalla cantante giapponese **Kaori Shimizu**; la versione giapponese venne curata con particolare attenzione, tanto che poi per l'uscita di ***Athena*** per **Famicom** venne inclusa una musicassetta con il singolo, ma la versione inglese presenta delle linee "broken english" molto risibili!
- ***Street Smart*** – **1989** – **US**,**JP** – **Arcade**. Il primo esperimento della **SNK** in ambito **picchiaduro**. Il genere era ancora agli albori: ***Street Fighter***, uscito nel 1987, pose le basi per i picchiaduro in tutto il mondo, ma non stupì abbastanza da imporre uno standard, e molte compagnie videoludiche ponevano in essere un proprio sistema di gioco sempre diverso. ***Street Smart*** mette i giocatori in un area di gioco tridimensionale, ponendosi dunque come una specie di area boss di un **beat 'em up**, ma il tutto risulta molto giocabile pur non avendo mosse speciali e tutte quelle feature che faranno grandi i tournament fighter à la ***Street Fighter II***. Al posto della parata, ***Street Smart*** offre un tasto per fare una capriola all'indietro e evitare con stile gli attacchi avversari. Gli unici due personaggi disponibili, **Karate Man** e **Wrestler**, sono rispettivamente primo o secondo giocatore. L'obiettivo del gioco? Mettere al tappeto gli avversari per la gloria, i soldi… e le ragazze!

- ***TNK III/T.A.N.K.*** – **1985** – **US**, **JP** – **Arcade**. In **TNK III** si combatte con un carro armato, guidato dal **Ralph** di ***Ikari Warriors***, e il sistema dello **stick rotante**, per la prima volta implementato qui, permette di far fuoco col cannone principale in una direzione e muoversi in un'altra facendo fuoco con un altro cannone che segue la direzione dell'autoblindo. Grazie ai controlli di una console moderna come il **Nintendo Switch** possiamo rivivere l'esperienza autentica di questo storico titolo che non solo ha avviato questo filone di titoli di sparatutto dall'alto con lo stick **rotante** ma ha anche salvato la **SNK** da un incombente fallimento. Un vero e proprio capolavoro!
- ***Vanguard*** – **1981** – **INT** – **Arcade**. Primo grande successo mondiale per **SNK**, ***Vanguard*** era così popolare che **Atari** ne comprò i diritti per poter fare un porting per l'**Atari 2600** che

divenne un successo anche nel mercato casalingo. Era uno shooter simile a ***Scramble***, gioco della **Konami** che pose le basi per gli **shmup** e la sua stessa saga di ***Gradius***, ma proponeva feature ambiziosissime: aveva **quattro tasti** per sparare in alto, in basso, a destra e a sinistra, **scorreva in orizzontale**, in **diagonale** e in **verticale**, aveva delle **linee di dialogo**, rese con una primitiva sintesi vocale simile a quella vista in ***Berzerk***, ed era uno dei primi giochi per sala giochi a includere una **funzione di continue** (tanto che nei filmati demo, prima di inserire il gettone, veniva spiegata questa futuristica feature). A bordo della nostra navicella dobbiamo arrivare in fondo alla caverna in cui risiede il **re Gondo**, un alieno che terrorizza le colonie vicine; al termine dell'avventura, come consueto per i primi giochi arcade, il gioco ricomincia a una difficolta elevata e potremo continuare fin quando ne abbiamo voglia (che fortuna non dover più inserire monete in una macchina). Magari ai giocatori più giovani ***Vanguard*** potrebbe non dire niente, ma ciò non toglie che è uno dei giochi più importanti della storia del gaming e merita di essere giocato almeno una volta nella vita. L'unica cosa che avrebbe potuto migliorare questo gioco sarebbe stata inserendo un'intonazione di ***Danger Zone*** di **Kenny Loggins** ogni qual volta la voce robotica annuncia l'ingresso in una "**danger zone**", ma in fondo va bene così (e poi… non l'aveva ancora scritta)!

Quelli che abbiamo elencato sono i titoli originariamente rilasciati per Nintendo Switch, ma la stessa edizione è stata gratuitamente implementata l'**11 dicembre 2018**, quando tutti i possessori di ***SNK 40th Anniversary Collection*** si sono ritrovati un aggiornamento che aggiungeva ben altri 9 titoli:

- ***Bermuda Triangle*** – **1987** – **US**, **JP** – **Arcade**. Un insolito **shoot 'em up** che incorpora le meccaniche dello **stick rotante** visto in ***TNK III*** e ***Ikari Warrior***, ***Bermuda Triangle*** permette di controllare una nave madre di grandi dimensioni (simile a una **Great Fox** della saga di ***Star Fox***, per intenderci) e pertanto, visto che schivare i proiettili non sarà semplicissimo, potremo contare sui caccia che affiancheranno la nostra nave madre, anche per quel che riguarda la potenza di fuoco. Ciò che stupì all'epoca, insieme all'emozionante gameplay che includeva anche meccaniche di viaggio nel tempo, fu anche la sua coloratissima e vibrante grafica, visivamente un grande passo in avanti per **SNK**.
- ***Chopper I/Legend of Air Cavalry*** – **1988** – **US**, **JP** – **Arcade**. Un moderno shoot 'em up che ricorda nelle sue fattezze la saga di ***19XX*** di **Capcom**. Altro grande titolo per **SNK**, ***Chopper I*** offre un gameplay veramente da manuale, con un intensità di proiettili nemici simile ai primi titoli della **Toaplan**, come ***Truxton*** e ***Zero Wing***, famosi per aver – diciamo – lanciato quella tendenza che anni più avanti si sarebbe evoluta nel **bullet hell** (ma questo titolo è ben lontano dall'esserlo). Un titolo più che mai adatto per gli appassionati degli shmup vecchio stile, non troppo moderno ma neanche troppo datato.
- ***Fantasy*** – **1981** – **US**, **JP** – **Arcade**. Altro titolo proveniente dall'epoca d'oro delle arcade, per tanto costruito intorno allo stesso hardware di ***Vanguard*** e ***Sasuke vs. Commander*** (rilasciato in questi DLC), questo titolo offre un gameplay incredibilmente vario che si rifà principalmente ai più popolari ***Donkey Kong***, ***Jungle Hunt*** e lo stesso ***Vanguard***, in cui un ragazzo corre dietro alla sua sfortunata ragazza che viene rapita da pirati, scimmioni e tribù di cannibali. Come il precedente successo arcade **SNK**, ***Fantasy*** include l'innovativa feature di **continue**, **chiare** (ed esilaranti) **linee vocali** e persino, in un livello, parte della popolarissima hit disco "**Funkytown**"! Un altro titolo storico che, come ***Vanguard***, possiede quella magia capace di portarci in un epoca in cui ci si stupiva con poco fatta principalmente di giochi elettronici, code interminabili dietro a un cabinato, senza cellulari e senza internet.

- ***Munch Mobile*/*Joyful Road*** – **1983** – **US**, **JP** – **Arcade**. In questo strano gioco dai toni "pucciosi" controlleremo un'**automobile senziente dalle braccia elastiche**, utili per raccogliere **mele**, **ciliegie**, **pesci**, **sacchi di soldi** e **taniche di benzina** ai bordi della strada. ***Munch Mobile*** è un gioco particolarmente difficile, soprattutto perché la strada è piccola e l'uscita fuori strada comporta la perdita di una vita, ma se si è bravi potremo arrivare addirittura agli uffici della **SNK**! Il gioco, inoltre, tenta di sensibilizzare i più piccoli riguardo i temi dell'**ambiente** e dell'**inquinamento**: una volta raccolto e mangiato un oggetto commestibile possiamo guadagnare molti più punti se getteremo i suoi resti nei cestini della spazzatura riallungando le braccia verso questi oggetti sparsi nei per i bordi della strada. L'ironia sta proprio nel fatto di come un'automobile, un oggetto artificiale, riesca ad essere più pulita di certe persone!
- ***Ozma Wars*** – **1979** – **INT** – **Arcade**. Questo titolo, il più vintage di questa collection, è un **fix shooter** sulla scia di ***Space Invaders***, il primo gioco che imitò il successo arcade della **Taito**. ***Ozma Wars*** nacque dall'impossibilità di **Taito** di produrre abbastanza cabinati e tabletop di ***Space Invaders***; **SNK**, in mezzo alle tante compagnie che acquistarono i diritti per produrre ***Space Invaders*** al fine di aiutare **Taito** con la distribuzione, creò parallelamente sullo stesso hardware un kit di conversione per offrire ai giocatori delle sale giochi, che erano colme di cabinati di ***Space Invaders***, un'esperienza diversa e lanciarsi nel mercato come un nuovo produttore, al pari di **Taito**, **Sega** e **Nintendo**. Anziché far fuori una schiera di alieni come nel popolare arcade, ***Ozma Wars*** innova il concetto proponendo navicelle, più dettagliate e sullo stile dei caccia spaziali di ***Star Wars***, che come in uno shooter moderno scendono dall'alto verso il basso, sparano con più frequenza e persino di riducono la loro *hitbox* mettendosi di taglio (come quando si premono "**L**" e "**R**" in ***Star Fox***) o addirittura rendendosi invisibili per qualche secondo; probabilmente, però, l'innovazione più grande di questo titolo fu quella di offrire dei livelli sempre diversi e la barra di energia, che si ricarica attaccando la nostra navicella alla più grande nave madre. Il modesto successo di questo gioco, primo vero loro titolo originale, spinse la **SNK** a puntare sempre più in alto e ***Ozma Wars*** rappresenta in tutto e per tutto l'inizio della compagnia che noi oggi conosciamo e amiamo.
- ***Paddle Mania*** – **1988** – **INT** – **Arcade**. Probabilmente uno dei primi crossover della storia, ma non come intendiamo oggi un ***Super Smash Bros.***: ***Paddle Mania*** mette faccia a faccia, in un campo chiuso in cui la palla non può andare fuori campo, giocatori di **tennis**, **pallavolo**, **pallanuoto**, **sumo** e **persino surfisti**! Nonostante le bizzarre premesse lo scopo del gioco è comunque molto semplice: mandare la palla nella porta avversaria, esattamente come in ***Pong***. Sebbene il gioco originale prestava due tasti per muovere la racchetta da destra verso sinistra e viceversa, sul Nintendo Switch si è deciso di optare per dei controlli **twin stick** che rendono l'esperienza un po' tediosa e non realmente gradevole. L'esperienza del twin stick è portata avanti in tutta la collection, ma probabilmente ***Paddle Mania*** è il gioco a cui meno serve questa feature!

- ***Sasuke vs. Commander*** – **1980** – **INT** – **Arcade**. Altro innovativo gioco arcade della **SNK**, costruito ancora una volta sullo stesso hardware di ***Vanguard***, ***Sasuke vs. Commander*** è ancora una volta un gioco simile a ***Space Invaders***. Invece di conformarsi a uno stile sci-fi, come andava di moda ai tempi, questo titolo offrì al giocatore uno scenario tipicamente giapponese con **shogun**, il carattere "grande" che si vede in lontananza (che segnala il culmine della **festa dei morti** di **Kyoto**) e gli immancabili **ninja**. Alla fine delle schermate di

combattimento, in cui i ninja lanceranno a **Sasuke** gli iconici **shuriken**, apparirà un nemico più tenace e più grande; per tale motivo si dice che ***Sasuke vs. Commander*** introdusse il concetto di **boss** al termine di un livello. Un altro gioco che ci racconta le origini delle arcade.

- ***Time Soldiers/Battle Field*** **– 1987 – US**, **JP – Arcade**. Ancora una volta un **top-down shooter** sulla scia di ***Ikari Warriors*** con la differenza che lo **stick ruotante** qui montato ruota in 16 direzioni anziché in 8 come in tutti i giochi con questa caratteristica che abbiamo visto in questa collection. ***Time Soldier*** offre un campo di gioco più ampio e perciò possiamo muoverci in tutte le direzioni che vogliamo. Ovviamente, come il titolo ci suggerisce, questi futuristici combattenti – uno dei quali, dall'alto, sembra **Pegasus** dei **Cavalieri dello Zodiaco** – si spostano nel tempo per salvare i loro compagni, alcuni di loro in un'**antica Roma** popolata da soldati romani e persino creature mitologiche! Anche se il gameplay, dopo aver giocato ai vari ***Ikari Warriors***, ***Guerrilla Wars*** e ***TNK III***, può risultare ripetitivo almeno ci consola il fatto che qui il ritmo si presenta un po' più veloce, con una difficoltà attenuata e una grafica più dettagliata.
- ***World Wars*** **– 1987 – INT – Arcade**. Sequel di ***Bermuda Triangle***, il gioco, che gira sulla stessa arcade board, presenta le medesime caratteristiche del suo prequel ma con una navicella più piccola. Il **concept della nave madre** fu abbandonato in favore di un gameplay più fruibile e classico, con **power up** e **proiettili più facilmente evitabili**; viene abbandonata anche la componente del viaggio nel tempo in favore di un più semplice viaggio intorno al mondo, anche se mantiene le stesse componenti **sci-fi**. Da provare indubbiamente.

The future is now!

Come abbiamo visto, la collection (che include anche ***Beast Busters*** e ***SAR: Search and RescueI***) prende in considerazione un periodo poco conosciuto della storia della **SNK** ma ciò non toglie che sono comunque **32 grandi giochi** che vi possono regalare ore e ore di gameplay di stampo prettamente arcade, ormai quasi del tutto perduto. La presentazione e le funzionalità di questa collection sono veramente superbe e ci sono comunque diversi giochi in grado di giustificare l'acquisto per **Nintendo Switch e PS4**, primo fra tutti ***Crystalis***. Non sarà forse una collection che interesserà ai più giovani (a parte i più virtuosi interessati a "studiare la storia") ma vi garantiamo che è un gran salto nel passato e, per chi non conosce la **SNK**, una vera e propria lezione sulla loro storia e sulla loro eredità che ancora oggi influenza il panorama videoludico mondiale.

Tower 57

Ricordate i tempi dell'**Amiga**? Quei giochi per computer un po' scrausi, un po' over the top e dal character design alquanto bizzarro che trovavate in mezzo ai vostri floppy senza neanche capire come fossero finiti all'interno del vostro raccoglitore? Ecco che **Pixwerk** ci porta indietro nel passato con stile, in un epoca fatta di tempi di caricamento lunghissimi (tranquilli, qui non ce ne sono), violenza accentuata e joystick con le ventose da attaccare al tavolino: stiamo parlando di ***Tower 57***, un bellissimo e divertentissimo **top-down twin stick shooter** per **PC**, acquistabile tramite le piattaforme **Steam**, **GoG** e **Humble Bundle**.

Il gioco è una vera e propria lettera d'amore per i fan di ***Alien Breed*** e ***Chaos Engine***, entrambi popolarissimi titoli per **Amiga** e **DOS**, ma anche per chi apprezzato classici per console come ***Zombies ate my Neighbours*** e ***Smash Tv***; la sua realizzazione è stata possibile grazie ai finanziamenti di quasi 2000 appassionati, ma ***Tower 57*** offre di più di una semplice operazione nostalgica: è un titolo che fonde più generi, implementa nuove meccaniche, impossibili per i controller dell'epoca, ponendosi così come un gioco moderno, pieno d'azione ma soprattutto divertentissimo.

Time to kick some ass

La civiltà non è più come quella che conosciamo, le città non esistono più e le comunità di persone si sono organizzate in torri, come quella in cui stiamo per infiltrarci: si raggiungono in treno e all'interno di esse ci sono strade, negozi, ospedali, centri di bellezza, hotel e persino fabbriche. A quanto pare, in un piano della Torre, c'è una rivolta in corso e la **I.T.G.** ha inviato di nascosto 3 dei suoi 6 agenti di punta affinché questo spirito di rivoluzione non si diffonda come un virus. Scesi dal treno prenderemo subito dimestichezza con i semplici controlli e ci recheremo presto nella prima area di gioco, **le fogne**. I (bizzarri) personaggi del titolo hanno tutti più o meno le stesse caratteristiche: un'**arma standard** con proiettili infiniti (poco utile durante le mischie più selvagge), un'**arma caratteristica** più potente e dal raggio d'azione più ampio, un'**arma o strumento di supporto** e un **attacco speciale** che distruggerà tutti i nemici in una schermata. Quest'ultimo potrà essere attivato soltanto quando la barra speciale, che si riempie lentamente a ogni nemico annientato, sarà piena e metà della stessa potrà permetterci anche di cambiare personaggio in vista di guai o di una situazione meglio gestibile con un altro agente; non avremo più la possibilità di cambiarli una volta avviato il file di salvataggio perciò è bene trovare il giusto equilibrio sin da subito (anche se è molto difficile visto che dal menù possiamo solo osservare l'immagine dell'arma caratteristica e un'animazione del suo attacco speciale).
Il gioco, essendo un **twin stick shooter**, permette di controllare gli agenti in azione sia con un

controller con due levette analogiche sia con mouse e tastiera, ed entrambi i metodi sono molto precisi e reattivi, perciò basterà scegliere con calma il metodo che più vi si addice. Eliminare tutto quello che c'è in una schermata non è per niente una passeggiata, i nemici si faranno sempre più frequenti e a ogni piazzola ci sarà sempre una vera e propria carneficina; il gameplay è ispirato ai più classici **top-down shooter**, come i già menzionati ***Chaos Engine***, ***Zombies ate my Neighbors*** o ***Smash TV***, ma attinge anche, da come si può notare nelle schermate più "affollate", dai **bullet hell** alla **Touhou**, un po' come avviene per le schermate di combattimento di ***Undertale*** (complesse, sì, ma nulla di impossibile); in aggiunta, come se non bastasse, gli elementi ambientali saranno quasi sempre distruggibili, alcune volte rivelando anche sezioni e passaggi nascosti, e avremo inoltre la possibilità, in alcuni stage, di salire a bordo di un **carro armato** e moltiplicare il caos in maniera esponenziale. Gli **upgrade alle armi** e alle **parti del corpo** danno al titolo, abbastanza definito nel suo genere, un'insolita veste **RPG** e dunque più potenti saremo, meglio riusciremo liberare le schermate dai nemici; sfortunatamente il gioco chiede molto *grinding* sin da subito e tutto quello che faremo per livellarci non sempre sarà ripagato. Per quanto sia divertente spazzare via i nemici nelle maniere più violente possibili per poi raccoglierne i soldi, che servono proprio per comprare gli upgrade, questi spesso non saranno mai abbastanza per comprare le migliorie negli appositi banconi; già dal secondo livello gli **upgrade** saranno decisivi e si finirà inequivocabilmente per creare disparità temporanee fra i personaggi. Tuttavia ***Tower 57*** si pone come un gioco molto tosto, con la giusta pazienza (e con i giusti trucchetti per vincere alle scommesse nelle bische clandestine dell'hub world) è possibile completarlo in single player ma per godere veramente del potenziale di questo titolo vi consigliamo di giocarlo in **co-op locale**, proprio come si faceva con i titoli sopramenzionati; il gioco offre anche la possibilità di una **cooperativa online**, però, momentaneamente, i server sembrano deserti, e dunque non siamo proprio riusciti a provare questa modalità per mancanza di giocatori (anche per questo vi consigliamo di sedervi davanti al pc con un amico).

Follia con classe

Le **peculiarità grafiche**, come già accennato all'inizio, si rifanno allo stile e alla palette di colori **16 bit** tipica dell'**Amiga,** ma il vero punto forte di questo titolo è il suo **art style**: le tecnologie retro-futuristiche/fantascientifiche che caratterizzano gli ambienti di questa società distopica si rifanno al **dieselpunk**, stile che fonde elementi **steampunk** e **cyberpunk** con una spruzzata di **Art Deco** degli anni '30; il tutto si fonde perfettamente con la coloratissima, seppur opaca, grafica dei popolarissimi tardi computer **Commodore**. Per darvi un idea di questo particolarissimo stile vi basterà pensare a giochi come ***Bioshock*** o ***Grim Fandango***, oppure a film come ***Blade Runner***, ***Brazil*** di **Terry Gilliam** o il leggendario ***Metropolis*** di **Fritz Lang** (film che influenzano, difatti, anche la trama di ***Tower 57***). Non mancheranno, inoltre, infiniti rimandi all'**Amiga** stesso come le sfere a scacchi un po' dappertutto, simbolo del popolarissimo PC, o il floppy che segna il salvataggio automatico con i tipici temi arcobaleno; tocchi del genere sono delle vere chicche per i più nostalgici! L'art stile generale influenza, di conseguenza, anche i personaggi giocabili e i ritratti che li raffigurano, così come quelli degli altri NPC del gioco, che risultano bizzarri e over the top, inutile a dirlo, in pieno stile anni '90!
Gli stessi personaggi godono di **doppiaggio**, e le linee di dialogo, quando questi esaminano un oggetto o raccolgono **medi-kit** e **munizioni**, sono veramente esilaranti, specialmente quelle di **The Don** che, essendo italiano, quando analizza qualcosa di cui non ne capisce il significato ci delizia con un bel «che c***o è» (espresso con un poco convincente accento anglosassone, un po' alla ***Italian Spiderman***). La musica che fa da sfondo al gioco si mantiene nell'area elettronica, attinge dal **chiptune** dei giochi per computer europei, un po' dalla **demoscene** ma senza necessariamente utilizzare quegli stessi suoni; tutto sommato la colonna sonora è ben composta e ci sono molti bei temi anche se, nonostante sia molto valida, rimane impresso poco e niente delle melodie dei livelli.

E chi se lo aspettava!

Tower 57 è davvero una bellissima sorpresa: è difficile, ha stile, diverte con meccaniche molto semplici e presenta pochissimi bug sul piano del gameplay. Il vero peccato questo gioco è la sua **longevità**; anche se la difficoltà ci terrà lontani dal completarlo in un batter d'occhio purtroppo il gioco finisce proprio quando cominceremo a diventare veramente bravi, il che significa fra le **3 e le 5 ore di gioco**. Ad ogni modo, i diversi personaggi permettono almeno un po' di rigiocabilità più, specialmente se si vuole ottenere il finale buono, ma la vera peculiarità del titolo sta nel suo multiplayer, pensato e tarato per una sessione di gioco in compagnia. Raccomandiamo vivamente ***Tower 57*** anche se vi servirà un buon inglese per apprezzare la storia e lo humor; il gioco non è tradotto in italiano e la lingua utilizzata è giusto un po' astrusa, forse per attenersi meglio ai toni **noir** della storia. Con 11,99€ potrete però portarvi a casa un bel titolo in grado di regalarvi piacevolissime ore insieme ai vostri amici o online (se riuscite a trovare qualcuno): una vera e propria gemma nascosta.

Nex Machina: Death Machine

Premi "A" per cominciare. Arcade. Principiante. Una moto futuristica e fluttuante sfreccia dalla sinistra alla destra del monitor andando a schiantarsi in un dirupo mentre il suo pilota salta giù al volo dalla sella e la colonna sonora pulsante di **Ari Pulkkinen** si bilancia su un volume più alto: quel pilota siamo noi e con l'analogico sinistro ci muoviamo, mentre col destro spariamo ai robot nemici che già ci accerchiano, come nel più classico dei twin-stick shooter. **Eugene Jarvis**, papà di *Defender, Stargate e Robotron: 2084* deve aver introdotto così l'idea di ***Nex Machina*** ai ragazzi di **Housemarque** per spiegar loro cosa avesse in mente. E i virtuosi sviluppatori finlandesi devono

aver colto al volo l'intenzione dell'autore, ovvero quella di produrre un arcade vecchio stampo, frenetico, di breve durata ma difficile e ben bilanciato, caotico visivamente ma come un fuoco d'artificio, costellato di esplosioni, parti metalliche dei nemici che schizzano ovunque, raggi laser, plasma e soprattutto tanta velocità in un tripudio di suoni e colori sgargianti.

L'ambientazione cyberpunk di ***Nex Machina*** abbozza le linee di quella che si lascia intuire – dal giocatore che trovi il fiato per ossigenare ulteriormente il cervello nell'inferno di proiettili in cui viene catapultato – come la più abusata delle storie-pretesto, seppure anche qui – analogamente ad alcuni grandi classici arcade – di quest'ultima non ci sarebbe nemmeno bisogno: un uomo, armato, contro tutte le macchine. Il protagonista ha a disposizione **un'arma principale**, da usare come già detto inclinando l'analogico destro del controller nella direzione desiderata, **un set di sei armi** fra le quali scegliere – ogniqualvolta si trovino nella mappa – la propria arma secondaria, attivabile con uno dei tasti dorsali, e infine **la schivata**, importantissima per sfuggire ai proiettili nemici, visto che ne basta uno soltanto per morire e dover ricominciare lo schema. A tutto ciò si aggiungono diversi **power-up**, fra cui lo **scudo**, che offre la possibilità di essere colpiti una volta senza subire danni, o le varie **schivate esplosiva**, **tripla**, e così via.

Il gioco consta di **un centinaio di livelli**, più o meno brevi, che vanno a comporre **5 mondi**, ciascuno dei quali ha il proprio **boss** da sconfiggere. Per proseguire da un livello all'altro bisogna far fuori tutti i robot nemici ma, all'interno di ogni quadro, ci ritroveremo ad avere a che fare con un gran numero di **sfide opzionali**, superate le quali otterremo un punteggio più alto una volta completato il mondo. Le sfide consistono nel **salvare i superstiti** prima che vengano eliminati dalle macchine, trovare altri superstiti nascosti e portarli in salvo, **distruggere radiofari**, superare ciascun livello **senza mai morire** e via dicendo. Tutto questo naturalmente per dare al titolo quel tanto in più di longevità di cui, per sua stessa natura, è carente. Inoltre, una volta finito il gioco a livello principiante si potrà ricominciare – con diversi *malus* – l'avventura a **livello esperto**, avendo così l'opportunità di sbloccare un ulteriore mondo e di conseguenza **il boss finale**. Fra le altre modalità disponibili, spicca quella del **multiplayer locale**, l'unica a offrire qualche spunto in più e tante altre ore di divertimento, a patto che abbiate a disposizione qualcuno con cui giocarla. I quattro livelli di difficoltà portano infine la sfida contro se stessi a livelli davvero estremi.

Ma ***Nex Machina: Death Machine***, pur essendo un gioco difficile, risulta essere anche ben bilanciato nel complesso e, anche se a volte può capitare di dover riavviare più e più volte un livello, la reattività dei comandi e la velocità in cui tutto accade danno la carica per ricominciare l'esperienza, alla ricerca della vittoria. Si ha tutto sommato ciò che ci si aspetta da un titolo del genere: un passatempo e una sfida continua ai riflessi, all'attenzione, all'abilità col controller e, riassumendo, al giocatore stesso. Forse anche in questo aspetto risiede però la sua debolezza, ovvero il non proporre realmente nulla di innovativo se non, per l'appunto, quel grado di sfida che, dai primi arcade che popolavano le sale giochi del mondo a oggi, è andato via via appiattendosi.
La speranza è quella che **Housemarque** non abbandoni questa nuova **IP** e che la migliori nel tempo,

fosse anche in un secondo capitolo, aggiungendo una modalità **multiplayer online** che certamente darebbe quel quid in più che invece sembra mancare.

Processore: Intel Core i5-6600K
Scheda video: Nvidia GeForce Gtx 970 Zotac
Scheda Madre: ASRock Fatal1ty Z170 Gaming K6
RAM: Corsair Vengeance LPX 16GB 2400MHz DDR4
Sistema Operativo: Windows 10

Alienation

La **Housemarque** produce da anni titoli *twin-stick arcade* molto curati, e giochi stimolanti come ***Dead Nation*** e ***Resogun*** hanno avuto molto successo, ed è per questo che gli appassionati del genere non potevano che attendere con trepidazione la release di ***Alienation***.
Alienation non è solo un eccellente **shooter arcade***,* ma è un titolo nel quale gli elementi rpg sono gestiti in pieno stile Housemarque, ovvero in maniera eccelsa. Ora vi illustrerò perché, a mio parere, questo gioco dovrebbe essere considerato un ***must-have****.*

I cugini di X-com

Vorrei iniziare dal suo più grande difetto, che è la totale assenza di originalità. La Terra è attaccata dagli alieni, e voi fate parte di un'unità speciale che deve fare il lavoro sporco nel corso di una serie di missioni per respingere l'assedio extraterrestre. Abbiamo troppo spesso visto in altri giochi come X-COM questo tipo di storia ma, a differenza di quest'ultimo, qui la trama viene raccontata tramite **audiolog** e schermate di caricamento, tenendo sempre a una certa distanza il giocatore in termini di coinvolgimento. ***Alienation*** si gioca esclusivamente per il gusto della frenesia, ed era ovvio che la Housemarque concentrasse tutto sull'azione e gameplay.
In *Dead Nation* il meccanismo di gioco portava a un rilascio graduale di nuove armi, ma *Alienation* si basa più su un sistema rpg vecchio stampo; durante le missioni si può giocare da soli o in co-op, si ottiene più o meno bottino per sviluppare le proprie abilità attive e passive. Per la prima missione è possibile scegliere tra **tre classi**, ognuna caratterizzata dal proprio stile e albero d'abilità: lo **specialista biologico**, il **Sabotatore** e il **Tank**. i diversi stili di gioco forniscono più varietà nel gameplay, cosa che dà la possibilità di giocare la partita tre volte godendo ogni volta di un'esperienza diversa.

RPG: old, but gold

Lo **Specialista Biologico** possiede tutti i tipi di tecniche per aiutarlo nella lotta; l'abilità più importante è che questi può ricostituire la salute di tutta la squadra con la semplice pressione di un pulsante, e può anche avvelenare gli alieni o distruggerli con uno sciame di nanomacchine. Il **Sabotatore** ha una splendida abilità che gli permette di creare un attacco aereo devastante quando la squadra è circondata da nemici. Ultima, ma non meno importante, classe d'eccellenza è il **Tank**, utilissima per andare in prima linea. La sua abilità principale consiste nel creare uno scudo per tutta la squadra. Tutte le abilità hanno la possibilità di svilupparsi grazie ai punti che si ottengono "livellando".

Le **abilità passive** sono uguali per tutte le classi, ma sta a voi trovare maggiore efficienza nella distribuzione per ognuna. Il sistema offre la scelta di concentrarsi su un'abilità o operare un'equa spartizione tra le attive e le passive, dando la possibilità di rendere il personaggio più eclettico. Si tratta di un sistema RPG raffinato con un albero delle abilità non troppo profondo, ma che funziona bene.
Questo aspetto si riflette anche nelle **armi**: giocando le varie missioni, si guadagnano nuove armi e, più alto è il livello di difficoltà, migliori sono le ricompense. L'armamentario del gioco è piuttosto esteso, in quanto svaria tra SMG, lanciafiamme, vari fucili, lanciamissili e altro ancora. Queste armi possono essere equipaggiate con degli aggiornamenti alle statistiche che si trovano nel mondo di gioco. Ciò incentiva al proseguimento della storia e all'esplorazione dei livelli.

Procedurale che non stanca

Quando, più avanti nel gioco, si vorrà scegliere un livello di difficoltà più elevato, ci si potrà accorgere quanto le prime 15-20 ore di gioco possano essere servite come tutorial. I livelli già incontrati non saranno mai gli stessi poiché la proceduralità creerà sempre diverse sotto missioni, alieni o ostacoli differenti: ciò porta i giocatori a dover fare molta pratica, non avendo la possibilità di attingere allo schema del livello "a memoria". Esistono inoltre, tra le possibile missioni secondarie, la possibilità di affrontare mini boss, strutturati perfettamente come i mostri elite di ***Diablo 3,*** ognuno dei quali avrà degli status atti a fortificarli, ogni volta generati casualmente. Il contenuto ***metagame*** pare più sostanzioso rispetto al resto del gioco, fattore che regala una discreta longevità.

Frenesia senza confusione

Molto spesso si ci troverà a usare il **multiplayer co-op** (il **matchmaking** funziona perfettamente fortunatamente) poiché si ci renderà conto che il numero di nemici sorpassa nettamente la vostra potenza di fuoco. In ***Dead Nation*** accadeva a volte che l'azione risultasse un po' caotica; *Alienation* consente numerose personalizzazioni sul personaggio, dal cambio di colore dell'armature o del laser, consentendo sempre di capire quale sia la posizione anche nei momenti di mischia. Riassumendo, il gameplay, le possibilità e le varietà supplementari nelle combinazioni sono sublimi, così come l'esperienza di gioco. Lo stesso si può dire per la qualità audio-video.

Niente è così soddisfacente nel gioco come eseguire un **attacco aereo di successo**, assistendo successivamente allo smembramento ben realizzato del gruppo di alieni appena massacrati. Ottimi **particellari** dipingono lo schermo regalando molta soddisfazione ai vostri occhi. Poi, naturalmente, c'è il suono, che si rende spesso protagonista del gioco: le armi hanno un suono forte e chiaro, come dovrebbe essere in tutti i titoli del genere. Non mancano neanche i colpi di classe, sul piano sonoro, come nel caso della ricarica della propria arma, della quale si può sentire il rumore attraverso l'altoparlante del proprio joypad. Gli effetti in termini di **grafica** e **audio** sono ben realizzati, senza tralasciare la colonna sonora, che si abbina perfettamente l'avventura.

Conclusioni

La Housemarque con ***Alienation*** ha ottenuto un ottimo risultato in termini di gioco. Un titolo che fornisce ore di divertimento, di cui si apprezza ogni secondo, soprattutto la dinamica di gameplay mentre si cercano ovunque orde di alieni e nuovi bottini per sviluppare il nostro personaggio.
L'azione e la giocabilità sono "ricercate", rendendo il tutto una gioia per l'esperienza. Aggiungete il fatto che difficilmente si trovano bug e difetti, lasciando l'esperienza sempre godibile sia in modalità solista che in co-op.
Concludendo, possiamo definire *Alienation* un **must** nel genere **sparatutto arcade twin-stick**, un titolo che mi sentirei di consigliare a tutti gli appassionati del genere.