SNK 40th Anniversary Collection

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

Una notte al museo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

The future is now!

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

Son of a Witch

Son of a witch, sviluppato dai serbi **Bigosaur**, è un videogioco di ambientazione fantasy, e di genere roguelike con smaccate meccaniche action-beat 'em up, dove potremo vestire i panni di innumerevoli personaggi pronti ad abbattere anche il nemico più ostinato.
Teoricamente all'interno del gioco vestiremo i panni del figlio di una strega che è stato mandato a recuperare un antico artefatto e ad abbattere chi lo ha rubato.
Potremo assumere varie vesti e, grazie al conseguimento di vari obiettivi, riusciremo a sbloccare non pochi personaggi che, ovviamente, apporteranno diversi "benefit" in termini di skill e si

distingueranno per singole peculiarità.

Giocabile sia in singolo che fino a un massimo di 4 giocatori, in questo titolo ci ritroveremo ad abbattere nemici su nemici che ci attenderanno all'interno di ogni stanza, ognuna delle quali generata proceduralmente. Il titolo dispone di un'innumerevole **quantità di armi** (spade ghiacciate, lance ecc), il che ci porterà spesso a provare le varie combinazioni che quasi sempre ci porteranno a favorire le armi a distanza, soprattutto quelle magiche, che risultano molto utili all'interno del gioco. Potremo trovare anche varie pozioni o artefatti che miglioreranno o peggioreranno le nostre statistiche. Durante la nostra avventura ci ritroveremo a dover aiutare personaggi secondari, ad affrontare delle sfide e, infine, se degni, di sconfiggere il boss del livello. Un fattore veramente dominante nel gioco è il fattore aleatorio: l'esito della nostra run sarà dettato quasi del tutto da quello che troveremo all'interno di ogni stanza, che risulta imprevedibile. "Seguendo" le orme di titoli come ***The Binding of Isaac***, prima di passare alla porta successiva dovremo uccidere qualsiasi cosa ci ritroveremo davanti. Inoltre, potremo tornare indietro nel caso in cui volessimo cambiare arma e/o comprare qualcosa in uno dei negozi.

Son of a Witch presenta una grandissima quantità di modalità;

- **Regular game**: praticamente la modalità "storia", dove dovremo superare le 7 aree per riuscire ad affrontare il boss finale;
- **Casual/Party mode**: versione del gioco a scorrimento dove il fine è quello di massacrare chiunque;
- **Barbarian Challenge**: modalità che permette di sbloccare il tanto ambito eroe barbaro, in caso riusciste a superarla (buona fortuna);
- **Hard mode**: versione molto più difficile della base, accessibile solamente dopo aver superato la modalità base con tutti gli eroi;
- **PVP arena**: modalità locale dove poter sfidare i propri amici fino a un massimo di 4 per volta;
- Inoltre, è presente una **modalità network** con accesso "limitato", dove sono necessari amici che forniscano le credenziali per poter giocare.
- Infine, è presente la **daily challenge** che può essere affrontata solamente una volta ed è uguale per tutti i giocatori.

Il titolo creato dal team di **Bigosaur** non eccelle certo per il suo comparto tecnico, che, ahimè,

risulta mediocre. Dal punto di vista **sonoro** il titolo si mantiene sulla sufficienza, nulla di speciale, ma appropriato. La grafica è molto semplice e presenta dei modelli buffi e cartooneschi, ma risulta tutto sommato piacevole.

Il gioco è rigorosamente in lingua inglese, ed è vivamente consigliato agli amanti dei *rogue-like*: prezzo di lancio 10,5 €, e vale assolutamente la spesa.

Ratchet & Clank: 15 anni e non sentirli

Sono trascorse un paio di settimane dalla **GDC (Game Developers Conference)**, quando il team **Insomniac**, salì sul palco per parlare dei **15 anni di storia**, di una delle loro IP più conosciute: ***Ratchet & Clank***. Ma gli interventi dello stesso team di sviluppo, sono stati tutt'altro che celebrativi per quanto riguarda la famosa saga.

Il regista **Brian Allgier** dice:

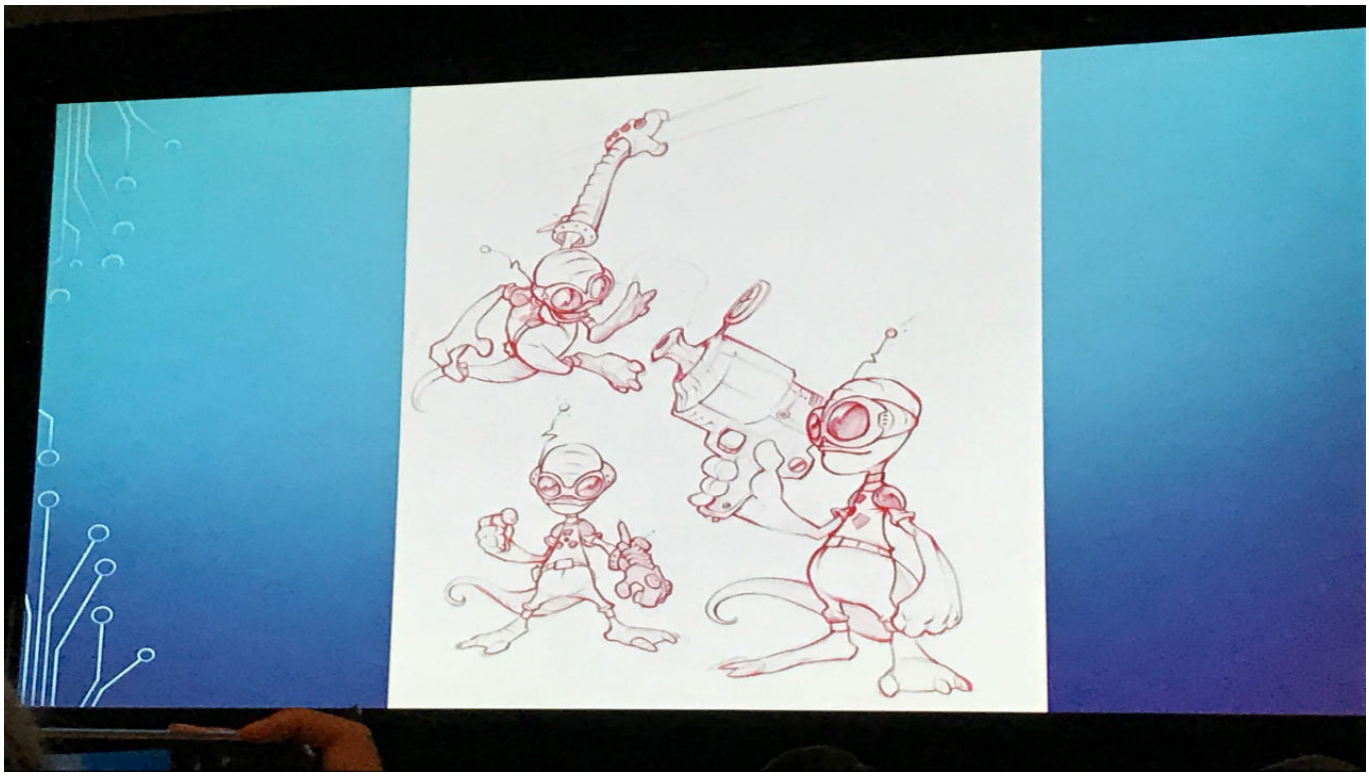
> **«Protagonista del gioco, in principio, sarebbe dovuto essere una ragazza con un bastone, una sorta di mash-up tra *Zelda* e *Tomb Raider*, ma quest'idea purtroppo non era ben vista dal team, che avrebbe dovuto lavorare poi sul gioco. A quel punto Ted Price (Presidente di Insomniac) decise di troncare quel concept che era stato intitolato appunto "Ragazza col bastone". Era il 2001, Insomniac aveva 35 dipendenti che stavano lavorando al progetto e avevano bisogno di una nuova idea vincente. Il capo-ufficiale creativo, Brian Hasting, annotò una frase molto generica sulla lavagna degli appunti "un alieno, che gira tra i pianeti raccogliendo armi e gadget", il team accolse positivamente da subito la nuova proposta, era un idea semplice ma aveva funzionato.»**

Dopo aver cestinato un paio di concept, il team riesce a concretizzare finalmente i primi progetti di **Ratchet,** soprannominato **"Lombax"** da **Ted Price**, e del suo aiutante **Clank**. Inizialmente la squadra aveva pensato di metterne uno a capo dell'altro ma poi optarono per porli allo stesso livello. L'intenzione sin da subito, fù quella di creare qualcosa che fosse **un mix tra il poliziesco *Arma Letale* e i cartoni animati del sabato mattina**.
Durante la stesura del prototipo, il team non riuscì a far sì che la tecnologia **PS2** iniziale gestisse correttamente il gioco, per questo motivo quindi lavorò fianco a fianco con **Mark Cerny** per ottimizzare la tecnologia della console Sony, che una volta migliorata, permise finalmente a ***Ratchet & Clank*** di vedere la luce.

> **«Il primo gioco era innovativo e fatto bene – dice insomniac alla GDC – Ma era più un gioco di ruolo e le armi sembravano quasi opzionali. I due personaggi Ratchet e Clank non avevano moltà profondità, anche Ratchet stesso risultava essere borioso, sarcastico e non eccessivamente simpatico».**

Insomniac, decise di concentrarsi sul contorno, personaggi, armi e humor, a partire dal secondo capitolo, ***Fuoco a Volontà*** (2003). Quando successivamente arrivò anche il terzo, ***Up your arsenal*** (2004), fu un vero e proprio successo per il franchise. Finalmente ***Ratchet & Clank*** aveva una propria personalità ben definita: era un gioco in perfetto equilibrio tra un platform e uno shooter, che raccontava una vera storia d'amicizia, con un contorno di armi fantasiose e gadget intelligenti,

arricchito dalla possibilità di esplorare i pianeti. Un gioco pieno di colori vivaci e umorismo.



Nel corso del **GDC**, Insomniac ha voluto sottolineare solamente dove e perché, il team ha deluso le aspettative dei propri fan. Dal terzo capitolo in poi, lo studio aveva evoluto con successo la serie da un "**platform con un carattere da sparatutto"**, a uno "**sparatutto con un carattere da platform"**.
Eppure, nonostante tutto, Insomniac stava iniziando a preoccuparsi sempre di più che i giorni del "**personaggio mascotte**" stavano per finire. Sentiva che era necessario cambiare qualcosa per mantenere la serie sull'onda del successo, il tutto racchiuso nelle parole di Brian Allgeier:.

> **«Adattati o muori, ascolta ciò che i giocatori vogliono, osserva le tendenze e amplifica ciò che contraddistingue il tuo gioco».**

Lo studio sentiva di aver raggiunto il vero successo con ***Up Your Arsenal***, ma la filosofia "adattati o muori" applicata da quel momento, avrebbe inevitabilmente portato a un "crollo". Per evitare che il franchise stancasse i fan infatti, il team di Insomniac, **ispirato dalla serie *Halo***, produsse, nel 2005 sempre per PS2, ***Ratchet: Deadlocked*** (conosciuto anche come ***Gladiator***). Era stato rimosso **Clank** dal nome («non è stato bello», ammette lo studio, che era pesantemente combattuto) e il gioco non includeva il popolare **Qwark**. Insomma, il titolo non aveva più tutte quelle caratteristiche che avevano reso un successo ***Ratchet & Clank*** e il risultato fu infatti, che ai fan non piacque, tanto che sia **Allgeier** che **TJ Fixman** (lo scrittore della serie), ammisero di aver commesso un grande errore allontanandosi da quella che era l'idea originale della serie, nello sviluppo di questa nuova veste di gioco non proprio azzeccata.

Insomniac, a quel punto, sapeva che in futuro avrebbe dovuto attenersi il più possibile al **DNA del gioco originale**, cosa che fece quando nel 2007, sviluppò il quinto capitolo della serie: ***Ratchet &***

Clank: Armi di Distruzione, sui sistemi **PS3**. Fu una sfida ardua per il team, quella di effettuare un restyling completo passando da una generazione a un'altra, ma alla fine riuscì nel proprio intento, creando nuovamente quello che era per i fan il vero ***Ratchet & Clank*** di un tempo, ma questa volta con una veste del tutto rinnovata. Praticamente un successo, o quasi, poiché a molti fan non piacque il finale, che vide **Clank** rapito dal **misterioso Zoni**. Così il team decise di dare qualcosa ai giocatori per rimediare, sviluppando un anno dopo un breve **DLC, chiamato *Alla ricerca del tesoro***, che mise una pezza al buco creato dalla precedente storia, introducendo anche diverse novità al gioco, come i dialoghi, i puzzle-game e altro.

Proprio perché non era un vero e proprio capitolo di ***Ratchet & Clank***, ***Alla Ricerca del Tesoro***, permise al team di osare sotto alcuni punti di vista tecnici, ma anche di dare un filo logico a quello che poi sarebbe stato il successivo, e ultimo capitolo, della serie, **che arrivò poi nel 2009 con *A Spasso nel Tempo***: un successo indiscusso sotto ogni punto di vista che vide, nel finale, anche **l'annientamento del super-cattivo Nefarious in una delle basi spaziali**.

L'epilogo della serie andò talmente bene che Sony pretese da Insomniac che si rimettesse a lavoro su un ulteriore capitolo della serie. Inizialmente cercarono di evitare questa forzatura narrativa che aveva visto il suo capolinea nell'ultimo gioco, **ma alla fine i fan e Sony ebbero la meglio**, convincendo Insomniac a rimettersi in carreggiata e pubblicare **nel 2011, *Ratchet & Clank: Tutti per Uno***, che costrinse anche TJ Fixman a modificare il finale della serie trovando un modo per non far sfuggire **Nefarious** al suo destino che sembrava essere stato già designato, e che, per volere di **Sony**, doveva essere presente nel nuovo titolo. Alla fine, ***Tutti per Uno*** risultò essere uno dei migliori spin-off della serie, ma purtroppo non ebbe il successo sperato. Successo che arrivò invece due anni dopo, **nel 2013**, con ***Nexus***, ultimo capitolo della serie, una storia breve ma ben sviluppata.

Da quel momento Insomniac e Sony avevano deciso di comune accordo di mettere da parte il franchise.

Almeno finché, **nel 2016**, non venne nuovamente tirato fuori da **Kevin Munroe e Jericca Cleland** che diressero per il grande schermo, ***Ratchet & Clank***: **film d'animazione basato sul gioco**, ma che si allontanò troppo dalla mitologia originale dell'IP per l'adattamento cinematografico.
Allgeier decise così di sfruttare la corrente e creare al contempo anche un nuovo titolo, **per PS4 questa volta: «Un gioco basato sul film basato sul gioco»**, dice scherzando. Proprio per aggirare il problema creatosi con il filo narrativo della pellicola cinematografica, **TJ Fixman** decise di affidare la narrazione a un personaggio improbabile e poco raccomandabile, **il capitano Qwark**, giustificando così alcune eventuali incongruenze narrative.
Il remake di ***Ratchet & Clank*** fù un vero e proprio successo, con numeri che non si vedevano dai tempi dei vecchi titoli su PS2.

Allgeier conclude:

> **«Dove la serie andrà a parare in futuro non è certo, ma una cosa lo è, "adattarsi o morire" è una opzione, ma allontanarsi da quello che è il DNA del gioco, è un errore. Abbiamo imparato tutto ciò che potevamo sulla chiave del successo di *Ratchet & Clank*, lo abbiamo migliorato e aggiornato. Adesso ci spingeremo verso l'ignoto!».**

Sparkle 2

Preparate i vostri riflessi e siate pronti ad affrontare complicatissimi rompicapo, arriva ***Sparkle 2***, un **puzzle game** veramente originale che vi terrà letteralmente attaccati allo schermo come un'ape al miele! Già rilasciato per **PC**, **iOS**, **Android**, **Xbox One**, **PS4** e persino **PS3**, questo titolo dal carattere molto forte, dai toni fantasy/epici, è stato sviluppato da **10Tons** ed è di recente arrivato su **Nintendo Switch**, una console in cui titoli del genere, rivolti ad un pubblico principalmente casual, possono riscuotere un successo inaspettato.

Alla ricerca delle 5 chiavi

Che ci crediate o no, ***Sparkle 2*** ha una storia… eh già! A quanto pare, tanto tempo fa furono create **5 chiavi** per custodire qualcosa di molto prezioso, qualcosa di inimmaginabile: toccherà a noi dunque andare alla ricerca di queste chiavi, usando tutto il nostro ingegno e avvalendoci delle magie a nostra disposizione. Davanti a noi un lungo sentiero, che tal volta si ramifica in incroci che ci porteranno in certi luoghi misteriosi, nel quale ogni giorno dovremmo affrontare un puzzle, ogni giorno sempre più intricato, ogni giorno sempre più vicini ad una delle chiavi.
Il gameplay è decisamente molto simile a quello di ***Actionloop*** o ***Zuma***, che a sua volta richiama molto quello di ***Puzzle Bubble***: un serpentone di sfere colorate verrà incanalato in un corridoio al termine del quale ci sarà una buca che risucchierà tutto il campo da gioco se più sfere cadranno al suo interno, facendoci perdere così la partita. Per evitare tutto ciò dovremmo utilizzare il nostro **Orb Swift**, una sorta di fionda per lanciare delle sfere e crearne dunque una serie di tre o più dello stesso colore; una volta creata la serie le sfere scompariranno e, se riusciremo a concatenare più serie di diverso colore in successione, il serpentone sarà presto disfatto e potremmo procedere dunque al livello successivo.

Sparkle 2 si differenzia principalmente per i suoi power-up che appariranno di tanto in tanto nel campo di gioco e che, attivati lanciando una sfera, sprigioneranno una magia particolare, un **raggio gelato** che spazzerà via grossa parte delle sfere, indipendentemente dal loro colore, o una **pioggia di comete** che libererà il campo dandoci un attimo di tregua; inoltre, un po' come in un **RPG**, alla fine di ogni livello il nostro **Orb Swift** si potenzierà e piano piano riusciremo a ottenere dei power-up permanenti come una sfera speciale ogni 10 sfere, un gameplay meno frenetico ma più lungo o degli effetti speciali per una serie di un determinato colore. La versione per **Switch** offre inoltre sia la modalità di controllo offerta in mobile, dunque tramite touch screen, sia quella offerta nelle versioni console, ovvero mirando col control stick e lanciando la sfera con un tasto, dando modo di giocare così a una versione decisamente più completa di ogni altra sua apparizione precedente. Il titolo di **10Tons** offre al giocatore una campagna principale di ben 92 livelli rigiocabile, se non altro, in modalità difficile e "nightmare", ma se non vi va di rimettervi alla ricerca delle 5 chiavi ancora una

volta potrete comunque passare altre ore con le **modalità Survival**, ovvero una modalità infinita (il classico dei giochi puzzle), una **Challenge mode** che vi permetterà di rigiocare dei singoli livelli a diverse difficoltà, e la **modalità Cataclysm**, le cui sfere arriveranno di continuo senza darvi un attimo di tregua. ***Sparkle 2*** ci vuole dunque spingere a pensare sempre in fretta e, per quanto statico, fuori dagli schemi, vuole regalare così al giocatore un gameplay avvincente, che ci porterà a divorare un livello dopo l'altro senza freno, con una *learning curve* molto gradevole che permette di familiarizzare gradualmente col gameplay e con le novità che verranno introdotte nei livelli (come l'aggiunta di un nuovo colore o un nuovo power-up), e dunque offrendo una difficoltà congrua con l'avanzare del gioco, rendendo il titolo molto accessibile ad appassionati dei puzzle game e non.

In un mondo fantastico dove tutto può accadere

Sparkle 2, per essere un puzzle game, presenta uno stile molto definito e la sua presentazione è singolare e ben riuscita: la **grafica** e le tonalità dei colori sono ben definite, il campo di gioco chiaro e mai confusionario e il design delle sfere, anche se sono delle semplici forme geometriche, è ben realizzato, queste restituiscono in tutto e per tutto quel senso di magia che il titolo ci propone, sono veramente… belle! Mai succederà che in un livello potremo confonderci o assistere a dei bug che rovineranno l'esperienza; ***Sparkle 2*** fila liscio come l'olio e, durante le ore di gioco, ci sentiremo veramente immersi nel mondo fantastico proposto in questo titolo. Insieme ai campi di gioco, alle sfere e alla mappa ci sono anche alcune semplici cutscene che appariranno quando arriveremo in dei luoghi specifici, che consistono, più che in delle cinematiche, in immagini fisse con semplici animazioni (come delle foglie che volano o qualche fulmine all'orizzonte) accompagnate da una calda voce narrante che ci descriverà lo scenario che ci troveremo davanti, nonché il nostro stato d'animo, e ci comunicherà se in quel luogo specifico è presente una chiave oppure no.
Il **comparto sonoro**, dalla voce narrante alla colonna sonora, è veramente ben curato e molto professionale, quasi quanto quello di un gioco prodotto da una grande casa produttrice. Alla composizione c'è **Jonathan Geer**, veterano che aveva già lavorato al precedente ***Sparkle*** e che è

apparso in altri videogiochi come ***Owlboy***, ***Heart Forth, Alicia*** e ***Cook, Serve, Delicious!***; le sue musiche restituiscono quel senso di epico presente in questo titolo e riescono perfettamente a richiamare immagini come foreste, cavalieri e calderoni magici che ribollono, tipiche dello stile fantasy. Presentissima è l'influenza dello stile di **Danny Elfman**, quel fare pomposo seppur pacato e misterioso che tanto può piacere agli amanti delle colonne sonore di ***Edward Mani di Forbice***, ***Batman*** o ***Nightmare Before Christmas***.

Qualcosa manca

Un puzzle game come questo, tuttavia, dovrebbe avere delle caratteristiche che a oggi dovremmo considerare imperative, primo fra tutti il **multiplayer**. È vero, ***Sparkle 2*** ci offre tante modalità che possono offrire diverse ore di longevità, ma il gameplay, seppur molto avvincente, si fa alla lunga ripetitivo, dopo un po' potremmo annoiarci a giocare da soli; il multiplayer è un elemento che spezza del tutto la monotonia dei giochi puzzle e ***Sparkle 2*** purtroppo ne è sprovvisto. Anche la modalità survival acquista poco significato poiché non esiste alcun elemento di competitività, né contro altri, con una tabella dei migliori punteggi online, né contro se stessi, tentando di battere il proprio miglior punteggio, dato che il titolo non ha un sistema di punteggi e dunque, dopo la campagna principale, che dura comunque per parecchie ore, anche se ci sono buoni elementi per continuare a giocare, ci saranno comunque pochi stimoli per affrontarli. È un vero peccato, anche perché in passato altri titoli simili, come ***Actionloop***, presentavano una bella modalità multiplayer e offrivano dunque nuovi stimoli per giocare diverse partite a colpi di intuito con gli amici. Inoltre, come già detto, sono presenti due metodi di controllo, ma si tenderà spesso a giocare solamente con uno di questi, rendendo difficile il giocare con l'altro sistema; sembrerebbe un problema da poco ma, in realtà, chi si troverà meglio a controllare la fionda tramite touch screen, rischia di limitare la propria esperienza a ***Sparkle 2*** come "portable only" e dunque difficilmente vorrà attaccare la console al dock per giocare sullo schermo di casa. È consigliabile dunque imparare a giocare con i controlli da console ed evitare così dolori al braccio e torcicollo dovuti a uno sguardo allo schermo spesso

appoggiato sulle nostre gambe perché, ahimè, il display di **Switch** si estende per larghezza, è una console dura da tenere con una mano sola ed è per questo che titoli come ***Sparkle 2*** si riveleranno difficili da fruire; tuttavia, anche se il gioco non lo permette, sarà possibile tenere lo schermo verticalmente, assumendo dunque una postura più comoda e continuare a giocare come se niente fosse, senza alcuna particolare difficoltà.

Un’occasione in parte mancata

Abbiamo dunque un bellissimo gioco, con un bel gameplay molto accessibile, con un bello stile grafico e sonoro, tanta longevità, prezzo abbordabile sullo store ma con alcuni difetti. Tirando le somme, ***Sparkle 2*** è decisamente un gioco molto valido, che può risultare curatissimo sotto molti aspetti ma al quale è stata dedicata poca attenzione sotto altri. L’assenza di multiplayer e di un sistema di punteggio rende ***Sparkle 2*** un gioco a ¾ (dire che è un gioco a metà non sarebbe corretto) ed è un vero peccato perché con qualcosa in più ***Sparkle 2*** avrebbe potuto dare filo da torcere anche a ***Puyo Puyo Tetris*** e dimostrare che un prodotto destinato al mercato mobile non è affatto da buttare. Si potrebbe finire il titolo senza stimoli, o alla fine dell’avvincente campagna principale o gradualmente durante quest’ultima, dipende dal tipo di approccio del singolo giocatore. In ogni caso, *Sparkle 2* riuscirà a darvi quel senso di quasi dipendenza tipica dei puzzle game il che, unito anche alla bellissima atmosfera all’interno del titolo, lo rende già un vincitore all’interno della sua categoria. Dategli una chance, non vi deluderà!

Unreal Engine 4: rilasciata una fan tech fotorealistica

Dietro a **Unreal Engine 4** esiste una nutrita fandom che sbizzarrisce la propria creatività utilizzando il noto motore grafico di **Epic Games,** ormai divenuto **freeware**. Da poco è stata rilasciata su **PC** una **fan tech demo,** che in tempo reale utilizza la **fotogrammetria** e la soluzione **VXGI** di **NVIDIA** per l'illuminazione globale in tempo reale, per ottenere il massimo del fotorealismo. La demo sarà disponibile alla fine del 2017. Questa tech-demo è stata creata da **ArtbyRens,** e secondo l'autore sarà possibile con ulteriori ottimizzazioni eseguirla in **4K** su di una singola GPU **nVIDIA 1080Ti**. Nella demo non esistono effetti dinamici particolari come ad esempio il vento o altro poiché è incentrata solo a mostrare quanto il rendering fotorealistico sia d'impatto, e quanto l'illuminazione cambi totalmente il modo in cui una scena venga percepita dall'utenza. Il video è ambientato in una **foresta scandinava** che integra alcune architetture **sci-fi**.

La dimensione della demo viene mantenuta in una piccola area e permetterà a chi la visionerà di camminare o di controllare una fotocamera virtuale e di acquisire immagini o video. Gli utenti potranno cambiare il campo visivo, l'apertura, la distanza focale, la profondità e altro ancora. Ovviamente teorizzando un gioco con questa qualità grafica ma con l'aggiunta dell'**AI** e di tutti gli effetti dinamici che ormai troviamo presenti nella maggioranza dei titoli **AAA** degli ultimi anni, significherebbe avere un prodotto non solo che avrebbe richieste hardware mostruose, ma di cui anche solamente gli assets graverebbero pesantemente sui nostri amati hard disk. quindi non aspettatevi di vedere giochi con questa grafica in tempi brevi.
Ecco alcuni screenshots:

Dark Souls 3: The Ringed City

D**ark souls III** giunge alla conclusione con questo secondo DLC, dopo un *Ashes of Ariandel* che non ha convinto soprattutto a causa della troppa brevità.

In questo ***The Ringed City*** le cose cambiano anche se non troppo, la sua lunghezza non può certo essere paragonata ai DLC dei precedenti capitoli a meno che non si includa anche il già citato *Ashes of Ariandel*, del quale rappresenta per certi versi anche un continuum.

Un inizio non proprio esaltante

Cumulo di rifiuti: così è chiamata la prima area visitabile prendendo il nuovo falò – luoghi ben conosciuti dai fan della serie come checkpoint, punti di ristoro della salute, ma anche di teletrasporto – situato nella zona finale di ***Dark souls III*** (è anche possibile raggiungere la zona dal nuovo falò aggiunto nella stanza in cui viene sconfitto il boss finale del dlc precedente), ambientazione che assomiglia alla fornace della prima fiamma, in cui si fondono i mondi dei capitoli precedenti.

Sin dall'inizio il giocatore verrà bombardato da angeli che non ci daranno nemmeno il tempo di esplorare l'ambiente circostante – a meno che non si elimini il loro vero corpo (nascosto) – e sarà costretti quindi a ripararsi dietro rocce o mura sperando di non morire durante la corsa; ovviamente bisognerà anche affrontare vari tipi di nemici fino al raggiungimento del tanto agognato falò.

La città ad anelli

Se siete sopravvissuti, accederete alla seconda zona, uno scenario artisticamente stupendo, caratterizzato da un level design di prim'ordine: piena zeppa di segreti, scorciatoie ,pareti illusorie, una vera boccata d'aria rispetto alla precedente, soprattutto perché finalmente ci si potrà dedicare all'esplorazione senza il timore di essere sottoposti al costante bombardamento dei nemici.

Dopo questa fase toccherà al giocatore attraversare la città e raggiungere il Letto di liquido abissale per poi salire su una torre per accedere alla zona finale del dlc, sulla quale riservo ogni sorpresa ai giocatori.

In questo DLC si ha modo di affrontare nuove tipologie di nemici, tra cui giganti che evocano arcieri spettrali, cavalieri maledetti, locuste e via dicendo.

I nuovi nemici rilasceranno nuove armi, che sono certamente tra le più spettacolari tra quelle mai apparse nella serie ***souls*** ,con ***movesets*** inediti e letali.

I boss

I tre boss presenti nel DLC (più un quarto segreto, opzionale) offrono un buon tasso di sfida, non sono estremamente difficili per i giocatori avvezzi alla saga ma terranno impegnati per diversi minuti: unica nota dolente riguarda probabilmente il boss finale che, pur offrendo una bella sfida in termini di combattimento, manca del carisma per essere all'altezza dei suoi predecessori.

Conclusioni

Tirando le somme, ***The Ringed City*** è un dlc di buona fattura, dotato del giusto carico di alternanza tra frustrazione e stupore, ma che purtroppo non riesce a convincere a pieno a causa di una longevità non eccelsa e di molti quesiti lasciati ancora irrisolti, chiudendo il cerchio della storia lasciata aperta da ***Ashes of Ariandel*** ma lasciandone in sospeso altre.