

Spartan

Da pochissimo è arrivato **Spartan** su **Nintendo Switch**, un simpatico platformer sviluppato da **Sinister Cyclops Game Studios**, misconosciuto developer con all'attivo questo solo titolo, uscito anche su **Playstation 4** e **Xbox One**. **Spartan** si presenta come una sfida old school, un gioco piattaforme non lineare per i più allenati e che attinge, probabilmente, da classici come **Mc Kids** o **Alex Kidd**.



Questo è Spartan!

Siamo nell'**antica Grecia**: scompaiono improvvisamente tutte le armi, le armature e l'oro della leggendaria città-stato e appaiono diversi strani portali in tutta la penisola greca; toccherà dunque al re guerriero **Leonida**, figura ormai resa popolarissima dal film **300** (tratto a sua volta dall'omonimo fumetto di **Frank Miller**), andare alla ricerca degli oggetti scomparsi e capire chi sta dietro a questo mistero. L'obiettivo di ogni livello è trovare degli **oggetti nascosti** (normalmente **5**), sparsi per tutta l'area di gioco, che servono per attivare il portale e avanzare nell'overworld; sotto questo punto di vista **Spartan** tenta di rievocare uno stile di platformer non molto popolare, già visto in giochi retrò come **Oscar** o **Mc Kids** (entrambi titoli non entusiasmanti e pieni di difetti), la cui caratteristica principale era la non linearità dei livelli e, appunto, il collezionare degli oggetti per poi uscire dal livello; bisogna dare comunque un po' di credito a questo nuovo titolo in quanto le aree di gioco non sono mai troppo confusionarie e, anche se non c'è una mappa del livello e bisogna spesso fare backtracking, è abbastanza facile capire dove si è stati e dove no, specialmente grazie ai checkpoint ben disposti e di cui l'ultimo attivato è raggiungibile in ogni momento premendo il tasto **"X"** nel menù di pausa.

I controlli su Nintendo Switch sono abbastanza semplici: rispettivamente, con **"B"** e **"Y"** si salta e si

attacca e con i dorsali “**ZL**” e “**ZR**” ci si difende e si corre; un set di tasti abbastanza semplici ma purtroppo il tutto è rovinato da una sorta di scivolosità nei movimenti che rovina l’esperienza generale poiché non solo molti dei salti devono essere effettuati con precisione ma spesso ci sono anche tanti ostacoli che ci uccideranno in un solo colpo e che, dunque, ci rispediranno al checkpoint. All’inizio gli attacchi e la difesa di **Leonida** ci sembreranno sufficientemente buoni ma, procedendo nel gioco, ci accorgeremo che ci sono degli evidenti sbilanciamenti e che ostacoleranno la nostra esperienza. I colpi di **spada**, come ci aspetteremo, sono corti però i nemici che ci si pongono davanti, all’inizio, sono sempre alla nostra portata e, soprattutto, cadranno con un solo attacco; tuttavia, andando avanti nel gioco, ci si presenteranno sempre nemici sempre più forti, veloci e che ovviamente necessiteranno più di un colpo per cadere giù e qui ci accorgeremo di quanto sia corto il nostro attacco, lento il nostro **Leonida** (nonostante la chiara differenza quando si preme “**ZR**”) e inconsistente il nostro **scudo**. La difesa, così come l’attacco, ci sembrerà funzionare a dovere ma tantissime volte non funziona mai come ci aspetteremo; lo **scudo** ha due posizioni di difesa (frontale e alta, richiamabile premendo su) ma, per un’esigenza di animazione, quando si richiama la prima posizione (che è quella di default), si attiverà per un millesimo di secondo la seconda posizione; non sembrerebbe un grande difetto ma lo sarà quando, senza capire il perché, lo **scudo** reagirà diversamente a uno stesso colpo che abbiamo parato in precedenza; in poche parole, se non si capisce questo meccanismo, alcune volte lo **scudo** vi difenderà, altre no. Non sono i soli difetti, poiché, talvolta, lo **scudo** potrà risultare inefficace all’occorrenza (e non per i problemi spiegati pocanzi, ma perché, semplicemente, alcuni attacchi saranno “perforanti”) e perderemo inevitabilmente dei punti vita; se affronteremo nemici nell’area di gioco che ci porteranno allo stremo perché la difesa è incostante, che correranno come dei dannati e per i quali saranno necessari almeno 5 colpi per mandarli al tappeto, immaginate com’è combattere contro un boss! *In-game* non è possibile recuperare energia ma ci è permesso cambiare la difficoltà durante il gioco accedendo così a dei “**cuoricini stock**” (3 in tutto, come del resto i punti vita) che ci concederanno di recuperare dei punti vita; dunque un metodo per recuperare energia esiste in qualche modo ma ci chiediamo lo stesso perché non far apparire dei cuoricini dai nemici uccisi? Perché una cosa semplice come recuperare energia deve essere un progetto di scienze?

Vi diciamo solamente che dalla seconda sezione del gioco in poi, in media, completavamo un livello in oltre 30 minuti perché sinceramente abbiamo trovato il level design poco curato da come si può evincere dai troppi ostacoli “*one hit kill*” sparsi un po’ dappertutto quasi senza logica; abbiamo giocato a tanti bei giochi indie, difficili “al punto giusto”, ma questo, nonostante le buone collocazioni dei checkpoint, risulta poco bilanciato. Tutto questo, misto ai tempi di caricamento lunghissimi (di almeno 20 secondi) fra un menù, l’overworld e un livello, assurdi per un gioco 2D come questo, renderanno **Spartan** un gioco infernale, così difficile e astruso da non essere per niente divertente. Tuttavia, non si può dire che il titolo non sia longevo; almeno i **24 livelli**, fra il *trial and error* e i tempi di caricamento, saranno un’ “insolita” lunga esperienza.



Un'anima debole

Il gioco presenta una colorata grafica 2D, gli elementi sono distinguibili, ben disegnati e le animazioni molto fluide ma il tutto sembra molto scarno e ricorda quasi uno di quei tanti cloni di **Super Mario Bros** per smartphone; quel che stupisce è che l'intero comparto grafico è stato realizzato con **Unreal Engine 4**, il motore grafico di [Dragon Ball Fighterz](#), [Fortnite](#), [Kholat](#), [Playerunknown's Battlegrounds](#), [Sea of Thieves](#) e il prossimo **Crackdown 3**, che qui dà risultati risibili, degni dei browser game in flash giocabili su www.newgrounds.com, popolarissimi nella scorsa decade. Insomma... ci saremmo aspettati qualcosina in più sul piano grafico. anche se per fortuna tutto gira su **Switch** in maniera stabile e senza bug rilevanti o rallentamenti.

Le **musiche** riescono a richiamare quell'atmosfera e quelle sonorità tipicamente mediterranee tramite scale e strumenti tipici greci, con giusto una qualche sfumatura moderna, un po' come accade in giochi "solari" come quelli della saga di **Shantae**; possiamo almeno dire che la musica lascia almeno una nota positiva in questo gioco un po' disastroso.



Lasciamo perdere

Il gioco, dai video e dai trailer, sembrava essere interessante, curioso, poteva essere una piccola gemma nascosta in mezzo ai tanti titoli indie dell'**E-shop** ma purtroppo non si rivela all'altezza della competizione, soprattutto su **Nintendo Switch** dove ci sono moltissimi **platform 2D** e **3D** indie degni di nota (basti pensare a **Celeste**). Il gioco sembra promettere bene, non ha una cattiva presentazione - insomma, giocare nei panni di **Leonida** è fantastico - ma, al di là delle graziose ambientazioni greche e di una non-linearità più o meno ben implementata, ha decisamente ben poco da offrire; se non fosse per i controlli scivolosi, attacco e difesa inconcludenti, lunghissimi tempi di caricamento e un gameplay alla lunga tedioso (e non piacevolmente difficile come sarebbe stato appropriato) dai troppi ostacoli "one hit kill", potremmo avere un bel titolo. È bene precisare che non è un problema di mera difficoltà: giochi come **I Wanna Be the Guy** risultano ben più ostici, ma le logiche di **trial and error** sono ben bilanciate e inserite in un level design di tutto rispetto, cosa che non avviene in questo titolo. **Sinister Cyclops Game Studio** ha ancora strada da fare come developer, e questo titolo sarebbe anche meglio collocabile titolo sull'**App Store** di **iOS** o sul **Play Store** di **Google**, sempre a patto di ribilanciarlo.

Ci dispiace veramente dire, poiché amiamo i giochi indie di questo genere, che l'ago della bilancia penda di più verso gli elementi negativi e perciò vi consigliamo, visto anche il non meritevole prezzo di 11.99€ sul **Nintendo E-Shop**, semplicemente di provare qualcos'altro. Un'occasione mancata.

[Cartucce speciali in edizione limitata per il](#)

30esimo anniversario di Mega Man

Capcom collaborerà con [iam8bit](#) per produrre cartucce funzionanti per NES e SNES di **Mega Man 2** e **Mega Man X** in occasione del 30esimo anniversario della saga del **Blue Bomber**; i preorder sono già aperti ma queste chicche arriveranno solamente a Settembre 2018. Le cartucce saranno prodotte in **serie limitata** e costeranno **100\$** a pezzo: **7500** cartucce di **Mega Man 2** saranno color **blu opaco** e altrettanto numero in **bianco opaco** per quanto riguarda **Mega Man X**, mentre altre **1000**, per entrambi i prodotti, saranno di un **blu semi-trasparente, fosforescente più scuro** e saranno distribuite in **maniera casuale** all'interno di scatole non numerate. Ricevere l'una o l'altra versione delle cartucce è solo questione di fortuna!

La forma della cartuccia di **Mega Man X** ci suggerisce che, forse, queste funzioneranno esclusivamente su NES e SNES americani; non ci sono informazioni riguardo alla compatibilità ma, con buona probabilità, potrebbero funzionare solamente su console d'oltreoceano.



La scatola di **Mega Man 2** ha una copertina apribile in due parti mentre quella di **Mega Man X** si apre in tre (un po' come le confezioni di alcuni LP); entrambi i prodotti includeranno un *booklet*, rispettivamente con le prefazioni del collezionista [Salvatore Pane](#) e lo youtuber **Jirard Khilil** (più noto come "[The Completionist](#)"), e altre "retro-sorprese" che saranno note agli acquirenti solamente una volta ricevuto il prodotto.

Questo annuncio avvia il "**Mega May**" promosso da **Capcom**, indicando che, durante questo mese, ci saranno ben altre sorprese per i fan del **Blue Bomber**, specialmente con l'E3 dietro l'angolo. Il robottino più famoso del gaming ritornerà in questo 2018 con **Mega Man 11**, un gioco inedito che uscirà più tardi per **PC**, **Playstation 4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**.



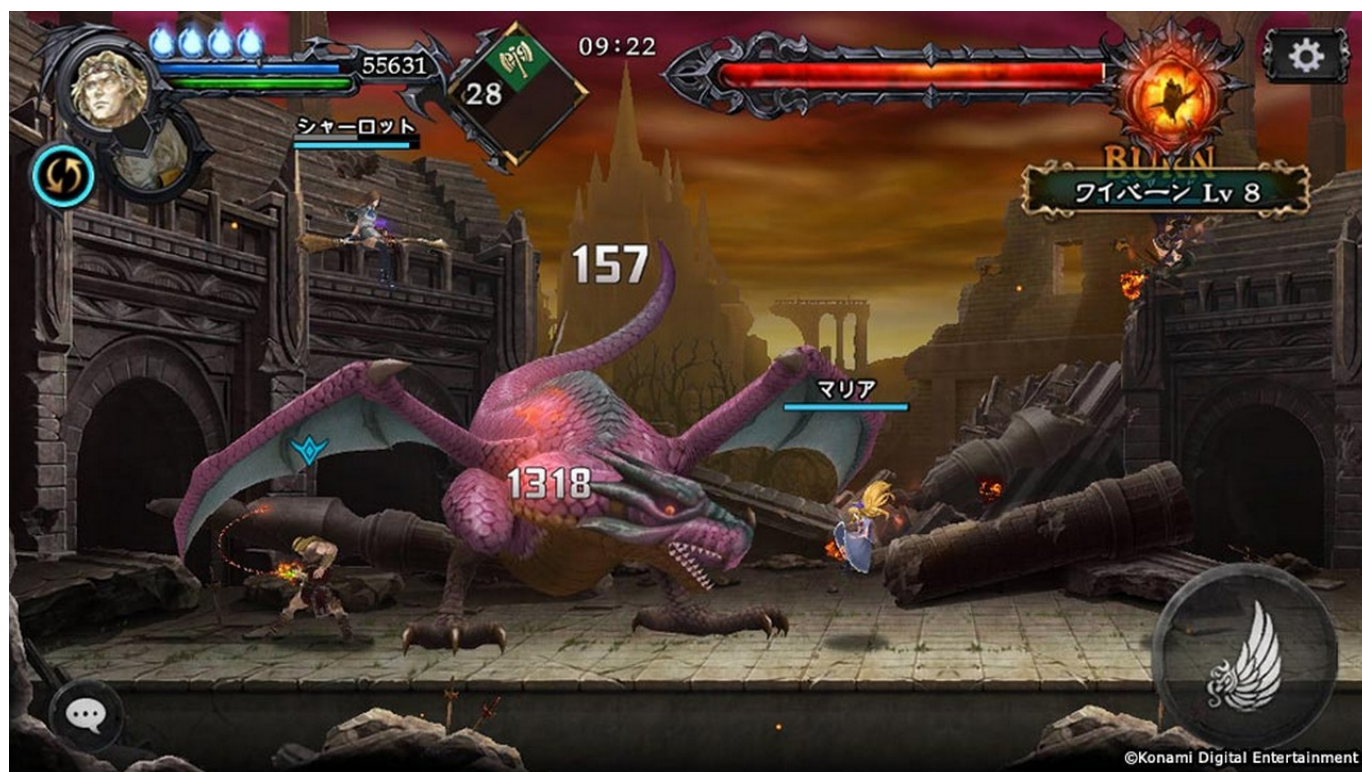
Castlevania: Grimoire of Souls per iOS. I perché di tali scelte

Konami ha fatto un po' di fatica da quando **Hideo Kojima** ha lasciato la compagnia che ha dato i natali al suo *Metal Gear* e altre popolarissime serie come *Contra*, *Ganbare Goemon* e *Silent Hill*; sono diversi anni ormai che il popolarissimo developer cerca di trovare una propria identità all'interno della scena videoludica. In fondo, si fa viva quando c'è da lanciare qualche nuova IP come il recentissimo *Metal Gear Survival* o l'annuale *Pro Evolution Soccer* anche se, specialmente per i fatti relativi al licenziamento di **Kojima**, non sembrano entusiasmare mai i fan. A ogni modo non è che lo storico developer non abbia titoli da sfornare o non sia pronto per un ritorno in grande stile: i fan ebbero un barlume di speranza quando, nel 2015, **Konami** lanciò un sondaggio che chiedeva agli utenti quali fossero i titoli che più conoscevano e, un primo risultato si vide con l'uscita di *Super Bomberman R* per **Nintendo Switch**, un titolo addirittura ripescato dalle IP di **Hudson Soft** (compagnia che **Konami** comprò nel 2012).

In questi giorni è apparso un nuovo probabile frutto di quel sondaggio, il ritorno di una delle saghe più amate di sempre: *Castlevania: Grimoire of Souls*. La popolare saga degli ammazza-vampiri è in stallo da *Castlevania: Lords of Shadows 2*, un bel gioco ma che, come i precedenti *Lords of Shadows* e *Lords of Shadows: Mirror of Fate*, portò la saga in acque sconosciute. **Koji Igarashi**, lo storico direttore che diresse la saga dopo il leggendario *Symphony of the Night*, lasciò **Konami** perché contrario alla loro decisione di metterlo dietro allo sviluppo di titoli mobile distogliendolo, se non altro, dalla sua visione di *Castlevania* in favore di **MercurySteam** (gli sviluppatori dietro agli ultimi tre capitoli della saga) che non vedeva di buon occhio.

D'allora **Igarashi**, similmente a **Keiji Inafune** quando lasciò **Capcom**, lanciò uno dei **kickstarter** più efficaci della storia, indirizzato verso la creazione di *Bloodstained: Ritual of the Night*, con l'obiettivo finale di 500.000 dollari; raggiunse 5 milioni in pochissimo tempo e si aspetta il suo rilascio in questo 2018. **Konami**, visto anche l'interesse dei fan verso il titolo indipendente di **Igarashi**, ha sicuramente pensato bene di produrre e annunciare *Castlevania: Grimoire of Souls*

(un po' come ha fatto **Capcom** con l'annuncio di **Mega Man 11**, giusto per offrire un'alternativa al malandato **Mighty No. 9**), annuncio che è stato in grado di far tremare la terra per una frazione di secondo. Anche se le immagini mostrano molti personaggi cari alla saga, un art-style tradizionale, una grafica 2.5D e, uno "story mode" con la possibilità di un multiplayer in cooperativa (simile forse a quella già vista in **Castlevania: Harmony of Despair**), **Konami** ha comunque - e decisamente - smorzato l'entusiasmo generale, annunciando il rilascio per dispositivi **iOS**. I prodotti **Apple**, anche se non pensati appositamente per il gaming, sono ottimi dispositivi in grado di restituire un'azione di tutto rispetto, ma è chiaro che quando si pensa a titoli classici come questi non è la prima piattaforma che viene in mente ai giocatori; dunque, perché questa scelta?



È probabile che **Konami** non voglia semplicemente lanciare titoli per l'utenza che conosce e desidera ancora dei nuovi **Castlevania** ma, da quel che sembra, una mossa del genere evidenzia la volontà di raggiungere più giocatori possibili. Ogni persona fisica con un cellulare, in fondo, è un potenziale giocatore e, in un'epoca in cui il mercato cinese si apre verso il gaming, in grado di diventare in pochissimo tempo leader nel settore, è chiaro che **Konami** voglia ricavarci uno spazio in questo nuovo scenario rinnovando, nel processo, la sua immagine; se non altro, anche se non nel modo in cui potremmo pensare, **Konami** è stata molto presente nella scena mobile in questi ultimi anni ed è possibile che il loro *core business* si stia spostando piano piano in quel determinato settore. Può dunque essere che **Castlevania: Grimoire of Souls** non sia "il loro **Mega Man 11**" poiché non vogliono semplicemente consegnare qualcosa ai fan della saga storica ma anche far conoscere la saga a chi non l'ha mai presa in considerazione, soprattutto in un paese come la **Cina** in cui le saghe classiche sono semi-sconosciute.

Tuttavia, **Konami** sa ancora che i giocatori che vogliono un loro ritorno in pompa magna si trovano principalmente fuori dalla scena mobile ed è per questo che titoli come **Metal Gear Survive** e **Super Bomberman R** non sono mancati, assenti nell'**App Store** e **Google Play** e che probabilmente, mai ci saranno. Gli **iPhone** e gli **iPad** non sono le "migliori console di gioco" (anche se i comandi su touch screen possono essere quasi sempre sostituiti da un bel controller fisico bluetooth) ma ciò non significa che non potremmo vedere questo titolo in altre piattaforme.

Nintendo Switch, per esempio, ha accolto positivamente molti titoli già presenti su mobile (come [Sparkle 2](#)) e il processo contrario non è neppure un'assurdità al giorno d'oggi (basti pensare alle versioni mobile di **Minecraft** o [Playerunknown's Battleground](#)). Ci sono ancora pochissime informazioni su questo nuovo titolo **Konami**: anche se stiamo parlando di un titolo **mobile**, le immagini sembrano promettere bene (ricordando molto **Castlevania: The Dracula X Chronicles** per **PSP**) e il solo fatto di rivedere **Simon Belmont**, **Alucard**, **Soma Cruz**, **Charlotte** e **Shanoa** e altri, scartando così lo stile e i personaggi dell'universo alternativo di **Lords of Shadows**, è certamente un buon punto a loro favore.

Qualsiasi saranno le scelte di **Konami**, tuttavia, sappiamo che queste non saranno mai fatte senza logica e se hanno deciso di puntare su **mobile** avranno certamente dati di mercato a supporto delle loro azioni anche se, comunque, non esclude a prescindere un rilascio per **console** o **PC** più in là. Ci auguriamo, inoltre, che questo non sia l'ultimo revival delle saghe storiche **Konami** e che potremo presto vedere presto dei nuovi **Contra**, **Gadius**, **Ganbare Goemon**, **Zone of the Enders** o **Suikoden** su **console**, **PC** o **mobile** (tutto pur di poterli giocare).



Culturalizzazione: migliorare i contenuti nel rispetto di tutti

Il **rosso** in **Cina** è il colore della **fortuna** e della **prosperità**, dunque un colore **positivo**, ma in termini di gaming questo colore è spesso associato ai **danni** o a un qualcosa di **negativo**; il **lutto**, in **Asia**, è rappresentato dal **bianco** anziché dal **nero** ed è inoltre inappropriato avere degli **scheletri** come nemici in un gioco perché ciò è visto come inappropriato verso i defunti. Questi sono solo alcuni esempi di come il contesto di un videogioco possa cambiare a seconda della popolazione che

lo gioca; non si può consegnare un gioco, che possa soddisfare tutti, senza considerare le diverse **credenze religiose, tradizioni** e diversi punti di vista ed è per questo che le uscite passano sempre attraverso il processo di **localizzazione**.

Questo non prevede la sola traduzione del comparto testuale o dei dialoghi ma serve per far sì che **la cultura di arrivo possa comprendere**, anche con termini propri, **la cultura d'origine**. Vi facciamo un esempio più chiaro: ricordate il buon vecchio anime **Rocky Joe**? Quando lui e il caro **Nishi** volevano un qualcosa di gustoso mangiavano un bel piatto di “**spaghetti**” e non di “**udon**”; se è per questo il nome “**Rocky Joe**” non è proprio un nome così giapponese. Questo perché i traduttori che lavorarono all’opera avevano bisogno di trovare dei corrispettivi culturali italiani che il pubblico avrebbe potuto comprendere e accettare senza, necessariamente, dar troppa importanza agli elementi che apparivano nelle scene del cartone (anche perché all’epoca gli anime e la cultura giapponese non erano così popolari); gli **spaghetti** sono simili agli **udon** ma non sono la stessa cosa, così come “**Joe Yabuki**”, in Italia, non ha la stessa carica di “**Rocky Joe**”, il cui termine sfruttava la popolarità sia del pugile italiano **Rocky Marciano** che l’allora nuovissima saga di **Rocky**. **Umberto Eco**, quando parlò della sua esperienza come traduttore, parlò appunto di “**Dire quasi la stessa cosa**”, poiché, in termini brevi, non esistono corrispettivi identici da una cultura “A” a una “B”.



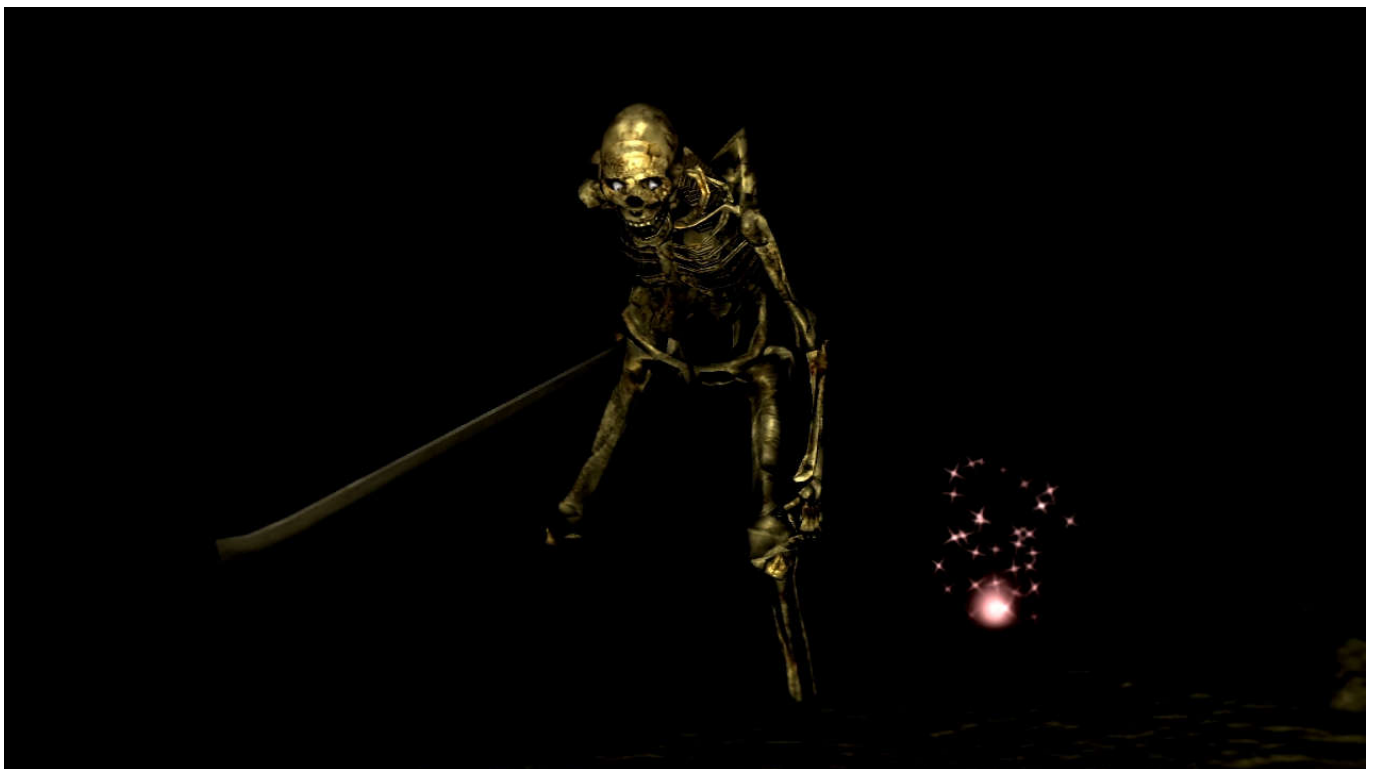
Localizzazione e culturalizzazione

Kate Edwards, l’ex direttrice esecutiva della **International Game Developers Association (IGDA)**, spinge gli attuali sviluppatori a puntare di più sui processi di **culturalizzazione**, un processo un po’ diverso dalla **localizzazione** che abbiamo imparato a conoscere. A tal proposito spiega:

«La culturalizzazione serve a tutto quel contenuto che potrebbe influenzare negativamente un determinato pubblico. Possono essere simboli, gesti, colori, character design - può essere persino la storia stessa se al suo interno sono presenti determinate allegorie storiche, alla quale la gente potrebbe reagire negativamente. [...] Il linguaggio è essenziale per la leggibilità di base, ma ciò che io spesso suggerisco è la culturalizzazione, perché rende il contenuto più fruibile. Si possono ricercare elementi all'interno di una cultura affinché il contenuto sia più interessante, per evocare un senso di cultura che non può essere gestito dal solo linguaggio. [...] Io voglio che [i giochi] possano piacere a più gente possibile nel mondo e per fare ciò la lingua non è sufficiente. È possibile fare ogni tipo di traduzione ma se il contenuto presenta un qualcosa di potenzialmente problematico per la cultura d'arrivo, questo non sarà compatibile con i loro valori culturali».

Gli obiettivi della **culturalizzazione** sono molteplici ma il principale è quello di “**migliorare il contenuto affinché possa raggiungere più fruitori possibili**” eliminando elementi che possano interferire con l’immersione del giocatore o, peggio ancora, possano offenderlo; **Edwards** ricorda che se un qualcosa non è in sintonia con la cultura d'arrivo questo potrebbe “rovinare l’esperienza”:

«In alcuni casi un “elemento discutibile” potrebbe estendersi ai governi locali e potrebbero anche bandire un gioco per quel qualcosa di “offensivo”[...]».



Censura o essere politicamente corretti?

Edwards ci tiene a ricordare che il processo di culturalizzazione non ha nulla a che fare con la **censura**, ma bensì con l’essere **politicamente corretto**: Kate spiega che gli sviluppatori sono liberi di fare ciò che vogliono, in quanto crede fortemente che i giochi siano una forma d’arte, una forma d’espressione personale e di libertà di parola. Tuttavia, se gli sviluppatori concepiranno un gioco violentissimo o irrispettoso, il 99% del pubblico non lo giocherà e dunque si faranno una pessima

reputazione anche se hanno tutto il diritto di pubblicarlo. Se invece vogliono fare soldi con la loro visione creativa allora dovranno essere messi di fronte a delle scelte di mercato.

La culturalizzazione, agli occhi della **Edwards**, ha due facce: la **culturalizzazione reattiva**, che comprende l'individuare (e dunque l'eliminare) le cose che possono provocare una reazione negativa, e la **culturalizzazione proattiva**. Quest'ultimo è un po' il processo inverso in quanto coinvolge l'arricchire il contenuto con elementi che possano migliorare l'esperienza e che i giocatori, di una certa cultura, possano individuare; se i *developer* americani o europei vogliono aprirsi di più al mercato cinese o mediorientale allora è meglio – per loro – mostrare interesse verso le loro culture inserendo elementi che possano attrarli come un semplice personaggio della loro nazionalità in un gioco o persino dalle loro sembianze in un titolo ambientato in un mondo fantastico (senza scadere però in stereotipi scontati). Ciò non viene circoscritto solamente per questi nuovi mercati ma è una pratica che coinvolge la sensibilità delle culture occidentali; ne è un esempio il recente ban di **Omega Labyrinth** nel **Regno Unito**, un gioco che poteva essere tollerato in **Giappone** ma non in molte parti d'**Europa** (poiché il gioco presentava delle quattordicenni spesso in contesti “troppo piccanti”. In Giappone, per legge, l'età del consenso è di 14 anni). Detto ciò, nonostante il “duro aspetto” degli **Stati Uniti d'America**, la **Edwards** ci tiene a ricordare che il mercato **USA** molto attento su certi aspetti:

«[...] è uno stato molto sensibile a questioni come il sesso, la nudità e il razzismo. I *developer* non possono pensare che tutto può filar liscio negli Stati Uniti perché non è vero. L'unica differenza è che negli Stati Uniti, come in molti paesi liberi, non controlliamo il contenuto da un punto di vista governativo; noi ci affidiamo semplicemente ai venditori. Il motivo per cui non abbiamo tutti i giochi provenienti da oltremare negli Stati Uniti è perché Walmart e Target si rifiutano di venderli, tutto qui! È il modello di vendita che blocca i contenuti, non il governo.».



Gillian
Katrina, do you mind if I borrow
this picture for a few days?

Katrina, di *Snatcher* di Hideo Kojima, vide cambiata la sua età da 14 a 18 nel mercato occidentale.

La rivincita dell'impero Joseon

La **culturalizzazione** è un processo che andrebbe avviato il prima possibile, a differenza della più comune **localizzazione** che si avvia soltanto verso la fine della produzione del prodotto, ovvero quando è pronto per essere trattato dai localizzatori; con la **culturalizzazione** si anticipano questi processi parlando con produttori, scrittori, artisti affinché possano consegnare un titolo che tutto il mondo, benomale, possa godere senza problemi.

Tuttavia ci saranno sempre da fare alcune eccezioni e la **Edwards**, lavorando come specialista della culturalizzazione da oltre una decade, lo sa bene; ricorda ciò che avvenne per il rilascio di ***Age of Empire***, nel 1997, in **Corea del Sud**. Il gioco in questione conteneva uno scenario che riproduceva l'invasione della **penisola coreana** da parte della **dinastia Yamato** che mise l'impero dei **Joseon** sotto assedio. Il ministro dell'informazione coreano disse che quell'evento non avvenne mai, nonostante i documenti storici a supporto dell'invasione avvenuta (ricordiamo che la penisola coreana non ha - o per lo meno aveva - una relazione serenissima, specialmente per gli eventi accaduti nel '900, con il **Giappone**); **Microsoft** aveva in atto una strategia a lungo termine per inserirsi nel loro mercato e i sondaggi mostravano che i giochi di strategia in tempo reale erano molto popolari in **Corea**, e questo prima ancora del successo ***StarCraft***. Fu così che la **Edwards** e **Microsoft** finirono per appoggiare le dichiarazioni del ministro rilasciando una **patch**, esclusiva al mercato sudcoreano, in cui accadeva l'(in)esatto contrario, ovvero che **l'impero dei Joseon** **invadeva il Giappone**. **Edwards** ricorda:

«Abbiamo preso una decisione che potesse far bene al nostro business. [...] La gente dibatte ancora: Microsoft ha oltrepassato il limite? Quale limite è stato oltrepassato? Se il limite era adattarsi alle aspettative locali allora hanno decisamente fatto la scelta giusta. Il loro obiettivo non era riportare i fatti storici; *Age of Empire* nasce per questa ragione? Io dico di no, visto che in altre versioni del gioco gli aztechi hanno i carri armati, e ovviamente non li hanno mai avuti. Non serve un background storico accurato per rendere un gioco divertente.».



In caso di emergenza

Edwards ricorda che la **culturalizzazione**, in fondo, permette ciò che è giusto per il gioco, gli sviluppatori e la loro visione del gioco; serve per far sì che il business non prenda scosse che possano rovinare la sua reputazione. Se dovessero presentarsi altri eventi simili allora si deve esser pronti a fare cambi del genere. Se **Microsoft** fosse andato contro il ministro (pur agendo in virtù dei fatti storici) allora avrebbero perso per sempre quel mercato. A detta sua, i governi si ricordano di ogni fatto relativo a censure e divieti di questo tipo perciò è bene per i game designers ne prendano nota; bisogna considerare sempre la sensibilità di un popolo altrimenti potrebbe chiudersi il mercato di una determinata area non solo per loro ma anche per l'industria in generale. Ricorda tutta via, che alcuni stati perdonano certi comportamenti, altri, come la **Cina** (che a oggi è un colosso della scena videoludica) semplicemente no.

Dunque cosa bisogna fare se un gioco, al suo rilascio, provoca caos in un determinato paese? Per prima cosa è bene mantenere la calma e non agire frettolosamente. Quando in un paese succedono cose simili è giusto anche **non cambiare immediatamente il contenuto** perché è possibile, invece, ottenere l'effetto contrario e dunque, peggiorare ancora di più la situazione; la vera domanda da porsi è: quali sono gli obiettivi del prodotto lanciato e qual è la strategia di mercato a lungo termine del developer in quel determinato paese? Se l'oggetto delle controversie riguardano il design, la narrazione, o altri aspetti dovrebbero essere invece pronti a difenderlo. La **Edward** designa delle linee guida per non perdere il controllo in situazioni simili:

«Bisogna avere una risposta pronta che non sia "l'abbiamo fatto perché pensavamo fosse figo". [...] L'ho visto accadere un sacco di volte e dunque incoraggio i developer a scrivere una o due pagine di spiegazione del perché di determinate scelte, con delle parole che possano meglio appellarsi a questi particolari casi. All'occorrenza è bene spiegare loro (governi, comunità religiose, etc...) i procedimenti che hanno portato a scelte simili e dire cose come: "guardate, noi abbiamo fatto questo procedimento logico, abbiamo parlato con questi accademici, parlato con queste persone, fatto le nostre ricerche di mercato e capito che non fosse questo gran

problema... In poche parole abbiamo fatto i nostri compiti".».

Così facendo si riguadagna un po' di terreno nella lotta; la controversia non sarà conclusa ma almeno si dimostrerà il non aver agito con ignoranza da parte dei *game developer*. Questo è molto importante perché in molti pensano che queste ricerche non vengano fatte; tanta gente pensa che queste offese nascano per ignoranza oppure per offendere volutamente qualcuno ma in realtà il 99% delle volte gli sviluppatori agiscono in buona fiducia, senza alcuna intenzione di offendere qualcuno, ed è vero.

Tuttavia **Kate Edwards** ha sentito più volte molti *developer*, in situazioni del genere, dire cose come: «questa non è ottima pubblicità per il mio gioco? Che male c'è ho fatto qualcosa di offensivo e tutti ne parlano? Non è forse buono?». La verità è che tutto questo non si traduce tanto in "cattiva pubblicità" ma tanto che così facendo si finirà per diventare "la compagnia che fa arrabbiare la gente" o "quelli che se ne fregano" e il loro brand avrà sempre una connotazione negativa in determinati paesi; dunque tener conto delle differenze culturali fra paese è paese è importantissimo per far sì non solo che il prodotto raggiunga più persone possibili ma anche per far sì che le loro strategie di mercato a lungo termine possano funzionare in una determinata area.

Un nuovo Banjo Kazooie potrebbe arrivare su Nintendo Switch

Il genere **platform** è stato da sempre uno di quelli che si è meglio adattato al **3D**; c'è stato un periodo, esattamente nel passaggio dalla generazione **16-bit** alla **32/64-bit**, in cui tutti giochi sarebbero dovuti diventare **tridimensionali**, indipendente dal loro genere, ma questa decisione non giovò per molti titoli (basti pensare a **Castlevania** su **N64**, **Contra: Legacy of War** su **Sony Playstation** e **Sega Saturn** o l'orrendo **Bubsy 3D**). **Super Mario 64** dimostrò al mondo come il **platform** poteva funzionare, ma soprattutto evolversi, nelle console di nuova generazione; in uno scenario in cui in molti tentavano di dare la miglior definizione di **platform 3D**, come la **Sony Computer Entertainment** con **Spyro the Dragon**, uscì un platform che riscrisse le regole di un genere quasi ancora agli albori: stiamo parlando di **Banjo-Kazooie**, titolo di **Rare** uscito esclusivamente su **Nintendo 64** nel 1998. Lo studio inglese non solo andava d'accordo con **Nintendo** ma lo era ancora di più con l'innovazione: già ai tempi dello **SNES** tirarono fuori **Donkey Kong Country**, titolo che utilizzava l'allora innovativa **grafica 3D pre-renderizzata**, e su **Nintendo 64**, **Rare** finì per gettare le basi per gli **FPS moderni** con **Goldeneye 007**.

Banjo-Kazooie prese i concetti di **Super Mario 64**, gioco già innovativo di suo, e li espanse: il titolo, che vedeva un orso campagnolo e un picchio rosso chiacchierone (o meglio, chiacchierona... sì, **Kazooie** è femmina) al salvataggio della sorella del primo, presentava un *overworld* e livelli più espansi, una storyline e dei personaggi più definiti, mosse e meccaniche sempre nuove ma soprattutto tantissimi oggetti da collezionare (tanto che fu coniato il termine "**Collectathon**" per descrivere giochi simili a questo). **Rare** utilizzò più in là lo stesso motore grafico per produrre **Donkey Kong 64**, **Conker's Bad Fur Day** ma soprattutto l'ancora più espanso sequel **Banjo-Tooie**, rilasciato verso la fine del ciclo vitale del **Nintendo 64**.



Il passaggio a Microsoft

Le relazioni fra **Nintendo** e lo studio inglese sembravano solide, ma nel 2002 **Rare** terminò i rapporti con la compagnia di Kyoto e diventò sviluppatore esclusivo **Microsoft**; alcuni diedero la colpa alla vicenda relativa a ***Dinosaur Planet***, che nelle ultime fasi dello sviluppo diventò ***Star Fox Adventures*** per volere di **Nintendo** (sconvolgendo anni di sviluppo con risultati non esaltanti), ma **Tim Stamper**, co-fondatore della compagnia insieme al fratello **Chris**, in un [intervista al Develop Awards 2015](#) dichiarò di «non avere idea del perché **Nintendo** non comprò mai gli interi asset da **Rare**». Molti fan concordano nel dire che l'acquisto da parte di **Microsoft** non fu la cosa migliore per **Rare** e ciò è dimostrato dai titoli poco convincenti usciti nel tempo per **Xbox** e **Xbox 360**, come ***Grabbed by the Ghoulies*** e ***Kameo: Elements of Power***; tuttavia il mondo tremò quando su internet apparve il trailer di un nuovo gioco della saga di ***Banjo-Kazooie***.

Questo nuovo titolo sembrava essere un *platformer* come i due giochi precedenti ma quello che ne venne fuori, più in là, fu ***Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts***, un titolo che aggiunse meccaniche superflue e che stravolse (in negativo) la formula classica. Sebbene i fan distrussero quel gioco (gli stessi che gli fecero ottenere l'etichetta "**Platinum Hits**", il che significa che il gioco vendette almeno 400.000 copie nei primi nove mesi dall'uscita) **Microsoft** ha dimostrato di aver creduto nel progetto, sia prima che dopo il rilascio di questo gioco; **Banjo** e **Kazooie** apparvero successivamente in ***Sega All-Star Racing*** come DLC esclusivo per **Xbox 360** e ***Nuts & Bolts*** è apparso di recente all'interno della collezione ***Rare Replay*** insieme ai primi due titoli per **Nintendo 64**, ricordando ai fan che questo discusso titolo non è semplicemente una parentesi (e anche che non è così brutto come lo si dipinge). Con queste recenti uscite **Microsoft** ha forse dichiarato di non aver intenzione di terminare la saga e che conosce il valore di ***Banjo-Kazooie*** nella storia dei videogiochi; sicuramente aspettano il momento ideale per lanciare un nuovo titolo della saga, che è in stallo dal 2008, e forse adesso è arrivato il momento di tornare a sperare.

Una nuova speranza

[concedere le loro IP per lo sviluppo a terze parti](#) quindi, in realtà, l'idea di vedere questa strana coppia nel fantastico picchiaduro crossover non è necessariamente campata in aria. Se è per questo **Rare**, ai tempi dell'acquisto da parte di **Microsoft**, rimase in buoni rapporti con **Nintendo** poiché l'esclusività, in realtà, si limitava alle sole console casalinghe: lo studio inglese ha infatti sviluppato diversi titoli per **Gameboy Advance**, come **Sabre Wulf**, i porting di **Donkey Kong Country** e addirittura **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge** e **Banjo Pilot**, ben due titoli relativi al franchise. Tuttavia, molti dei *developer* chiave che lavorarono per i titoli del **Nintendo 64** non sono più in **Rare** e hanno fondato **Playtonic Games**, lo studio che di recente ci ha portato **Yooka-Laylee**, titolo posto come il sequel spirituale di **Banjo-Kazooie**; il progetto fu un successo istantaneo su **Kickstarter** ma alla consegna del gioco i fan trovarono sì un buon gioco ma non all'altezza dei titoli di cui si poneva come sequel spirituale. Adesso, con **Microsoft** disposta a portare alcuni dei suoi più grandi titoli al di fuori del suo "campo", **Rare** disposta a cedere le sue IP per lo sviluppo e anche **Playtonic** coinvolta con tutte le compagnie in questione (in quanto lo studio, come già ribadito, è formato da ex dipendenti **Rare** e **Yooka-Laylee** è presente sia su **Xbox One** che su **Nintendo Switch**) le possibilità di rivedere un nuovo titolo di **Banjo-Kazooie** in una console **Nintendo**, dove nacque il fenomeno **Rare**, esistono; **Playtonic** potrebbe tranquillamente essere tirata in ballo per lo sviluppo di una IP di cui ne conoscono le meccaniche e la filosofia generale e, una volta completato il processo di produzione, potrebbe apparire sia su **Xbox One** che su **Nintendo Switch**, console la cui utenza potrebbe meglio valorizzare un titolo come **Banjo-Kazooie**. Se **Mega Man 11**, dopo l'esperienza di **Mighty No. 9**, sta per rilanciare una saga in stallo da anni lo stesso potrebbe accadere per il noto platformer della **Rare** e, visto che le possibilità ci sono tutte, a noi non resta che incrociare le dita e sperare di ricevere un nuovo titolo di **Banjo-Kazooie** per **Switch** in futuro, o magari di vedere i due bizzarri personaggi nel picchiaduro crossover che uscirà in questo 2018!

Chuchel

Da **Amanita Design**, lo studio ceco che ci ha portato capolavori come **Machinarium** e **Botanicula**, arriva **Chuchel**, una nuova sorprendente avventura grafica (genere che ha da sempre contraddistinto questo developer) dai toni bizzarri ma incredibilmente fantasiosi e coloratissimi; non a caso, il titolo ha vinto il premio "Excellence in Visual Art" al **Indipendent Games Festival** (meritatissimo, secondo noi), ed è solo l'ennesimo premio simile vinto dallo studio. I giochi di **Amanita Design** sono sempre curati fin nell'ultimo dettaglio e questo nuovo titolo non è da meno: che sia su **PC**, **Mac**, **iOS** o **Android** garantisce un gameplay ricco e pieno di risate.



Un tipetto molto particolare

Chuchel è un simpatico pallino nero con una certa affinità con le **ciliegie**; farebbe di tutto pur di averne una, ma spesso un topino fucsia di nome **Kekel** e una misteriosa **manona pelosa** giocano degli scherzetti al nostro bizzarro personaggio e così dovremo sempre escogitare qualcosa per raggiungere la nostra ambita **ciliegia**. Verremo posizionati in scenari in cui spesso ci saranno **personaggi** e **oggetti** con i quali potremo interagire; la natura del gioco è quella del **punta e clicca**, ed è dunque superfluo elencare quali azioni potremo svolgere con i singoli elementi dello scenario; vi basterà solo sapere che spesso e volentieri il nostro **Chuchel** farà sempre qualcosa di divertente o di adorabilmente ridicolo. Gli scenari sono spesso composti da una sola schermata e i singoli elementi non saranno mai tantissimi ma ciò non significa che i puzzle da risolvere saranno semplici; la soluzione non arriva mai a primo acchito, ci toccherà riprovare più e più volte determinate azioni, sempre con risvolti spesso esilaranti; ci sono poi dei livelli in cui non ci saranno dei veri e propri enigmi ma offriranno al giocatore un divertente intermezzo con il quale poter interagire e dunque avere sempre una scenetta, più o meno personale, fra un livello e l'altro. Le soluzioni dei puzzle non sono mai chiarissime e perciò i game designer hanno pensato bene di inserire alcuni indizi qualora il giocatore si trovi in difficoltà in alcuni punti dall'avventura: il primo ci verrà dato sin da subito, un altro arriverà quando saremo visibilmente in difficoltà e questo sarà un pochetto più ovvio del precedente. Capiterà anche, rimanendo in tema di indizi, che quando cliccheremo su una delle apposite icone, **Chuchel** comincerà a farfugliarci la soluzione, facendoci sentire, a modo suo (visto che non parla la nostra lingua), dei veri incapaci!

È un titolo che sorprende di continuo e tante volte le meccaniche del gioco cambieranno senza un minimo di preavviso: da un momento all'altro potremo passare da semplici schermate statiche a una planata a bordo di un uccellino evitando ostacoli à la **Flappy Bird**, ci troveremo a combattere con dei robot giganti, a leccare strani funghi allucinogeni e ad aver a che fare con strambe allucinazioni oppure in un labirinto a mangiare ciliegie insieme a nientepododimeno che **Pac Man**!

Al di là di tutto, è sempre il contesto generale a essere imprevedibile: le interazioni con **Chuchel** o con qualche elemento ambientale sono sempre assurde e, quasi sempre, questo titolo riuscirà a farci ridere e a risollevare il nostro umore, un po' come avviene quando si guarda un cartone animato con

poca logica! Il nostro personaggio infatti è spesso prolisso, esagerato e le lunghe animazioni, cliccando su un elemento dello schermo, servono proprio a sottolineare il brio che il gioco vuole trasmettere. Il gameplay in un certo senso, al di là dei semplici click o di un cambio di meccanica improvviso, potrebbe sembrare un po' povero ma il titolo ci sorprenderà sempre proprio quando meno ce lo aspettiamo e sempre con risultati spettacolari.



Estasi sensoriale

Chuchel presenta uno stile veramente personale e ogni animazione è veramente curata fotogramma per fotogramma; dire che il solo guardare una schermata del gioco, anche senza far nulla, è un piacere per gli occhi non è un'esagerazione. Alcuni potrebbero lamentarsi del fatto che le animazioni, quando viene triggerata un'azione, non sono skippabili, ma guardare **Chuchel** risolvere i puzzle "a modo suo" è sempre un piacere da vedere, giocare a questo titolo non è molto diverso dal guardare un bel cartone animato. Descrivere il suo stile grafico non è facile, anche se è chiaro l'intento di rievocare, a larghe linee, i disegni infantili, e dunque si ritrovano molti tratti in **acquerello**, a **tempera/acrilico** e anche a **matita**, sempre in una maniera imprecisa ma estrosa. È molto difficile dunque accostare un simile art-style a uno già esistente per via della sua unicità e singolarità; potrebbe a tratti ricordare qualcosa come **Adventure Time**, **Gumball** o **Salad Fingers** (se fosse privo di toni macabri e contorti) ma neppure questi esempi sono in grado di descrivere la spettacolare presentazione di questo titolo. Se vi portate a casa la **Cherry Edition** su **Steam** otterrete, insieme al gioco, anche l'**art book** in PDF e la **colonna sonora** del titolo; inutile dire che questo booklet, composto da ben **89 pagine**, è curatissimo e rappresenta davvero un'esperienza aggiuntiva perché le illustrazioni al suo interno sono semplicemente fantastiche e il suo acquisto (5€ in più rispetto alla versione base) vale davvero i soldi spesi.

Per accompagnare questo capolavoro di arte visiva c'è un **comparto sonoro** semplicemente eccezionale; questo è affidato interamente alla band **DVA** che dunque non ha soltanto composto la soundtrack, che presenta uno stile che si rifà sia alla **musica elettronica** che a uno strano **folk** (più

precisamente un **Freak Folk**) e segue spesso l'azione dello schermo come una **Silly Symphony**, ma hanno anche prodotto tutto l'assetto degli effetti sonori che, probabilmente, è ciò che potrebbe colpire di più il giocatore. Come già accennato in precedenza, "niente è come sembra" e dunque, se ci aspettiamo un "cip" di un uccellino, sentiremo sempre un suono strambo, prodotto spesso sia coi sintetizzatori sia, talvolta, anche a voce! Se utilizzerete le cuffie riuscirete a notare che alcuni effetti sonori, come un'esplosione, un volo o il sibilare di un serpente, sono stati riprodotti con un buffissimo suono fatto a voce, e questo è davvero un tocco di classe!

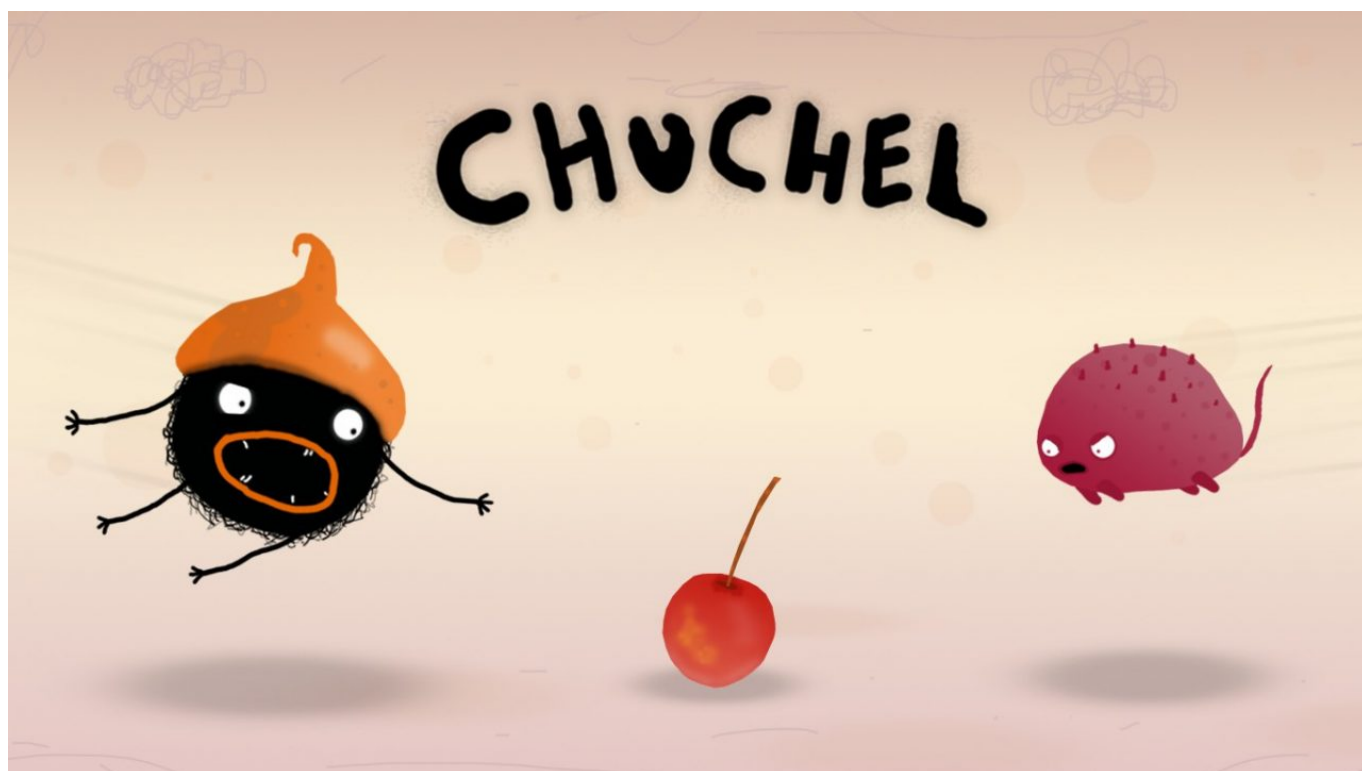


La ciliegina sulla torta

Chuchel è un gioco davvero spettacolare, che inebrierà i vostri occhi e le vostre orecchie ma, soprattutto, vi farà ridere e vi cambierà le giornate. L'opera attinge molto dai classici del genere, ma è comunque molto accessibile ed è un ottimo titolo sia per chi si vuole aprire verso questo genere e sia per i veterani, anche solo per poter godere dello stupendo art-style e della sua fantastica presentazione. Unica pecca è forse la sua **scarsa longevità**: i giocatori più esperti potrebbero completarlo in poco tempo e i pochi achievement paralleli non sembrano essere un grosso incentivo per continuare a giocare a questo gioco.

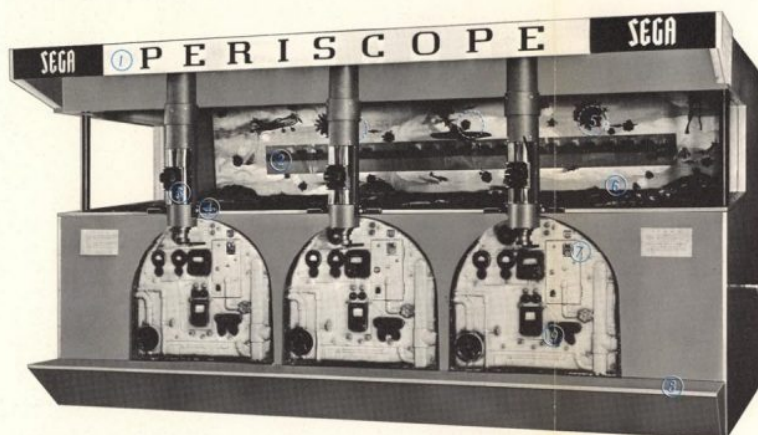
Ci sentiamo dunque di consigliare **Chuchel** soprattutto ai neofiti del genere che vogliono addentrarsi nel mondo delle **avventure grafiche** oppure agli estimatori della **Amanita Design**; questo è solo uno dei spettacolari giochi dello studio ceco e potrebbe costituire un ottimo punto di partenza per conoscere la loro realtà fatta primariamente da giochi simili, per poi recuperare i succitati titoli precedenti.

Il prezzo di **Chuchel** su **Steam** non è per niente proibitivo e per 9.99€, o 14.99€ se avete intenzione di guardare l'**artbook** e ascoltare la **colonna sonora** (credeteci, sono veramente fantastici), aggiungerete alla vostra libreria un piccolo grande capolavoro fatto di puzzle intriganti, personaggi strambi e suoni buffi! Provare per credere!



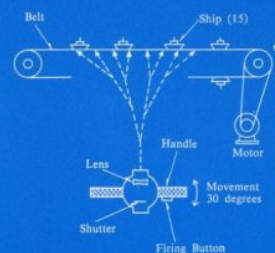
Sega History

Come **Nintendo**, le radici di **Sega** si pongono in un'epoca pre-gaming. Contrariamente a quanto si possa pensare, Sega era all'inizio una compagnia americana: fu fondata negli anni '50 a Honolulu e il suo obbiettivo era provvedere all'intrattenimento dei militari dell'esercito americano. I loro prodotti principali erano slot machine, cabine fotografiche ma soprattutto **giochi elettromeccanici**. In uno scenario in cui ancora i videogiochi su schermo non esistevano **Sega**, negli anni '60, produsse **Periscope**, un gioco elettromeccanico considerato da molti un pilastro sul quale si sarebbe costruita intorno l'intera scena arcade. **Periscope**, insieme ad altri titoli come **Duck Hunt** e **Missile**, attrassero l'interesse di un gruppo di investitori giapponesi che presto investirono nella compagnia e comprarono grossa parte degli asset.

CONTINUOUS ACTION ◇ EYE CATCHING APPEAL

DESIGN DESCRIPTION

- ① Attractive 3-Dimensional sign.
- ② Score glass showing number of shots and number of hits in tonnage of ships sunk.
- ③ Realistic simulated submarine periscope complete with firing button and optical system.
- ④ Grip handles allow 30 degree swing of the periscope.
- ⑤ Three speakers, one for each of the periscope positions that emits torpedo and explosion sounds.
- ⑥ Fiberglass ocean wave with internal coloring to resist wear.
- ⑦ Locked hinged door carrying the slug rejector and reject cup with access to the cash box.
- ⑧ Buffer plate of a hard synthetic material.
- ⑨ Simulated submarine control panel of fiberglass.

"Formica" type finish on front and sides

TRACKING MECHANISM


The torpedo track as it nears the ship aimed at has the possibility of changing course in one of two directions due to the action of the mixer unit, there is a position however that as the player picks-up skill he can manage a hit more often by taking into consideration the speed of the moving target and adjusting his aim accordingly.



L'era arcade e il Master System

Arrivano gli anni 80 e si assiste al boom delle arcade e di **Atari** nel mercato casalingo. **Sega**, visto il successo con i giochi elettromeccanici, decide di entrare nel mercato dei giochi elettronici, e comincia rilasciare i suoi primi giochi quali **Head On**, **Monaco Gp**, **Zaxxon** e **Pengo** che si rivelano, sia nelle arcade che nelle console casalinghe, dei veri successi commerciali. **Sega**, sin dagli inizi, dimostrò di essere una vera e propria pioniera dell'innovazione: in un periodo in cui **Pac Man**, **Centipede** e **Galaga** spopolavano, **Sega** era già all'opera con gli scaling, in **Buck Rogers: Planet of Zoom**, e persino con i **Laserdisc**, anticipando l'uscita di **Dragon's Lair** con **Astron Belt** in tutto il mondo (tranne negli Stati Uniti, dove il popolarissimo gioco con i disegni di Don Bluth arrivò per primo). L'investimento sui videogiochi si rivelò vincente, ma il mercato, come crebbe a dismisura in pochi anni, crollò improvvisamente; la crisi dei videogame del **1983** prese piede ma **Sega**, nonostante alcuni dipendenti se ne tirassero fuori, decise di sfruttare la propria popolarità nell'arcade per rilanciare il mercato dei videogiochi. L'impresa non era assurda: i cabinati **Sega** andavano fortissimo nelle sale arcade e i loro giochi erano anche molto popolari nel mercato casalingo, ma purtroppo un gigante sfruttava una popolarità ben più grande di quella loro. **Nintendo** cavalcava infatti l'onda del successo con **Donkey Kong** dal 1981, e il lancio del **Famicom** nel **15 Luglio del 1983** in Giappone oscurò del tutto il lancio del **Sega l'SG-1000**, lanciato lo stesso esatto giorno. Il **Sega SG-1000** era un sistema valido ma semplicemente era una console che non poteva minimamente competere col **Famicom**: la console era molto simile al **Colecovision**, più vecchia della controparte **Nintendo**, e ovviamente presentava caratteristiche più datate, come il sonoro del **Texas Instrument SN76489** e l'incapacità di produrre uno scrolling fluido come poi **Super Mario Bros.** dimostrò. Dopo alcuni restyling con i **SG-1000 II** e **SC-3000**, quest'ultimo un vero e proprio computer, **Sega** capì che non poteva competere contro **Nintendo** con un sistema inferiore, così la compagnia aggiornò l'hardware della propria console definitivamente e, nel 1985, rilasciò finalmente il **Sega SG-1000 Mark III**, ovvero il **Master System** prima in

Giappone e poi, l'anno successivo, nel resto del mondo. Il **Mark III** offriva una CPU, GPU e RAM migliori del modello precedente e ciò significava ben 32 colori visualizzabili da una palette di 64 e un'azione più veloce su schermo; tuttavia la console fu azzoppata drasticamente dal suo chip sonoro che rimase lo stesso per garantire la compatibilità dei giochi del vecchio catalogo in Giappone. **Sega**, più in là, solo in Giappone, rilasciò l'add-on **FM Sound Unit** che offriva al giocatore un range di suoni superiori al chip sonoro di base, dunque un suono ben superiore alla controparte **Nintendo**. La console **Sega** offriva un catalogo di giochi veramente interessante come ***Alex Kidd, Wonder Boy, Phantasy Star, Operation Wolf***, ma ritagliarsi una fetta in quel mercato dominato da **Nintendo** era un'impresa ardua; in Nord America **Nintendo**, firmando con le case produttive americane, si assicurava anche l'esclusiva per la propria console lasciando dunque il **Master System** con i soli **Activision** e **Parker Brothers**. La morsa di **Nintendo** sul mercato nordamericano spinse **Sega** a puntare su altri continenti, come l'Europa e il Sud America, dove riuscì addirittura a superare il **Nes**; specialmente in Brasile, il **Master System** divenne sinonimo di videogioco, e **Tec Toy**, la compagnia dietro la distribuzione della console, produce tuttoggi la console **Sega** vendendo approssimativamente circa 100.000 console l'anno. I propositi per una nuova console c'erano e fu su queste conquiste che **Sega** decise di lanciare una console in grado di superare **Nintendo** una volta e per tutte.



The peak of popularity

Come già scritto in [La Grande Guerra: Sega Genesis vs Super Nintendo](#), Sega lanciò così nel 1989 il **Sega Mega Drive** (o **Genesis** in Nord America), hardware basato sul sistema arcade **Sega System 16**; in questo modo **Sega** riuscì a ottenere un vero e proprio vantaggio contro **Nintendo**. Il nuovo sistema prometteva una grafica superiore al **Nes**, un migliore sonoro ottenuto dalla **sintesi FM**, e una giocabilità comparabile alla qualità **arcade**. Questa fu la prima strategia adottata da **Sega** per vendere il suo **Genesis**: portare i titoli da sala giochi a casa e superare il muro che separava il mercato casalingo dal mercato **arcade**. La strategia all'inizio sembrò andar bene, spinta anche dal

fatto che la console, al lancio, fu venduta in bundle con **Altered Beast**, un gioco arcade niente male e in grado di sottolineare la differenza fra il **Nes** e il **Genesis**. Tuttavia i giocatori non erano ancora convinti della nuova macchina a 16 bit di **Sega**: l'uscita di **Super Mario Bros. 3** fece capire a **Sega** come i giocatori fossero ancora attratti dall'ormai vecchio **Nes** e, anche se le **arcade** erano ancora il punto di riferimento tecnologico per la comparazione degli hardware, questi non servivano a nulla se un gioco casalingo, seppur con una grafica mediocre, si rivelava divertente e adatto alle case. Tuttavia, già a questo punto, il **Genesis** aveva comunque una solida fanbase: nonostante **Super Mario** fosse insuperabile in casa propria (Giappone), non si può negare che la linea di titoli iniziale del **Genesis** era comunque competitiva. Non dimentichiamo anche che molte **third parties** cominciavano a interessarsi alla nuova console **Sega** per via delle sue caratteristiche superiori e in cerca di nuovi accordi commerciali meno rigidi di quelli di **Nintendo**; già nel 1989 **Capcom** mise sulla nuova piattaforma **Sega** il suo **Ghouls 'n Ghosts**, sequel di **Ghost and Goblin**, sorprendendosi della facilità di programmazione sulla console, di quanto fosse bello sviluppare per un mercato casalingo di giochi così simili alle arcade e compiacendosi perciò di quanto fosse buono il loro nuovo accordo con **Sega**. Il coinvolgimento di molte celebrità sportive, come il pugile **James "Buster" Douglas**, il giocatore di football **Joe Montana**, il golfista **Arnold Palmer**, aveva già attirato a sé una fascia poco considerata nella vita del **Nes**, ovvero gli appassionati dei **giochi sportivi**, e sottolineò come il **Genesis** potesse puntare a una fascia di pubblico più adulta. **Michael Jackson: Moonwalker** fu uno dei titoli più discussi e diede al **Genesis** una *attitude* che la console mantenne per tutto il suo ciclo vitale. La discussione sulla qualità della libreria di titoli rispetto alla concorrente giaceva spesso su un punto morto: il **Genesis** aveva 16 bit, il **Nes** solo 8. Con l'assunzione di **Tom Kalinske** nel 1990 come CEO di **Sega of America** furono lanciate in TV delle nuove pubblicità aggressive e dirette a **Nintendo** che miravano a sottolineare l'arretratezza tecnologica del **Nes**. Il nuovo slogan «**Genesis does what Nintendon't**» parlava chiaro e la console si aprì verso quella fascia di pubblico cresciuta sì col **Nes**, ma che ormai era grande e andava al liceo. Il **Genesis** poteva dar loro **giochi sportivi, giochi d'azione, giochi puzzle, porting** dei giochi presenti in **arcade**, in poche parole giochi adatti alla loro personalità. L'ultima cosa che mancava era una mascotte in grado di poter competere con **Mario**, icona dei videogiochi e che sembrava essere imbattibile. **Kalinske** aveva bisogno di un personaggio non solo carismatico ma che rappresentasse anche la cultura giovanile dei tempi e che potesse dare a **Nintendo** il colpo di grazia. In Giappone **Yuji Naka**, ispirato dalla propria capacità di completare ripetutamente e velocemente il primo livello di **Super Mario Bros**, voleva creare un gioco veloce, pieno di azione e mozzafiato. Il personaggio di questo gioco sarebbe stato destinato a diventare la nuova mascotte **Sega** e, dopo tante bozze, la scelta cadde su un insolito porcospino: gli fu dato un bel colore blu cobalto, una schiena spinosa che si rifacesse le capigliature *mohawk* in voga in quegli anni, delle scarpette rosse in contrasto con il blu e soprattutto un caratterino frizzante e "figo". **Sonic The Hedgehog** incorporò tutti questi aspetti già dal primo titolo, che fu subito messo in bundle con la console: il suo arrivo sul mercato scosse il mondo. Il nuovo bundle del 1991, lanciato con un **price drop** visto che la console era già sul mercato da due anni, fu un successo strepitoso e il cammino di **Sonic** verso la gloria era solo all'inizio. In questo contesto, **Nintendo** rilasciò il **Super Nintendo** in bundle con **Super Mario World** e, anche se non ebbe il successo sperato e molti giocatori erano in favore di **Sega**, **Kalinske** sapeva di avere la console più debole, e non voleva assolutamente che il **Sega Genesis** si rivelasse un fuoco di paglia; così corse ai ripari e tentò di capire come vendere la propria console nonostante concorresse con un'altra più potente. Si decise di far leva sull'unico vero punto a favore del **Genesis** contro lo **Snes**, un punto non da poco: il processore di 7.6 MHz contro quello di 3.7MHz dello **Snes**, e su questo fu costruita tutta la nuova campagna pubblicitaria di **Sega**. Le nuove pubblicità parlavano di un fantomatico "**blast processing**": non era altro che un modo per sottolineare la più rapida velocità di calcolo del **Sega Genesis**, ma fu una parola così "cool", studiata appositamente per essere utilizzata fra i giovani durante i dibattiti sulla console migliore senza necessariamente puntare sui fatti matematici, che funzionò. La pubblicità ebbe successo e servì non solo a infuocare il dibattito, ma anche a infuocare la competizione fra le due compagnie,

intente a dare il massimo. Nel Gennaio del 1992, **Sega** aveva in mano il 65% del mercato dei videogiochi: per la prima volta **Nintendo** non era più sovrana del mercato videoludico ma questo servì alla grande N per ripensarsi e prepararsi a stracciare la competizione. **Sega**, per portarsi un passo avanti, seguì le orme del **PC Engine** di **Nec** e, dopo qualche anno sul mercato, lanciò un add-on per i Compact Disc: l'avvento del **Sega CD**, o **Mega CD** nel resto del mondo, avrebbe dovuto eclissare una volta e per tutte lo **SNES** grazie alla capacità superiore del compact disc che poteva offrire ai giocatori dei giochi più grandi e una qualità audio insuperabile. Tuttavia le grosse capacità del **Sega CD** non furono mai sfruttate veramente al massimo e quello che fu lanciato su **Sega CD** furono titoli mediocri, punta e clicca da PC (che storicamente non si sono mai adattati veramente bene alle console) e giochi le cui scene in *full motion video* non finivano mai. Tutto questo, commisto al prezzo addirittura superiore al modello base del **Sega Genesis**, comportò che il **Sega CD** vendette solamente 2.24 milioni di unità in tutto il mondo fino al 1996, ma questo fu solo l'inizio per i guai di **Sega**. Durante questo periodo, la casa nipponica si diede la proverbiale "zappa sui piedi" lanciando il suo ultimo add-on per il **Sega Genesis**, ovvero il **32X**. Questa periferica era solamente un *add-on* che leggeva delle cartucce più avanzate con grafica a 32 bit e con un processore aggiuntivo; la scelta delle cartucce sembrò essere un passo indietro dopo la spavalda promozione dei CD ma il vero problema fu lanciare il **32X** a pochi mesi dal lancio del **Sega Saturn**, la console **Sega** per la nuova generazione e già lanciata in Giappone. Persino i fan più sfegatati di **Sega** decisero che era meglio aspettare la nuova console **Sega** e lasciare il **32X** da parte e così questa periferica, di cui rivenditori dovevano liberarsi per l'arrivo del **Saturn**, finì per essere svenduta a 20 dollari nel cesto delle offerte; per **Sega** questo non fu solamente un errore ma anche un vero e proprio motivo di vergogna.



Una console poco convincente

Tuttavia si dice: «anno nuovo vita nuova». Il lancio del **Saturn** doveva rappresentare un vero e proprio ritorno alla gloria; stessa gloria avuta agli inizi del **Sega Genesis** e anche al modesto successo del **Game Gear**, console portatile di **Sega** lanciata nel 1991 che, fra grossi pregi e qualche difetto (vedi un consumo di batterie molto rapido), offriva ai giocatori una validissima alternativa al **Game Boy** di **Nintendo**. Verso la fine del 1994 arrivarono ottime notizie dal Sol Levante: **Saturn** aveva esaurito le 200.000 unità del lancio al day one, continuando fino a 500.000 unità vendute a Natale per poi arrivare al milione dopo sei mesi; il **Sega Mega Drive** in Giappone fece solamente 400.000 unità durante solamente il suo primo anno, rimanendo poi in tutta la sua **lifespan** terza nel mercato 16 bit nipponico (lì, fra **Snes** e **Mega Drive**, il **PC-Engine** di **Nec** era incredibilmente popolare). Il successo del **Saturn** era dovuto principalmente alle code interminabili dietro **Virtua Fighter** nelle arcade, il primo gioco picchiaduro interamente in 3D, e che gettò le basi per altri titoli picchiaduro come **Tekken** e **Dead or Alive**. Si poté dire, senza se e senza ma, che in Giappone il lancio fu un vero successo.

Negli Stati Uniti il discorso era ben diverso, in quanto **Sega** non solo si sarebbe buttata in una competizione infuocata, ma per giunta in un momento di mercato in cui una sua console 32bit era stata lanciata prima del **Saturn**. Per ottenere un vantaggio sulla neonata **Playstation** di **Sony**, **Tom Kalinske**, dopo la presentazione del **Saturn** americano durante l'E3 del '95, lanciò a sorpresa la console annunciando che **Saturn** era già disponibile nelle catene di **Toys "R" us**, **Babbage's**, **Electronic Boutique** e **Software ETC**. Una mossa apparentemente astuta se non fosse stato che, negli Stati Uniti, tante altre catene di distribuzione vendevano i prodotti **Sega** finendo per escludere le famosissime catene **Wallmart** e **Best Buy**; **Sega Saturn**, pur riscuotendo un buon successo iniziale, risultò dunque difficile da reperire im e senza la stessa *line-up* di titoli giapponesi: negli Stati Uniti arrivarono infatti solamente **Virtua Fighter**, che con l'uscita di **Tekken** nelle Arcade perse l'interesse dei giocatori, **Daytona USA**, che andava abbastanza forte ma che ebbe un port su **Saturn** visibilmente carente, **Pebble Beach Golf Links** e **Worldwide Soccer: Sega International Victory Goal Edition**, due titoli sportivi basati su due sport per nulla giovanili, e infine **Clockwork Knight** e **Panzer Dragoon Saga**, unici giochi che avrebbero potuto attrarre il giocatore medio. Nonostante le terribili aspettative, **Saturn** registrò un iniziale successo, ma i rapporti fra **Kalinske** e i dirigenti di **Sega of Japan** non erano più floridi; così **Kalinske**, l'uomo che portò **Sega** a ottenere il 65% di market share negli Stati Uniti, lasciò la compagnia in favore di **Bernie Stolar**. **Stolar** inizialmente riuscì a ottenere l'esclusività temporale di alcuni titoli ma, non appena questa scadeva, le versioni per **Playstation** uscivano velocemente e riscuotevano un successo maggiore. **Stolar** aveva anche notato quale fosse la difficoltà che gli sviluppatori riscontravano quando lavoravano su un qualsiasi titolo: è parere comune dire che il **Saturn** fosse una console più tendente al 2D ma, contrariamente a ciò che si può pensare, **Sega** aveva consegnato una console addirittura più potente della **Playstation**, con ben 8 processori di cui 2 principali **Hitachi** da 28.6 MHz che potevano mostrare ben 800.000 poligoni quadrati (a differenza della controparte cui erano triangolari), RAM espandibile fino a 4MB, qualità delle texture e risoluzione video maggiore; tutto ciò veniva però mal utilizzato in quanto molti degli sviluppatori evitavano l'uso del secondo processore principale e dunque ciò generava port azzoppati e una qualità complessivamente inferiore rispetto la controparte **Sony**; pensate che ancora oggi esistono dibattiti riguardo l'esistenza degli effetti di trasparenza sul **Saturn**! Ad ogni modo, la console **Sega** venne piano piano eclissata dalla console **Sony**, e **Saturn**, in assenza di una vera *killer app*, finì per essere messa da parte, persino da **Stolar** stesso, il quale, all'E3 del 1997, annunciò che il **Saturn** «non era più il futuro di Sega».

Al di là dei problemi riguardanti lo sviluppo, i problemi di marketing in Occidente erano evidenti in quanto la console era promossa con pubblicità insulse. Non venne inoltre mai consegnato un vero titolo di **Sonic** che tutti aspettavano, e nulla di ciò che veniva pubblicizzato sembrava attecchire

nell'animo dei giocatori; in Giappone, dove la console rimase competitiva e supportata dagli sviluppatori fino al 2000, il marketing era molto curato e le pubblicità della nuova mascotte **Segata Sanshiro** aiutarono il **Saturn** a rimanere rilevante durante questo periodo buio; negli Stati Uniti, per evitare il disastro totale, sempre in questo periodo **Stolar** si assicurò di portare numerosi titoli **Sega** su **PC**. In molti diedero la colpa a **Bernie Stolar** in quanto molti dei giochi del **Saturn** rimasero esclusive giapponesi (ben l'80% dei giochi non uscirono dalla terra natia) e i fan di oltremare poterono godere di una libreria di titoli non all'altezza della corrispondente nipponica, o furono costretti a comprare i giochi dal Giappone con spese di spedizione da capogiro. La libreria di giochi del **Saturn**, specialmente quella giapponese, era comunque una libreria veramente varia e giochi come ***Nights... into Dreams***, ***Guardian Heroes***, ***Shining Force 3***, ***Saturn Bomberman***, ***Panzer Dragoon Saga*** o ***Radiant Silvergun*** hanno oggi ricevuto un cult following senza precedenti. Purtroppo il tutto era aggravato dalla tendenza della grafica 3D e, anche se molti dei giochi 2D del **Saturn** erano eccellenti, molti dei titoli rimasti in Giappone non potevano semplicemente competere in un mercato i cui clienti richiedevano principalmente giochi 3D, a differenza del Giappone dove il divario grafico non era così attenzionato. **Stolar**, per quanto la sua mossa di abbandonare **Saturn** fu e continua a essere vista oggi da molti come una scelta sbagliata, si sentì costretto ad abbandonare la console per riuscire ad appellarsi a un pubblico più ampio e tenere la compagnia a galla; a quel punto, **Sega**, le cui finanze non erano nel momento migliore, dovette immediatamente cambiare strategia di mercato e lanciare non solo una nuova console ma rilanciare la propria immagine che nel tempo si era opacizzata, e soprattutto doveva riguadagnare il rispetto che i fan le riservavano ai tempi del **Mega Drive**.



La luce in fondo al tunnel

All'**E3** del 1998 **Sega** presentò a porte chiuse ciò che venne annunciato come **Katana**, e i giornalisti e gli sviluppatori invitati alla presentazione dovettero firmare un accordo per non parlare, nei mesi successivi, di ciò che avevano visto in quella stanza. A tempo debito qualcuno scrisse del **Dreamcast**

e i propositi riguardo questa nuova console sembravano eccellenti: grafica mai vista, avanti anni luce rispetto alla **Playstation** di **Sony** e al **Nintendo 64**, e giocabilità senza precedenti. Il design di questa nuova console, di colore bianco e dal controller con 4 tasti frontali e due grilletti dorsali, serviva a tagliare definitivamente col passato e a dichiarare ad alta voce che si era dinanzi a un nuovo inizio. Nel tardo 1998, **Dreamcast** arrivò in **Giappone** e, nonostante la sparuta linea dei titoli di lancio, **Sega** esaurì le scorte in un giorno; negli Stati Uniti invece i fan erano affamati di una nuova console **Sega** e i preordini del **Dreamcast**, previsto per il 9 Settembre 1999 per 199.99 dollari (9/9/99 199,99, numeri da far sbizzarrire ogni appassionato di Cabala), superarono addirittura quelli della **Playstation** al lancio. **Dreamcast** avrebbe inoltre lanciato il multiplayer online su larga scala, ai tempi esclusivo appannaggio dei giocatori su **PC**, includendo un modem di 56k attaccato a **Dreamcast** e una linea di titoli di lancio era più numerosa rispetto a quella giapponese; le premesse per un successo c'erano tutte e il **Dreamcast** riuscì a ottenere in effetti un inizio spettacolare. **Dreamcast** ha potuto godere di una delle linee di lancio più belle mai viste nella storia dei videogiochi: i giocatori americani ebbero a loro disposizione titoli come **Sonic Adventure**, **Soul Calibur**, **Blue Stinger**, **Ready 2 Rumble Boxing** e più in là avrebbero visto alcuni dei più bei giochi di sempre in una console come **Jet Set Radio**, **Resident Evil: Code Veronica**, **Phantasy Star Online**, **Shenmue** e tantissimi altri. **Sega** non aveva più l'accordo d'esclusiva con **EA** per i giochi di sport come durante i primi anni del **Saturn**, poiché **Sega** non riuscì a soddisfare le vendite previste per i loro titoli; **Dreamcast**, tramite il publisher in house **Sega Sport**, diede il via alla famosa linea di giochi **2K** insieme alla **Visual Concepts**, linea che ancora vive tuttoggi sotto le licenze **NHL**, **NFL**, **NBA** e persino **WWE**; questi titoli, dal gameplay semplice e accessibile, fecero avvicinare in anche molti casual gamer e **Dreamcast**, specialmente all'inizio, ebbe un ottimo impatto sia sui giocatori hardcore sia sui casual. Tuttavia, dopo un lancio che sembrava rischiarire il futuro di **Sega**, **Dreamcast** si trovò di fronte a tre principali problemi: un marketing ancora non all'altezza, la pirateria e l'imminente lancio di **Playstation 2**. Dopo il lancio di **Dreamcast**, le pubblicità in televisione di **Sega**, sia in America che in Europa, erano pochissime e poco frequenti, e il grosso pubblico rimase in gran parte inconsapevole dell'uscita di questa meravigliosa console; insieme a pochissimi casi isolati, l'unico grande investimento pubblicitario di **Sega**, specialmente in Europa, fu il concedere lo sponsor a una squadra calcistiche di **Serie A**, la **Sampdoria**, una della Premier League, l'**Arsenal**, una di **Liga**, il **Deportivo de La Coruna**, e una della francese **Ligue 1**, **AS Saint-Étienne**. **Sega** si trovò inoltre impreparata di fronte alle copie dei giochi pirata che cominciavano a imperversare dappertutto: essenzialmente, a differenza del **Saturn** che aveva un sistema di protezione reale, il **Dreamcast** si cullava esclusivamente sul media esclusivo della console, ovvero il **GD**, che a differenza del **CD** poteva contenere 1GB di memoria. Il media era sì introvabile nei negozi a differenza dei **CD** ma, con l'avanzare della tecnologia dei masterizzatori, le immagini da 1GB dei dischi **Dreamcast** potevano essere compresse in un normale **CD** in *overburn* (ovvero "stringendo" il più possibile la scrittura del disco e far sì che l'immagine entrasse tutta in un disco di 700MB) e **Dreamcast** era in grado di leggere questi dischi senza nemmeno l'ausilio di un *boot disc*. In pratica, se si aveva un computer con un buon masterizzatore e anche una buona connessione per scaricare le immagini dei dischi si poteva accedere all'intera libreria del **Dreamcast** con il minimo sforzo e in maniera del tutto gratuita, senza contare che molti dei pirati aprivano vere e proprie attività in nero basate sulla vendita dei dischi copiati e backup. Dunque, non solo a **Sega** non arrivavano introiti dalle vendite sia hardware, per la povera pubblicità, che software, per via della pirateria, ma le cose per **Dreamcast** stavano per mettersi malissimo: nel 1999 **Sony** annunciò la nuova **Playstation 2**, console che non solo era tecnicamente superiore a **Dreamcast**, ma che utilizzava un media ben superiore al **GD**, ovvero il **DVD** che di lì a poco avrebbe gettato le basi persino per il mercato home-video. **Dreamcast** si trovò in pochissimo tempo ad avere i giorni contati e l'unica cosa che **Sega** poteva sperare era che i fan supportassero la loro console inferiore di fronte al mostro **Sony**, cosa che in fondo era successa col **Mega Drive** per il **Super Nintendo**; il supporto dei fan c'era, ma non era tale da supportare la console di fronte a un mercato ormai del tutto diverso. Inoltre lanciare un add-on per i **DVD**, come alcuni oggi ribadiscono,

sarebbe semplicemente stato ridicolo dopo quanto successo con **Sega CD** e **32X**, dunque una periferica esterna costruita per salvare il **Dreamcast** era fuori discussione.

Sega si ritirò dal mercato hardware nel 2001 ma i giochi in Nord America e Europa continuarono a uscire ufficialmente fino al 2002, e in Giappone addirittura fino al 2007. In realtà l'avventura di **Dreamcast** si può ancora dire non conclusa: infatti diversi sviluppatori, come i tedeschi **NG.DEV.TEAM**, continuano tuttora a rilasciare giochi per l'ormai defunta **Dreamcast**; l'ultimo titolo per **Dreamcast** (anche se non ufficiale) è a oggi **NEO XYX**, uscito nel 2014. Su **Dreamcast** **Sega** puntò tutto quello che aveva, sperando fosse la console che avrebbe portato la casa nipponica in auge ancora una volta: nonostante tutti i buoni propositi e un lancio strepitoso, la console divenne il canto del cigno ma **Dreamcast** è a oggi ricordata come una delle console più belle mai realizzate.



Il nuovo volto di Sega

Finita dunque l'avventura nel mercato hardware, **Sega** pose la sua nuova identità come publisher. Inizialmente l'idea era quella di proporre a **Microsoft** - visto che era stata realizzata la versione per **Dreamcast** di **Windows CE** per navigare in internet - di rendere compatibile la loro macchina d'imminente uscita, la **Xbox**, con i giochi del **Sega Dreamcast** ma l'idea fu scartata; tuttavia **Microsoft** annunciò al **Tokio Game Show** del 2001 un accordo che vedeva ben 11 esclusive **Sega** per la nuova console **Microsoft** quali ***Panzer Dragoon Orta***, ***Jet Set Radio Future***, ***Sega GT***, ***Shenmue II*** (che negli Stati Uniti non arrivò ai tempi del **Dreamcast**) e molti altri. **Sega** strinse inoltre ottimi rapporti con **Nintendo**, assicurando più in là alcune esclusive per **Gamecube** e l'unione con quest'ultima e **Namco** per la creazione del sistema arcade **Triforce** che diede i natali a ***F-Zero AX***, ***Mario Kart Arcade GP*** e ***Mario Kart Arcade GP 2***. La **grande S** a oggi non vuole solamente essere l'ombra di ciò che era un tempo: infatti, anche dopo la fine di **Dreamcast**, **Sega** si è messa all'opera per la creazione di tante nuove IP come ***Yakuza***, ***Super Monkey Ball***, ***Vanquish***, ***Valkyria Chronicles***, o come publisher per giochi come ***Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit***, ***Football Manager*** e molte altre. A oggi **Sega** è in perfetta salute finanziaria e un ritorno al mercato hardware, vagheggiato da molti nostalgici, rappresenterebbe una follia; l'unica parentesi che **Sega**

ha avuto nel mercato hardware dopo **Dreamcast** (e questa è una vera chicca per gli appassionati più estremi) è stato il **Sega Vision**, un lettore multimediale di 2GB in grado di leggere MP3, MP4, filmati AVI, immagini e persino e-book, ma bisogna essere veramente fortunati ad aggiudicarsi una di queste macchine perché, andando in Giappone, si potranno trovare queste unità all'interno di quelle odiosissime macchine della pesca fortunata (quelle con l'artiglio metallico)... e sempre se nel 2018 saranno ancora al loro interno! Inoltre, anche se questo non riguarda **Sega** direttamente, la **AT Games** produce ancora un sacco di prodotti relativi al **Mega Drive** e **Master System**, come il recente **Sega Genesis Flashback** che offre sia 85 giochi al suo interno che uno slot per le cartucce originali; il tutto con un superbo up-scaling in HD. L'inarrestabile popolarità di **Sonic** e l'uscita di titoli come **Sonic Mania** e i giochi della serie **Sega Forever** stanno a testimoniare l'impatto che **Sega** ha avuto nel mercato mondiale e che i giocatori di tutto il mondo non hanno mai dimenticato il gigante **Sega** neanche per un secondo.

Come Nintendo potrebbe essersi sbarazzata della timeline ufficiale di Zelda

The Legend of Zelda è una delle saghe più amate della storia dei videogiochi, se non la più amata; la devozione dei fan verso questa serie è senza precedenti e questo amore è continuamente versato su ogni nuovo episodio, quasi sempre impeccabile. Tuttavia, tal volta i fan possono rivelarsi delle bestie feroci: per anni, sin dai primi **Zelda** apparsi su **NES**, **SNES**, **Gameboy** e **Nintendo 64**, hanno speculato che la saga seguisse una sua **timeline** e, dunque, che tutte le storie fossero collegate. Una volta **Miyamoto**, in un'intervista per la rivista **Nintendo Power** nel Novembre 1998 (volume 144), non diede una risposta esaustiva quando i giornalisti gli chiesero la collocazione temporale di **Ocarina of Time**, che di lì a poco sarebbe uscito, rispetto agli altri giochi; la sua risposta gettò il fandom nella confusione più assoluta poiché egli disse che **Link to the Past**, che fu presentato come il prequel del primo titolo per **NES**, adesso si collocava dopo **Zelda II: the Adventure of Link**. Le connessioni fra alcuni giochi sono da sempre state poverissime e, a tutt'oggi, sono poche le prove che le trame dei singoli titoli siano il proseguimento (o i prequel) di alcuni precedenti; è vero anche che quando si sono presentate le prove di una continuazione di trama queste sono state molto evidenti (vedi l'intro di **The Wind Waker** o di **Majora's Mask**) ma ogni volta che usciva un nuovo gioco i fan cominciavano da capo: e via con le speculazioni spesso assurde e poco credibili.

La pressione della **timeline** è esistita sin dal primo gioco e così **Nintendo** diede una volta per tutte la spiegazione definitiva: nel 2013 esce **Hyrule Historia**, una vera e propria enciclopedia cartacea della saga in cui, per la prima volta, viene stabilita una **timeline ufficiale**. Tuttavia in molti si accorsero che questa era "leggermente" imprecisa e la stessa **Nintendo** comunicò di prendere queste spiegazioni con le pinze; chiaramente la grande N gettò la spugna sull'argomento e le correzioni, argomentazioni e obiezioni sulla timeline ufficiale continuano a tutt'oggi.

Noi non siamo qui necessariamente per discutere se la linea temporale sia corretta o meno ma siamo qui per parlare invece di come Nintendo potrebbe aver messo finalmente un punto a tutti questi dibattiti con l'ultimissimo **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** per **Switch** e far sì che i fan vedano i giochi della saga come loro li hanno sempre visti (ve lo diremo alla fine). In questo articolo verranno svelati alcuni risvolti di trama, decisivi soprattutto per **Ocarina of Time**, perciò lanceremo uno **spoiler alert**; gli altri, relativi a **Breath of the Wild** e ad alcuni titoli della saga della famosa

serie **Nintendo**, non rovineranno necessariamente la vostra esperienza con il resto dei titoli però vogliamo comunque avvisarvi dei **possibili spoiler**. Inoltre vi consigliamo di guardare bene l'immagine qui sotto: questa è la pagina della timeline ufficiale della saga contenuta in **Hyrule Historia** e tante delle sue diramazioni e titoli verranno citati più volte.



Timeline e multiverso

Innanzitutto, dando uno sguardo linea temporale di **Hyrule Historia**, ci accorgiamo che questa in realtà, non è una **timeline**! Bensì questa è più una spiegazione del multiverso della saga. Per quanto da **Skyward Sword**, che segna l'inizio della saga, ci sia una linea del tempo lineare, arrivati a

Ocarina of Time questa si divide in tre universi: una con **Link** che torna nel passato, l'altra che prosegue le vicende della **Hyrule** della **Zelda** adulta che rimanda l'eroe indietro nel tempo e una terza intitolata "**The hero is defeated**", che diventa realtà se **Link** viene sconfitto. Al di là del fatto che pensiamo che quest'ultima possa avviarsi da qualunque punto della saga (sia dalla fase lineare che divisa) questa però è la prova del che esistono tre universi distinti e separati che poi proseguono, ognuno, per una propria linea temporale.

Questo è un concetto proprio della **fisica quantistica**, preso e ripreso più volte sia da scienziati che scrittori, e si basa su un concetto non semplicissimo (trattato già in [Bioshock](#) e [Dark Souls](#)). Proveremo a spiegarlo in poche parole: ogni evento o scelta nel nostro universo crea un universo alternativo in cui la possibilità scartata prende luogo. Vi facciamo un esempio: nel nostro universo **Hitler** è stato sconfitto e ha perso la **Seconda Guerra Mondiale** ma, secondo questo principio, ne esiste un altro in cui il dittatore tedesco abbia sconfitto le potenze mondiali e tutti, in questo universo, girano con capigliature e baffi orrendi. Stamattina eravate indecisi se bere del latte, del caffè, del tè o mischiare latte e caffè o latte e tè ma alla fine vi siete decisi nel mangiare uno snack ipercalorico al volo perché eravate in ritardo per la scuola o per il lavoro? Congratulazioni! Avete creato ben 5 universi paralleli in cui voi compiete le scelte scartate. E che dire di quelle in cui potevate mangiare lo snack e una di quelle 5 di quelle possibili bevande? È una di quelle situazioni in cui **Mario** direbbe: «mamma mia»!

A ogni modo, il concetto del multiverso può applicarsi perfettamente nel mondo dei videogiochi: di potrebbe spiegare, per esempio, come mai **Cammy** e **Mega Man** condividano gli stessi obiettivi in **Cannon Spike** per **Sega Dreamcast** o come mai **Kratos**, che ha solitamente un temperamento rovente, riesca a rientrare nei par in **Everybody's Golf 5**, uno sport in cui la pazienza, la calma e la concentrazione non sono certo il suo forte. Dunque in **Ocarina of Time** avvengono **3 eventi fondamentali che creano 3 universi diversi** che coesistono allo stesso tempo in cui però sussistono eventi e fatti diversi; ricordiamo che alla fine di questo titolo, **Link**, tornando nel passato, fa arrestare **Ganondorf** e così, le imprese compiute da **Link adulto**, non avverranno mai, non nel suo universo. Tuttavia, nonostante questa premessa, esistono certe cose che potrebbero non essere mai spiegate nella saga di **Zelda** (come le apparizioni dei **Moblins**, che sono dei tirapiedi forgiati da **Ganon**, in **The Legend of Zelda: the Minish Cap**, gioco in cui il temuto antagonista è assente) e dunque rimarranno per sempre senza una vera spiegazione.



Dove si colloca Breath of the Wild?

Eiji Aonuma in un'intervista con [Game Informer](#), parlando della collocazione di *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* nella timeline rispetto a *Ocarina of Time*, ha apertamente risposto: "after". Questo è un indizio fondamentale ma bisogna fare un po' di analisi per capire meglio in quale linea temporale questa nuova avventura è collocata.

La **geografia** della nuova **Hyrule** ha una certa somiglianza con quella di *A Link to the Past*: essa presenta un **monte** (con un vulcano) a nord est, un **deserto** a sud ovest e il **lago Hyria** verso il sud, nonché la presenza del "Colle Occhiali" (**Spectacle Rock** in inglese) che appare solamente in questo titolo e nel **primo per Nes**, giochi della linea temporale "**The hero is defeated**", universo generato dalla sconfitta di **Link**. Sempre collegato al suo fallimento, **Ganon**, secondo *Hyrule Historia*, rinuncia per sempre alla sua forma umana diventando per sempre il mostro che abbiamo conosciuto nei primi tre giochi accumulando, volta dopo volta, sempre più potere fino a diventare la **Calamità Ganon**, forma della sua malignità più pura; non solo **Ganondorf**, la sua menzionata forma umana, non appare in nessun titolo della timeline ma a supporto di questa tesi **Urbosa**, dopo che avremo "esorcizzato" il titano **Vah Naboris**, cita il fatto che le origini di **Ganon** sono legate in qualche modo ai **Gerudo**, una comunità composta da sole donne, e la cui nascita comportò per loro un grande disordine e segno di sventura.

Altro elemento fondamentale è la presenza dei **Lynel**, i terribili centauri dalla forza sovraumana; dopo un'attenta analisi è possibile accertare che questi particolari mostri non appaiono in nessun'altra timeline e sono dunque esclusiva di questa. Tuttavia, le prove schiaccianti a sostegno dell'appartenenza di *Breath of the Wild* a questo particolare universo narrativo risiedono negli **abiti tradizionali** di **Link** (quelli verdi), ottenibili solo dopo aver completato le prove di tutti i **120 santuari**. Il **cappello** e la **veste**, in particolare, presentano rispettivamente le seguenti caratteristiche: una **banda gialla** nel primo e una **maglia marrone** sotto la seconda. È incredibile notare non solo che gli abiti de "i Link" delle altre linee temporali **non hanno queste caratteristiche** ma anche che quelli della timeline "**The hero is defeated**" presentano tutti questi particolari nel **cappello** e nella **maglia**. È diventata dunque teoria solida fra i fan che *Breath of the Wild* appartenga a questo specifico universo e queste prove, insieme ai suoi assetti generali come la

Hyrule distrutta, siano la prova schiacciante della sua collocazione.



(*The Legend of Zelda: A Link between Worlds*, sequel diretto di *A Link to the Past*, appartiene a questa specifica timeline; notate bene cappello e veste)

«Obiezione!»

Tuttavia, le discussioni sulla timeline ufficiale non sarebbero complete senza delle incongruenze tali da contraddire tutto quello di cui abbiamo discusso finora, facendo imbestialire i fan più accaniti, al punto da distruggere il proprio PC o buttare dalla finestra il proprio smartphone (non fatelo, altrimenti non potreste seguire questo fantastico sito). Esistono prove a supporto invece, all'appartenenza di questo titolo nelle **altre due linee temporali**, e dunque negli universi creati dopo il successo di **Link** in **Ocarina of Time**.

La primissima prova si trova nel **salgemma**, ottenibile frantumando le rocce che contengono i minerali; la sua descrizione recita: «sale cristallizzato del **mare ancestrale**». Il fatto che possa essere il **deserto di Ranel** o **Lanayru** di **Skyward Sword**, che era anticamente un oceano, è in realtà un'ipotesi da escludere in quanto questo circoscriveva una zona ben precisa nella mappa del titolo per **Wii**; il **salgemma**, per altro, si trova in moltissime zone della **Hyrule** di **Breath of the Wild** perciò l'unica ipotesi valida è che il "**Mare Ancestrale**" (o "**Grande Mare**" in inglese) citato nella sua descrizione è quello di **The Wind Waker**, che sommerse l'intera landa per contrastare il risorto **Ganon** in assenza del, così chiamato, **eroe del tempo**. La prova che il nuovo titolo della saga possa essere collocato nella timeline della **Hyrule** precedentemente sommersa è anche sostenuta dalla presenza dei **Korok** e dei **Rito**, entrambe razze presenti nel fantastico titolo per **Gamecube**; i primi, così come spiegato **Aonuma** nella pubblicazione giapponese "**Zelda Box: The Wind Waker Fanbook**", discendono direttamente dai **Kokiri**, la razza delle foreste della **Hyrule** del leggendario titolo del **Nintendo 64** mentre i secondi, sempre secondo il direttore della saga, sono un'evoluzione

della specie **Zora**. Questa affermazione, nonostante sia citata proprio dalla mente della maggior parte dei titoli della saga, risulta un po' strana in quanto è improbabile che questi, in una **Hyrule** sommersa dal loro elemento naturale, abbiano avuto l'esigenza di uscire dall'acqua ed evolversi in creature alate; certi fan sono concordi con **Aonuma** ma noi pensiamo che ci sia qualche imprecisione, altrimenti non si potrebbe spiegare la coesistenza degli **Zora** e dei **Rito** in **Breath of the Wild**. Chissà, magari alcuni di loro sono usciti dall'acqua, durante la grande alluvione, per poi evolversi nelle creature alate mentre altri sono rimasti nascosti in acqua, saltando così la loro apparizione in **The Wind Waker**. Probabilmente non avremo mai una risposta definitiva. A ogni modo è bene ricordare che i **Rito** appaiono in tutti gli universi paralleli: nella "**The hero is defeated**" vi è la presenza dei **Fokka**, i guerrieri alati che difendono il **Great Palace**, l'ultimo dungeon di **Zelda II: the Adventure of Link**; nei titoli della timeline di **Link** che torna dal futuro non c'è la loro effettiva presenza ma almeno abbiamo la prova della loro esistenza: in **Twilight Princess**, nei pressi del **castello di Hyrule**, c'è un'incisione in un muro che mostra **Link bambino** incontrarsi con le razze principali del regno e i **Rito** sono presenti insieme ai **Goron**, **Zora** e gli **umani**.

E ora, avendo citato questo bellissimo titolo, vorremo citare anche le parole di **Zelda** (in inglese) nella cutscene "**La finta cerimonia**" in **Breath of the Wild**:

«[...] whether skyward bound, adrift in time or steeped in the glowing ember of twilight [...]»

Il dialogo, essendo collocato dopo **Ocarina of Time**, rimanda al tempo - il titolo citato poc'anzi - al cielo, rievocando le vicende in **Skyward Sword**, e al crepuscolo, che si collega direttamente agli avvenimenti in **Twilight Princess**, gioco invece, della linea temporale in cui **Link** torna dal futuro dopo aver sconfitto **Ganon**; trovandoci nell'universo in cui **Link** è stato sconfitto o in quello in cui il Grande Mare ha sommerso **Hyrule** per diverso tempo è impossibile che gli eventi di questo oscuro titolo possano essere avvenuti, semplicemente perché questi eventi sono propri di un altro universo. E ancora, rimanendo in questo tema "crepuscolare", l'**architettura del castello** dell'ultimo titolo della saga è veramente molto simile a quello del gioco in questione. Stando a **Hyrule Historia** sembra ci sia un vero paradosso temporale e perciò pare che il tutto abbia poco senso. Ma qual è la vera risposta?



Il nostro responso

Anche se l'ipotesi più gettonata è quella dell'appartenenza alla timeline "**The hero is defeated**" noi vogliamo comunque arrivare alla nostra personalissima conclusione: **The Legend of Zelda: Breath of The Wild** potrebbe prendere luogo in ogni timeline oppure, più credibilmente (e preferibilmente), **Nintendo** ha voluto convergere definitivamente tutti questi universi paralleli senza dover pensare troppo al come, sbarazzandosi una volta e per tutte della loro stessa debole spiegazione. Per anni i fan hanno voluto una chiosa alla timeline della saga ma la vera risposta è che forse **non c'è mai stata**; in molti giochi si parla spesso delle origini di **Hyrule**, di come **Link** si renda conto del suo ruolo nel mondo, della **Triforza** e pochissimo invece dei collegamenti, sempre se ci sono, con titoli precedenti; noi crediamo che tutto ciò avviene probabilmente non solo per avvicinare sempre più nuovi giocatori ma anche per dare una spiegazione alle sempre diverse meccaniche di ogni gioco della saga.

Il punto forte di questa specifica serie non è solamente il suo eccelso gameplay o la sua intrigante storia ma la sua accessibilità e il fatto di poter cominciare a vivere le vicende di **Hyrule** da qualunque titolo; ogni gioco è una leggenda diversa e in ognuno di essi c'è un diverso **Link**, discendente, molto probabilmente, da uno precedente. Questa saga non è come la trilogia del **Signore degli Anelli** o qualcos'altro di super espanso come **Star Wars** o **Star Trek**; **The Legend of Zelda** è in realtà un qualcosa di molto semplice: tutto nasce dalla passione di **Miyamoto** nell'esplorare i boschi vicino la sua casa dell'infanzia, l'immaginario di un bambino che prende vita. Per ogni giocatore è dunque possibile prendere un qualsiasi titolo, per qualsiasi console, e trarre una conclusione; con questo non vogliamo dire che gli episodi della saga siano autoconclusivi ma probabilmente meno complessi di quel che sembrano.

È fatto risaputo che gli sviluppatori, per la creazione di un nuovo titolo di questa specifica saga, pensano **prima alla meccanica portante** del gioco e **poi a una trama** che possa girarci attorno, mai il contrario e mai lo sarà; **Aonuma** e **Miyamoto** non vorranno mai che i giocatori, dai più appassionati ai più novizi, debbano giocare a un titolo precedente per far sì che capiscano la trama e le meccaniche di un nuovo titolo di **The Legend of Zelda** ed è per questo che, probabilmente, la saga non ha mai avuto una timeline solida. In fondo tutto questo non è nulla di nuovo: **Nintendo**,

prima che i fan possano dire qualsiasi cosa sulla grafica o sulla trama di un titolo, vuole che l'esperienza sia divertente e unica, una di quelle che non potrà mai essere fruita in un'altra console concorrente ed è anche per questo che questa fantastica saga, e specialmente quest'ultimo **Breath of the Wild**, è davvero unica.

A partire da questo ultimo titolo ci possiamo chiedere: avremo da adesso una timeline più lineare o verrà scartata del tutto? Avremo nuovi prequel, sequel o universi paralleli dopo tutto questo? Ma la domanda fondamentale è: dove si collocano **Zelda: The Wand of Gamelon** e **Link: The Faces of Evil** per **Philips CDI**?



(Tranquilli, l'articolo è finito, anche se... Hey! C'è una banda gialla! Appartengono alla timeline "The hero is defeated", caso chiuso!)

Puzzle Fighter

Chi l'ha detto che i migliori developer lasciano al **mercato mobile** solo le briciole? Dalle abilissime mani di **Capcom** arriva **Puzzle Fighter** per **iOS** e **Android**, una nuova versione del popolare **puzzle game competitivo Super Puzzle Fighter II Turbo** lanciato nel 1996 per **Arcade**, **Sony Playstation** e **Sega Saturn**; questo nuovo titolo prende decisamente le mosse dal succitato gioco quello che mise le basi tanto tempo fa, al qualesono state aggiunte un tante **nuove meccaniche**, **elementi RPG** e, da buon titolo mobile, anche le **microtransazioni**. Come lo fu il suo predecessore (che uscì più in avanti anche su **Xbox 360** e **Playstation 3** in versione **HD Remix**), anche questo è una frizzante festa a tema **Capcom** e la lista degli invitati vede personaggi che vanno dalla saga di **Street Fighter**, a **Darkstalkers**, per finire con **Dead Rising**, **Mega Man**, **Devil May Cry**, **Ace Attorney** e persino **Viewtiful Joe**! Diamo uno sguardo a questo unico **puzzle game** che mischia gemme colorate e botte da orbi!



Ti spiezzo (le gemme) in due!

Il gioco ci mette sempre di fronte a un avversario, che sia un AI o un giocatore online, e il nostro obiettivo è mandarlo al tappeto. Per sferrare i colpi bisogna disporre le **gemme colorate**, che cadranno dall'alto come in **Tetris**, in quadrati o rettangoli, evitando il più possibile di lasciare spazi incompleti, per poi farle esplodere con le **gemme crash** (una sorta di "bomba" per ogni specifico colore) e sgomberare il nostro campo di battaglia; più è grande il nostro agglomerato, che si unirà in un'unica più grande **gemma power**, più forte sarà il nostro colpo, e lo sarà ancora di più se riusciremo a fare esplodere a catena un'altra serie di gemme di un altro colore. I nostri colpi, come in un **fighting game** che si rispetti, non solo produrranno un danno nella barra d'energia avversaria, ma riempiranno il campo avversario di **gemme timer** (sorta di gemme fantoccio che diventeranno delle normali gemme solo dopo un conto alla rovescia); inoltre, ogni volta che faremo esplodere delle **gemme**, avremo la possibilità di riempire una nostra **barra speciale** che, una volta pronta, ci permetterà di eseguire un **super attacco** che arrecherà al nostro avversario un grossissimo danno (anche se non verrà inviata alcuna **gemma timer**).

L'obiettivo del vecchio titolo era semplicemente quello di riempire il campo avversario di **gemme timer** al punto da otturare l'ingresso per le nuove **gemme**; qui invece hanno decisamente voluto dare molta più importanza all'aspetto "*Fighter*" nel titolo. Se sulle vecchie console casalinghe dovevamo semplicemente scegliere un personaggio in base al **pattern del contrattacco** (legato appunto alle **gemme timer**) qui invece vengono date al giocatore molte più possibilità di personalizzare il proprio stile di gioco; ogni combattente, che potrà essere affiancato da altri due personaggi, avrà un'**affinità** con un colore specifico e ciò significa che, se fatto esplodere, produrrà più danno rispetto agli altri colori (che sono **quattro** in tutto); se uno o due personaggi di supporto avranno lo stesso **colore affine** allora i danni, sempre per gli agglomerati di quelle particolari gemme, saranno davvero semi-irreparabili.

C'è dunque molta preparazione prima della battaglia vera e propria ma dovremo forse dedicare ancora più tempo a potenziare i personaggi. Al termine di ogni battaglia vinta, online o single player, otterremo in premio delle carte per le mosse speciali (come i più classici **Hadouken** o uno **Psycho Crusher**) con le quali potenziare i nostri personaggi preferiti e aumentare i nostri punti esperienza; raggiunto un certo numero di carte ci toccherà comunque pagare una determinata somma per rendere effettivo il potenziamento della singola mossa e, rendendo effettivi anche l'aggiunta dei punti esperienza al profilo del personaggio, potremo anche salire di livello. Ogni combattente ha, in

totale, **5 carte** ma, durante le battaglie, potrà equipaggiare solamente due di queste e starà dunque a noi scegliere quali: se favorire un danno maggiore a un particolare effetto (come il prolungamento del countdown delle **gemme timer**), se scegliere una **carta rara** e potente a una più comune ma potenziata... le possibilità sono molteplici e in questo il gioco stupisce non poco.



Modernità o Tradizione?

Il *landscape* videoludico è cambiato radicalmente da quel lontano e più spensierato 1996; stiamo ovviamente parlando delle solite odiose **loot box** e le **microtransazioni**. I premi che otterremo a fine battaglia saranno solitamente **monete**, **gemme** (la seconda valuta, come tipico dei giochi

mobile) e qualche **carta**, rara o comune, per le **mosse speciali**; ci saranno poi alcune volte, ad esempio durante alcuni eventi o in occasione di alcuni obiettivi soddisfatti, in cui otterremo dei **forzieri** con dentro oggetti ancora più pregiati come **skin alternative** per il *roster* che abbiamo sbloccato finora o la carta di un nuovo personaggio. Dovrebbe essere un evento gioioso ma lo sarà solamente se il nuovo personaggio avrà la stessa **affinità** dei combattenti che solitamente utilizziamo; la scelta più saggia sarà quella di mettere da parte quel personaggio in attesa di ottenerne almeno un altro con il suo stesso **colore affine**. Tuttavia le **loot box** più comuni saranno spesso indirizzate a quel nuovo personaggio, e dunque ottenere le carte che ci servono per potenziare i nostri combattenti abituali, per sconfiggere se non altro gli avversari che si fanno sempre più forti della modalità online, sarà sempre più difficile.

Il nostro account avrà dei punti reputazione che ci sistemeranno in una determinata **lega** (bronzo, argento, oro, e così via) dunque il *matchmaking*, per le battaglie in rete, è sempre ben equilibrato; a ogni modo, si arriverà sempre al punto di potenziamento dei personaggi più nuovi che il gioco vorrà, perciò finiremo in una sorta di limbo in cui non potremo né potenziare i nostri personaggi abituali (in quanto l'*outcome* casuale dei premi li ignorerà quasi del tutto), né vorremo usare quelli nuovi perché sono troppo deboli rispetto al rango della lega e potremmo non avere il supporto della stessa affinità. A questo punto avremo due semplici alternative: o continuare a brancolare nel buio, in attesa delle giuste carte, o cedere alle tentazioni delle **microtransazioni**.

L'*in-game shop* ci permetterà di comprare **carte, forzieri e valute**; potremo barattare le già citate **gemme** con le **monete** che ci servono principalmente per le carte (sia per acquistarle dal negozio che per potenziarle) ma per comprare i due restanti elementi nello shop ci serviranno le prime. Se il giocatore non vorrà combattere centinaia di battaglie per ottenere le **gemme**, potrà acquistarle a manciate con i soldi veri e sudati (ma i bravi gamer di ogni età graviteranno via da questi moderni artifici)! Inoltre, da buon mobile game che si rispetti, la nostra routine videoludica sarà sempre limitata: ogni circa **6-8 ore** si aggiorneranno sia le **3 battaglie contro il computer**, che serviranno per ottenere dei **punti missione** che ci faranno ottenere, di tanto in tanto, determinate loot box rare, e i **6 premi** per le **battaglie online**, che potremo continuare anche una volta terminati i premi solamente per ottenere qualche spicciolo e punti reputazione.

Se vogliamo rinfrescare i **premi online** e le **sfide contro il computer** ci toccherà cedere delle gemme e, come abbiamo già scritto, sono sempre più difficili da ottenere.



Kawaii o Kě'ài ?

Il gioco si presenta bene, la grafica presenta uno stile sul **cel shading** con un art style **chibi** (le cui caratteristiche, prettamente nipponiche, sono i piccoli corpi e le grandi teste) ben curato; tuttavia l'aspetto generale del gioco sembra un po' low cost e dozzinale. A primo acchito potrebbe sembrare che la nota compagnia giapponese possa aver commissionato il titolo a qualche sviluppatore cinese, uno di quelli che abbia molta esperienza nel mercato mobile, ma così non è: il gioco è stato sviluppato e distribuito direttamente da **Capcom**. Ci si chiede dunque come mai uno sviluppatore di rango si sia limitati così tanto nel **comparto grafico** e presenti, dunque, un gioco che sembra sviluppato con un budget molto ocntenuto; forse si sarebbe potuto fare molto di più ma, chissà, probabilmente si è scelto questo stile per porsi meglio al sempre più grande mercato videoludico asiatico (cinese in primis). Ad ogni modo, le arene e l'atmosfera generale sanno di **Capcom**, i

rimandi ai singoli giochi sono ben riconoscibili ed è tutto molto grazioso. Allo stesso modo i **temi musicali** risultano ben composti e molto curati: ci sono tanti rifacimenti dei temi più familiari nonché tanti nuovi temi composti per questo gioco. Lo stile musicale si mantiene per lo più sull'**elettronica** ma ci sono tanti pezzi che si affacciano al **metal** che potrebbero piacere molto ai fan dei **Dream Theater**, **Symphony X** o **Ayreon**; mettete gli auricolari e godetevi lo spettacolo!



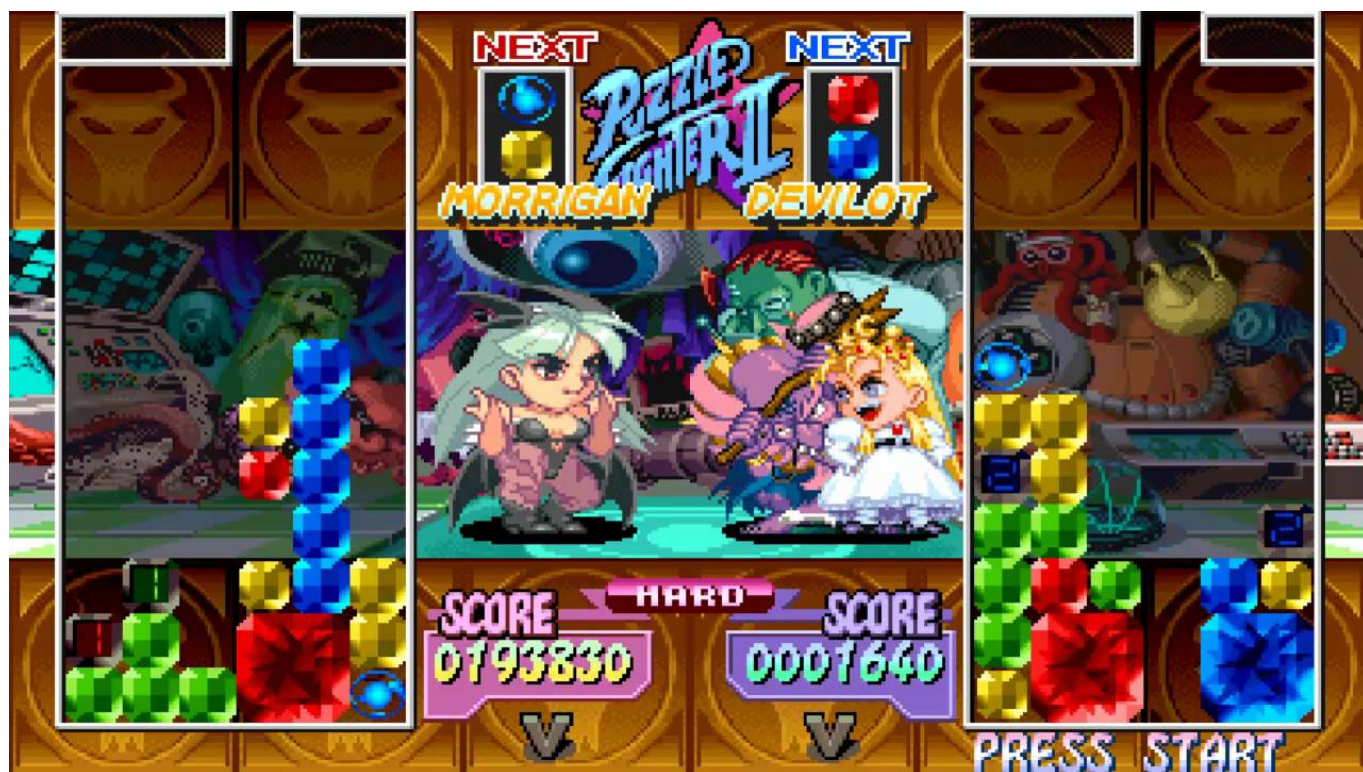
Una gemma è per sempre

In definitiva, **Puzzle Fighter** è nel complesso davvero un bel gioco: la base è rimasta più o meno la stessa dell'originale, e le aggiunte portano questo titolo verso una più nuova e moderna dimensione.

Il gioco è molto supportato, l'utenza è molto attiva e gli sviluppatori rilasciano spesso aggiornamenti con nuovi personaggi, eventi speciali o semplicemente per curare qualche piccolo errore nella programmazione.

Tuttavia, così come la modernità porta cose belle, ne porta anche di meno apprezzabili: le **microtransazioni**, la **doppia valuta**, le **loot box**, l'*outcome random* e questo "controllo della routine videoludica" sono sempre cose che fanno storcere il gioco ai giocatori di vecchia data e ai puristi. Gli stessi, però, specialmente quelli che hanno amato **Super Puzzle Fighter II Turbo**, potranno almeno finalmente apprezzare la convenienza di giocarlo sul proprio smartphone in ogni luogo; **Puzzle Fighter** è un gioco che può piacere sia alle persone che viaggiano spesso, e hanno dunque poco tempo per giocare ai videogiochi, sia ai giocatori più assidui in cerca di sfide sempre più avvincenti. Ci sentiamo però di dire (e questo è un personalissimo parere di chi scrive) che questo nuovo titolo non è da considerarsi migliore dell'originale: le tante nuove aggiunte migliorano certamente il gameplay, però ciò che rendeva **Super Puzzle Fighter II Turbo** eccezionale era proprio la sua semplicità e la sua accessibilità. Il sistema del **colore affine**, per quanto interessante possa sembrare, può allontanare gli utenti un po' più casual e rallentare l'andamento di un gioco abbastanza frenetico, portando il giocatore a dare spesso la precedenza al suo colore e a mettere in secondo piano, in un certo senso, gli altri tre; inoltre le aggiunte **RPG** sono molto belle e donano indubbiamente molta profondità al titolo ma ciò può essere forse un po' fuori contesto per un **puzzle game** come questo.

Troverete **Puzzle Fighter** gratuitamente sia nell'**App Store** che nel **Play Store** e vi consigliamo tantissimo di scaricarlo e provarlo; tuttavia vi consigliamo anche di dare uno sguardo o provare (se ci riuscite) l'originale su **Playstation** e **Saturn** o **PS3** e **Xbox 360** in veste **HD Remix**, giusto per avere anche voi una visione d'insieme più completa e un giudizio più fermo.



Tower 57

Ricordate i tempi dell'**Amiga**? Quei giochi per computer un po' sgrausi, 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 migliori 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 style 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.

