

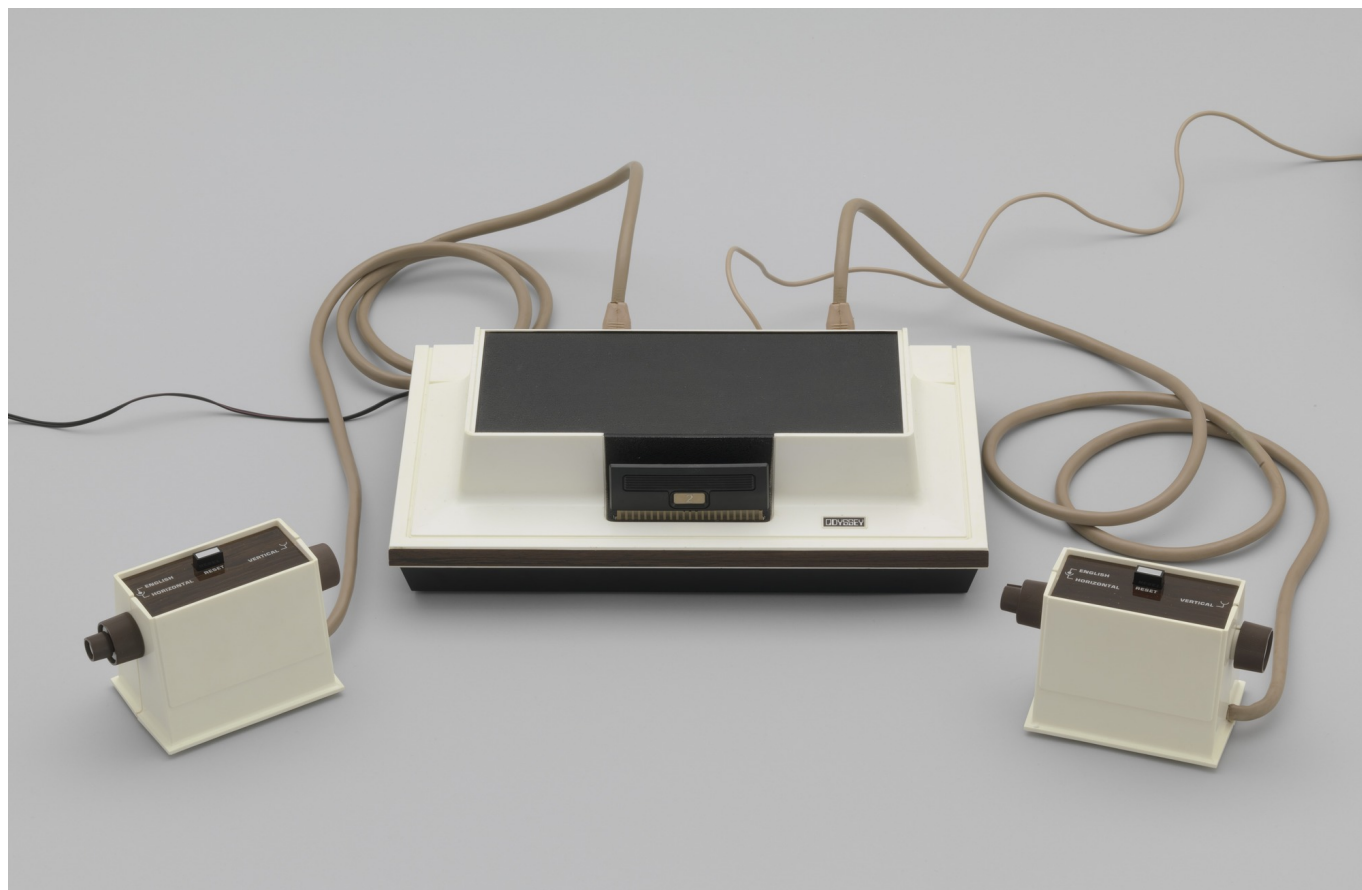
# Pac-Man VS K.C. Munchkin: un clone o un gioco originale?

Prima che **Super Mario** rivaleggiasse con **Sonic** nel mercato casalingo, l'iconico **Donkey Kong** di casa **Nintendo** dovette fare i conti con **Pac-Man**, lo strabiliante videogioco del 1980 prodotto da **Namco** e distribuito da **Midway** in Nord America. **Toru Iwatani**, il suo ideatore, ebbe la geniale idea di creare un gioco che potesse attrarre anche le donne e infatti il risultato fu strabiliante. Al di là dell'impressionante fatturato nelle arcade, **Pac-Man** diventò in pochissimo tempo parte integrante della cultura popolare dei tempi, tanto quanto **Super Mario** lo diventò negli anni successivi: ne fu prodotta una serie a cartoni animati, il duo musicale **Buckner & Garcia** lanciarono un singolo ispirato al suddetto videogioco, **Pac-Man Fever**, che raggiunse la nona posizione nella **Billboard Hot 100** americana, senza contare i diversi spin-off che seguirono il gioco originale e tutto il merchandise a esso ispirato. Era normale aspettarsi presto una versione casalinga del popolarissimo arcade **Namco** e **Atari**, investì un milione e mezzo di dollari per il progetto, parte dei quali servì per assicurarsi l'esclusiva per le loro console. **Atari** dovette combattere contro centinaia di altre software house per evitare che il loro gioco fosse scopiazzato: cloni come **Snoggle** di **Brøderbund Software** furono tolti dal mercato non appena furono immessi, **Atari** riuscì addirittura a fermare **Maze-Man** di **Stoneware** non appena seppero che stavano preparando delle pubblicità su di esso! **On-Line Systems**, la futura **Sierra Entertainment**, e **Atari** furono sull'orlo di una battaglia legale quando la prima si rifiutò di togliere dal mercato i suoi **Jawbreaker** e **Gobbler**; il caso volle che nessun giudice accettò il caso ma **Ken Williams** non cantò vittoria in quanto nonostante difendesse l'originalità dei suoi giochi dicendo che non erano dei *rip-off* (ma che se un giudice avesse dichiarato diversamente l'avrebbe tolti volentieri dal mercato) aveva paura che tutto questo desse ad altre software house il diritto di copiare tranquillamente i giochi di chiunque. In tutto questo un caso particolare rimase impresso nella storia e mise anche le basi di come le battaglie sull'originalità dei videogiochi dovessero essere combattute in tribunale: questa è la storia di **K.C. Munchkin!** per **Magnavox Odyssey<sup>2</sup>**, o **Phillips Videopac G700** (o semplicemente **Videopac**) in Europa, e di come un clone, o *rip-off*, potesse essere definito tale nell'allora nuovo mondo dei videogiochi.



## I pionieri delle console casalinghe

Nel 1972 il **Magnavox Odyssey** arrivò nei negozi diventando ufficialmente la prima console casalinga della storia. Il concept c'era ma l'esecuzione non fu delle migliori: i cavi che collegavano gli strani controller erano corti e poco flessibili (anche se è vero che il cavo che collegava la console alla televisione era parecchio lungo), le schede che contenevano i giochi, quasi tutti per due giocatori, erano molto simili fra di loro (quasi sempre due quadratini luminosi programmati in maniera leggermente diversa) e dunque servivano pellicole da attaccare alla TV per sopperire la grafica; in tutto questo bisognava usare carte, tabelloni e lunghi manuali di istruzioni (che dicevano anche quale pellicola usare per quale scheda) per poter fare una semplice partita con un amico. Il concept di videogioco era ancora freschissimo e a quei tempi giochi immediati come **Pong** e **Gun Fight** potevano stare solamente all'interno di grossi cabinati da piazzare in bar e negozi di vario tipo; pertanto la produzione del primo **Magnavox Odyssey** fu interrotta già nel 1975, giusto per far spazio alle miriadi di **Pong Console** (molte delle quali prodotte dalla stessa **Magnavox**) che cominciarono a prendere piede da quell'anno in poi.



Nel 1977 **Atari** lanciò la rivoluzionaria **Atari 2600** con risultati eccellenti, dimostrando al mondo il potenziale delle console da gioco e dei videogiochi in generale. **Atari 2600** non fu né la prima console a utilizzare cartucce intercambiabili (quell'onore va al **Fairchild Channel F**) né la prima a entrare nel mercato ma il suo versatile hardware permise di diventare la console numero uno negli Stati Uniti e nel mondo. Intanto **Magnavox**, che ricordiamo è a tutt'oggi una compagnia gemella di **Phillips**, decise di sfruttare nuovamente il brand **Odyssey** per rilanciarsi nel mercato dei videogiochi e così verso la fine del 1978 vennero lanciate in Europa e Nord America i rispettivi **Phillips Videopac G7000** e **Magnavox Odyssey<sup>2</sup>**. La console era buona, vendette più unità della prima, ma tutto sommato il confronto con l'**Atari 2600** non reggeva affatto, né come potenza né come libreria software. **Pac-Man**, dal suo lancio nel 1980, spopolava nelle arcade e fu normale per **Phillips**, che ovviamente non aveva alcun problema di fondi, pensare di creare un porting per la loro console che intanto faticava a ritagliarsi una fetta all'interno del mercato dominato da **Atari**; contattarono **Midway** per contrattarne i diritti ma per loro sfortuna **Atari** li aveva già battuti sul tempo. Nel frattempo, prima ancora di raggiungere **Midway**, **Magnavox** aveva già commissionato a **Ed Averett**, loro programmatore indipendente, di creare un porting di **Pac-man** per anticipare i tempi ma non avendo la licenza il gioco doveva essere trasformato in qualcos'altro. Il genere **Dot-Gobbler**, o **Maze-Chase**, andava forte e pertanto gli fu chiesto di creare qualcosa che potesse competere contro il concept di **Pac-Man**, che fosse ispirato ma non una copia. **Magnavox** dovette giocare attentamente le sue carte: il gioco doveva avere un look più diverso possibile da **Pac-Man** e le pubblicità, sia in televisione che sulle riviste, dovevano evitare il più possibile di fare qualsivoglia paragone. **K.C. Munchkin!** arrivò sul **Magnavox Odyssey<sup>2</sup>** nel 1981, un anno prima dell'uscita di **Pac-Man** per **Atari 2600** riscontrando pareri più che positivi, diventando la killer app per quella sfortunata console.



## Il diverso

Col tempo sono apparsi spudoratissimi cloni del popolare arcade **Namco** ma **K.C. Munchkin!** era diverso in molti sensi. Dunque, quali erano queste differenze? Innanzitutto i colori: il labirinto è fucsia e **K.C. Munchkin**, il nostro protagonista (il cui nome ricalca quello del presidente della **Phillips Kenneth C. Menkin**), ha delle sembianze simili a **Pac-Man** ma è azzurro, ha un'espressione facciale ben distinta e ha delle piccole antenne, esattamente come i fantasmi che in questo gioco sono tre e non quattro. Il labirinto è rettangolare, ha una struttura irregolare (dunque non speculare come in **Pac-Man**), una parte di esso gira, permettendo dunque al giocatore di passare da una parte all'altra immediatamente e persino in sicurezza (dunque sbarrando la strada a un potenziale fantasma) e sono presenti livelli in cui le pareti del labirinto si oscurano rendendo difficile il prosieguo al suo interno. Inoltre **K.C. Munchkin!** è uno dei primissimi giochi in cui era possibile per il giocatore programmare dei livelli, dando un grado di personalizzazione fino ad allora mai visto. La più grande differenza, tuttavia, stava nel fatto che in tutto il labirinto sono presenti soltanto 12 "pallini" da prendere (quattro sono pallini speciali che permettono, come in **Pac-Man**, di mangiare i fantasmi), nessuno dei quali stava fermo in un punto fisso e che dunque si spostavano per tutto il labirinto; ogni volta che un pallino veniva eliminato gli altri aumentavano di velocità, l'ultimo supera addirittura la velocità base di **K.C. Munchkin** e perciò bisogna intercettarlo anziché corrergli dietro.

L'originalità del gioco fu ripagata: il gioco vendette bene, le critiche erano favorevoli e il passaparola di sparse tanto che molti giocatori comprarono il **Magnavox Odyssey²** principalmente per giocare **K.C. Munchkin!** (probabilmente portando la console ai 2 milioni di unità vendute oggi riportate).

(Un gameplay dal canale Retro Games Fan)

## Ad Atari non piace questo elemento

**Magnavox** fece di tutto per evitare di citare **Pac-Man** nelle pubblicità e occasioni varie; tuttavia nulla poteva fermare venditori e giornalisti di citare il gioco **Namco**. Un negozio di Chicago aveva comprato grossi spazi pubblicitari sul **Chicago Sun-Times** e **Chicago Tribune** e nel tentativo di promuovere i videogiochi in negozio descrisse **K.C. Munchkin!** come “un gioco a là **Pac-man**”; viste queste strane pubblicità **Atari** mandò degli investigatori nei negozi di elettronica e i commessi descrivevano il gioco come “una specie di **Pac-Man**” e “il **Pac-Man** dell’**Odyssey**”. **Atari** si infuriò e fece subito causa alla **Phillips** affinché rimuovessero **K.C. Munchkin!** dai negozi.

**Atari** chiese un’ingiunzione preliminare a una corte distrettuale americana ma questa, nonostante il caso sembrasse a senso unico, si schierò dalla parte di **Phillips** dichiarando che **K.C. Munchkin!** non era sostanzialmente simile a **Pac-Man** e dunque non ne violava il copyright. **Phillips** giocava sul fatto che gli sviluppatori non avevano copiato alcuna linea di codice da **Pac-Man** e la corte se ne accorse, osservando le differenze fra i due giochi come pallini in movimento, le espressioni facciali dei personaggi e i colori generali. La corte decretò che **K.C. Munchkin!** aveva un carattere diverso da **Pac-Man** e i suoi fantasmi erano più “paurosi”. **Phillips** rimase molto sorpresa da questo risultato inaspettato ma successivamente la corte d’appello si schierò invece dalla parte di **Atari** e fu lì che persero definitivamente la battaglia. Nonostante i giochi fossero diversi, come la corte distrettuale aveva dichiarato, entrambi i giochi dipendevano dal fatto che lo scopo del gioco era mangiare i pallini, il tutto inseguito da fantasmi; questo era ciò che distingueva **Pac-man**, invece, da altri **Maze Game** come **Rally X** o **Take the Money and Run**. Inoltre fu portato all’attenzione il fatto che **Pac-Man** fu creato specificatamente per far avvicinare “giocatori senza una personalità violenta”, come appunto le donne. La corte d’appello dichiarò dunque:

«La conclusione della corte distrettuale, cui dichiara che i due lavori non sono sostanzialmente simili, è chiaramente erranea, e il suo rifiuto di emanare un’ingiunzione preliminare costituisce un abuso di discrezione».

(-672 F. 2d 607, US Court of Appeals, Seventh Circuit)

In seguito **Phillips** tentò di portare il caso alla corte suprema ma questa non accettò il caso. Fu così che **Phillips**, nel marzo 1982, dovette ritirare le copie di **K.C. Munchkin!** dagli scaffali.

(Un gameplay dal canale World of Longplays. Se avete gli auricolari vi consigliamo di toglierli!)

## Tanto rumore per nulla!

Lo stesso mese **Pac-Man** fu rilasciato con licenza ufficiale per **Atari 2600** e finalmente, il popolare gioco arcade poteva essere giocato comodamente sul proprio divano di casa. Le aspettative erano altissime e ciò permise a **Pac-Man** di diventare il gioco più venduto per **Atari 2600**. Tuttavia, come ormai noto, in molti portarono a casa una versione che si stanziava parecchio dalla versione arcade: **Tod Frye**, il programmatore principale del progetto, pensava che il gioco potesse spopolare inserendo una modalità per due giocatori ma ciò non fece altro che consumare grossa parte della limitata memoria dei giochi per **Atari 2600**. I colori erano diversi, **Pac-Man**, nonostante si muovesse verso l’alto, poteva guardare solo a destra e a sinistra, produceva un rumore fastidiosissimo (anziché il popolare “waka-waka” per la quale diventò famoso), i pallini erano diventati dei rettangoli, il labirinto era ben diverso dalla versione arcade, i controlli erano un po’ poveri ma soprattutto i fantasmi, pur essendo quattro, sfarfallavano costantemente, come se il gioco



si dovesse rompere da un momento all'altro. Dopo tutto quello che **Atari** fece per tener fuori gli imitatori questo era il risultato! La rivista **Softline** accusò **Atari** di aver fatto di tutto per far sì che fossero gli unici nel mercato per poi consegnare in seguito una poverissima versione di **Pac-Man**, elevando invece nel contempo i cloni come i più vicini all'originale. **Ed Averett** invece evitò di dare la colpa a **Tod Frye**, invece se la prese con l'hardware dell'**Atari 2600** che secondo lui, e fu anche questo il motivo per cui un gioco come **Pac-Man** non poteva arrivare in console né come l'**Atari 2600** né nel **Magnavox Odyssey<sup>2</sup>**, non era sufficientemente potente, perciò bisognava produrre altro, come appunto **K.C. Munchkin!**.

Sempre nel 1982 **K.C. Munchkin** fece il suo ritorno nel nuovo **K.C.'s Crazy Chase!**, una piccola rivincita contro **Atari** che ebbe l'ultima risata in tribunale. In questo gioco **K.C. Munchkin**, sempre all'interno di dei labirinti simili a quelli del primo gioco, deve inseguire e mangiare pezzo per pezzo una specie di serpentone che somiglia parecchio al dragone di **Centipede** di **Atari**. In molti videro questo gioco come una sorta di parodia dell'intera vicenda, una voracissima **Atari**, sotto forma serpentone, intento a mangiare il piccolo **K.C. Munchkin** ma **Ed Averett** dichiarò in seguito che il gioco non fu creato affatto con questo spirito in mente. In quanto ad **Atari**, chissà, forse avranno visto il gioco ma dopo la bruttissima figura fatta col porting di **Pac-Man** preferirono stare zitti e lasciar correre l'acqua sotto il ponte.

E voi cosa ne pensate? **K.C. Munchkin!** è davvero un rip-off? In un universo parallelo ha superato **Pac-Man** e il suo protagonista è oggi una delle icone retrò più amate fra i giocatori?

(Un gameplay di **K.C.'s Crazy Chase!** dell'utente Marc Ruef)

---

## [La lore di Super Smash Bros. continua: i risvolti di Ultimate](#)

Come abbiamo trattato in un nostro [precedente articolo](#), la saga di **Super Smash Bros.** non è solo un semplice gioco crossover in cui tutte le IP principali **Nintendo** si riuniscono per darsela di santa ragione, ma una **celata autobiografia**, pagine in cui si narra della vita, delle soddisfazioni, dell'orgoglio, ma anche della frustrazione, del senso di stanchezza e della voglia di abbandonare tutto da parte del suo creatore, il geniale **Masahiro Sakurai**. Come ha già espresso in passato il leggendario game designer, la creazione dei sequel non è un processo naturale che avviene tranquillamente dopo il rilascio di un gioco: è invece un nuovo investimento di risorse, energia psichica e fatica che porta molti, ma soprattutto lui, sull'orlo della frustrazione. Fu l'eccessiva richiesta dei sequel di **Kirby**, nonché la quasi certa necessità di riconcentrarsi presto su un nuovo capitolo di **Super Smash Bros.** (che aveva intenzione di terminare già dopo **Melee**), che lo portò a lasciare **Hal Laboratory** nel 2003 e fondare la nuova compagnia **Sora LTD**. Nonostante sembrava avesse definitivamente voltato pagina, **Satoru Iwata** annunciò all'**E3** del 2005 che un nuovo **Super Smash Bros.** per **Wii** sarebbe presto entrato in sviluppo, senza che **Masahiro Sakurai** ne fosse al corrente; chiariti i malintesi, il creatore non ebbe altra scelta che rimettersi a bordo del progetto che pensava di aver abbandonato e ancora una volta e tornò alla guida di un un gioco che amava ma odiava allo stesso tempo. La saga era già un qualcosa di titanico, qualcosa al di fuori della sua portata, e pertanto non ebbe altra scelta se non quella di tornare per i successivi **Super Smash**

**Bros. Brawl** e **For Wii U & 3DS**, logorato dalla frustrazione pur mantenendo una certa nota di orgoglio e coerenza, conscio del fatto che solo lui poteva (e può tuttora) mandare avanti questa saga.

**Super Smash Bros. Ultimate** ha promesso (o meglio, ha mantenuto la promessa) di essere il più grande titolo della saga includendo il miglior gameplay mai visto nella sua storia, i migliori stage e soprattutto tutti i combattenti apparsi in questo magnifico crossover. Nella nuova **modalità avventura**, soprattutto nei filmati collegati a essa, possiamo trovare tutti quei elementi della **lore** tipici di ogni capitolo della saga che come al solito ci svelano, o per lo meno ci indicano, un qualcosa relativo alla vita di **Masahiro Sakurai**; il nostro è un tentativo di rispondere alle domande che ci siamo posti giocando a **Super Smash Bros. Ultimate**, perciò siete liberi di confermare o mettere in discussione le nostre teorie, sempre coi giusti toni. Prima di leggere questo articolo vi consigliamo, come al solito, di completare la **modalità avventura**, splendida per altro, di **Super Smash Bros. Ultimate**, nonché leggere [la prima parte](#) della lore di questa saga di crossover.



## Nelle puntate precedenti

Riassumeremo comunque, brevemente, le “trame” dei precedenti giochi. Tutto comincia in **Super Smash Bros.** per **Nintendo 64**, in cui **Master Hand** (che noi abbiamo identificato con **Masahiro Sakurai**) è un bambino fra i 12 e 14 anni che semplicemente gioca con i suoi pelouche all’interno della sua stanza che “si trasforma” grazie alla fervida immaginazione intrinseca nei bambini; lui è la mente creativa che fa lottare i personaggi e genera i fantasiosi scenari con i normalissimi oggetti della sua cameretta. In **Super Smash Bros. Melee**, grazie all’opzione stanza dei trofei (ma anche dall’introduzione stessa), possiamo notare che il bambino non è più tale: è un ragazzo fra i 18 e i 20 anni, ha sostituito i peluche con dei trofei da collezione “da grandi”, giusto per evidenziare come questi siano ancora parte di lui. Insieme a **Master Hand**, che è l’elegante spirito creatore, stavolta troviamo anche **Crazy Hand**, un essere simile ma disordinato, imprevedibile e, in un certo senso,

frustrato: egli è proprio quel senso di frustrazione che ci porta a fare i conti con noi stessi, quella libido che siamo costretti a reprimere perché non siamo più dei ragazzini e che proprio quando si assumono delle responsabilità ci vuol portare a distruggere tutto e voltare le spalle al futuro. Nell'**Emissario del Subspazio**, la modalità avventura di **Super Smash Bros. Brawl**, troviamo un **Master Hand** intento a sbarazzarsi di tutti quei personaggi che tanto ha amato e che hanno caratterizzato la sua vita; scopriremo in seguito che non è in lui ed è controllato da un'entità di nome **Tabuu**, un essere che rappresenta la società che detta i costumi sociali, gli usi e le consuetudini e che dunque, specialmente in una società rigida come il Giappone, circoscrive il giocare coi giocattoli ai soli bambini. Il suo messaggio allora ci risulta chiaro: ai bambini è concesso giocare con i giocattoli, per gli adulti è un **tabù**. La lotta contro di lui, combattuta dai personaggi della sua infanzia, e il finale ci dimostrano che quello spirito ludico che trasformava la sua stanzetta in un campo di battaglia sarà sempre parte di lui e una persona come **Masahiro Sakurai**, un adulto che per vivere crea "giocattoli", non dovrà mai vergognarsene. In **Super Smash Bros for Wii U & 3DS** la trama prende una piega molto oscura. Alla fine della modalità classica si affronta **Master Core**, l'essere che vive dentro **Master Hand**: è un essere selvaggio, caotico e inarrestabile. Il vero spirito creativo di **Masahiro Sakurai**, che negli anni ha prodotto tutti i sequel di **Super Smash Bros.**, è allo stremo delle forze, frustrato dall'obbligo volontario/involontario di curare ogni sequel della sua creatura, vuole distruggere tutto ma allo stesso tempo vuole proteggere la sua stessa saga che nel tempo è diventata più grande di lui, basti solo pensare a tutti quei combattenti **non-Nintendo** che col tempo si sono aggiunti al mix; alla fine della violentissima battaglia **Master Core** mostra la sua vera forma e attende passivo al centro dello stage che il giocatore, il fan, faccia di lui quello che vuole, tristemente concessivo del fatto che alla fine è lui che in realtà ha le redini della serie e il creatore non può fare altro che essere al suo servizio.



## La macchina

In questo nuovo **Super Smash Bros. Ultimate**, la lore viene di nuovo raccontata tramite la **modalità avventura** e noi, ancora una volta, vi vogliamo invitare a giocarla prima di leggere questo



articolo; per quanto gli elementi, come al solito, siano abbastanza celati in simbolismi più o meno complessi è necessario vedere lo svolgere del gioco e non tanto vedere solo i filmati. E poi, la modalità avventura di questo nuovo titolo è veramente divertente! L'avventura si apre con il filmato che abbiamo visto nell'ultimo **Direct** prima del lancio: tutti i personaggi giocabili sono su una rupe, apparentemente la stessa che si vede in **Super Smash Bros. Brawl** nel filmato di presentazione, e in lontananza vediamo un essere sconosciuto, quasi una creatura celestiale, al comando di un esercito di **Master Hand**. Vediamo che i **Master Hand** si sgretolano e al loro interno c'è una storta di luce azzurra che li comanda (e non **Master Core** come abbiamo visto in **Super Smash Bros for Wii U & 3DS**), ovviamente un chiaro segno che è la creatura celeste di nome **Kiaran** (o **Galeem** nel resto del mondo) alle loro spalle ad averne il controllo, e una volta mostrata la loro vera forma si stringono intorno a questo essere celeste; improvvisamente il tutto viene risucchiato da un buco nero e da questo escono dei raggi luminosi che catturano tutti i personaggi, anche altri personaggi non giocabili (che ritroveremo nella sezione **collezione degli spiriti**), ad eccezione di **Kirby**. Dopo che la palletta rosa sfuggirà definitivamente a **Kiaran** e sarà pronto ad accettare il proprio destino, l'attenzione si sposta in una sorta di "laboratorio" in cui vediamo un **Mario** catturato e legato con una sorta di laccio luminoso; mentre l'iconico eroe Nintendo è completamente immobilizzato, comincia a colare del liquido luminoso dall'alto, simile a oro colato, che lo ricopre producendone di conseguenza una copia oscura, un "Dark Mario". Ovviamente tutte le copie prodotte sono quelle associate agli spiriti combattenti che troveremo per la mappa della modalità avventura, tanto è vero che quando affronteremo una lotta per liberare un personaggio, e dunque aggiungerlo al nostro roster della modalità avventura, troveremo sulla mappa una sorta di modellino avvolto da un nastro luminoso (esattamente come **Mario** nel filmato).

Ma cosa significa tutto questo? Beh, e se vi dicessimo che **Kiaran** non sarebbe altro che una rappresentazione di **Nintendo** stessa? Pensateci: è un "entità brillante", composta da tante persone che lavorano tutti giorni sul fronte del gaming, delle vere e proprie **Master Hand** la cui creatività è letteralmente il mezzo per creare scenari come quelli in **Super Smash Bros. Ultimate**. Tuttavia, il punto della lore si concentra su un altro punto più oscuro, una realtà scomoda per creatori sensibili e meticolosi come **Masahiro Sakurai**, ovvero **l'appropriarsi delle creazioni altrui**: all'inizio la luce provenire dalle **Master Hand** sembra bella, azzurra, pura, ma quando si stringono intorno a **Kiaran** generano un buco nero, buio, dalla quale escono centinaia di raggi luminosi che catturano i tutti i personaggi presenti sulla rupe per poi clonarli, creare delle versioni alternative diverse, addirittura talvolta contrarie, alla concezione originale del creatore, un meccanismo crudele che riduce la più pura creazione artistica a un mero consumismo capitalistico, tanto elegante quanto distruttivo, esattamente come il carattere di **Master Hand**. **Kiaran**, nonostante il suo aspetto semi-angelico, nasconde in realtà una personalità famelica, che risucchia tutto per poi clonare i personaggi prosciugandoli della loro anima, privandoli della loro personalità. Uno dei finali, uno di quelli cattivi (ovviamente qui li vedremo tutti), mostra l'intero mondo che viene avvolto dalla luce: la macchina della creatività viene alimentata al punto di esplodere, conquistando definitivamente il mondo sotto la sua legge. Tenendo conto di questo aspetto, dopo che **Kiaran** si impossessa di tutti i personaggi giocabili e il resto dei "combattenti non giocabili" (proprio per via di questi astrusi termini vi consigliamo di leggere la nostra recensione di **Super Smash Bros. Ultimate**), chi è l'unico personaggio che sfugge al raptus di **Kiaran**? È proprio **Kirby**, la prima creazione di **Masahiro Sakurai**, la più pura delle sue creazioni, una di quelle che peraltro è stata spremuta fino allo sfinimento da questa macchina di entertainment che non si ferma mai. Toccherà a lui, dunque, andare alla ricerca dei personaggi per liberarli da questo giogo logorante e combatterlo (che anche **Kirby**, come [Mario, sia comunista?](#)). La pratica della creazione dei sequel e spin-off (senza poi parlare delle microtransazioni), rappresentato proprio da questo sistema di clonazione, è proprio quello a cui **Masahiro Sakurai** si è opposto nel tempo e tante volte, sia velatamente con questa lore nei **Super Smash Bros.** sia più apertamente in molte interviste, non ha mai avuto paura di condannare queste pratiche tanto salutari per il mercato quanto terribili per chi sta dietro le quinte

(specialmente per chi, come lui, deve dirigere i lavori). Lui stesso ha detto tempo addietro:

«Non esiste un'industria simile a quella dei videogiochi che dipende dal riutilizzare uno stesso concetto... La fame per nuovi titoli di uno stesso franchise e remake è a un livello innaturale.».

Eppure, il creatore non ha mai rinunciato alla sua creatura, persino quando ormai sembrava avesse voltato pagina dopo aver fondato **Sora LTD.**, giusto dopo aver abbandonato **HAL Laboratory** nel 2003. Dopo **Super Smash Bros. Melee**, **Masahiro Sakurai** pensava di aver definitivamente chiuso con la serie ma, come già detto, tutto cambiò quando **Satoru Iwata** accennò ad un **Super Smash Bros.** per **Wii** all'E3 del 2005, senza che lo sviluppo fosse iniziato o addirittura sbrigata la burocrazia per i diritti con **HAL Laboratory** che li possedeva. Per capire meglio di cosa stiamo parlando vi riporteremo una parte del dialogo fra **Iwata** e **Sakurai** nell'intervista [Iwata Ask](#) riguardo proprio all'annuncio dell'E3 2005:

**Iwata:** «Tutti gli impiegati di Nintendo of America coinvolti all'E3 di quell'anno volevano annunciare a tutti i costi un nuovo **Super Smash Bros.** che sarebbe avrebbe incluso il gioco online ma allora non ne avevamo ancora discusso con HAL Laboratory, con la quale dividevamo i diritti su **Smash Bros....** Dunque ho accennato alla possibilità. Ovviamente è stata una doccia fredda per te.».

**Sakurai:** «Assolutamente. Non puoi immaginare la mia sorpresa quando mi è stato detto da altri che all'E3 tu avevi fatto l'annuncio dal nulla.».

**Iwata:** «Ho sentito che ci sono state persone che all'E3 ti hanno chiesto se fossi coinvolto o meno nello sviluppo di [questo nuovo] **Super Smash Bros.**».

**Sakurai:** «Già, è stato strano... Il fatto che avevo già lasciato HAL Laboratory rese le cose ancora più complicate...».

**Iwata:** «Dunque, durante l'E3 ti invitai nella mia stanza d'albergo... E ti dissi ciò che avevo in mente di fare. Pensavo anche a cosa fare nel caso in cui avresti rifiutato, ovvero prendere l'ultimo titolo di **Super Smash Bros., Melee**, e implementare il gioco online. Forse è più giusto dire che capii che non avrei mai potuto aggiungere alcun nuovo elemento al gioco senza il tuo aiuto e pensai di aver detto abbastanza quando ne discutemmo in hotel quel giorno... Non è stato giusto, e tu potresti persino dire che ti ho quasi ricattato.».

**Sakurai:** «Di sicuro ha generato l'effetto desiderato!».

Queste poche righe bastano per capire quanto **Sakurai** ami la sua creatura ma **Nintendo**, in questo caso, si comportò esattamente come **Kieran**: un buco nero mascherato da angelo. E così, pur di non vedere la sua creatura "spremuta" tornò di nuovo a bordo visto che se c'era qualcuno che poteva espanderla era proprio lui.

## E gli altri

Proprio quando pensavamo che l'avventura possa essere arrivata al termine succede qualcosa di insapettato, qualcosa che non avevamo proprio messo in conto. La battaglia contro **Kiaran** apre un varco dimensionale dalla quale esce un esercito di **Crazy Hand** capitanato da **Teneber** (o **Dharkon** nel resto del mondo), un essere demoniaco molto simile a **Kiaran**, praticamente una sua totale antitesi; da lì si entra in un mondo oscuro, con strade disordinate ed edifici fatiscenti, contrariamente al "mondo luce" che invece presenta strutture più ordinate ed eleganti. L'oscurità legata a **Crazy Hand**, quel simbolo di imprevedibilità, rabbia e frustrazione, è l'esatta **rappresentazione dei fandom**, che in tante occasioni rappresenta la fetta più grande dei giocatori, popolati da ultra fans pronti a stroncare, letteralmente distruggere, la più bella delle opere nonostante il loro estremo interesse. Inutile è elencare le miriadi di video su **YouTube** delle **"Top 10 personaggi più richiesti in Super Smash Bros."** oppure, addirittura, video in cui i fan immaginano set di mosse per personaggi che loro richiedono e addirittura altri, come spesso accade nell'era dei social network, in cui esplodono se le loro richieste non vengono ascoltate. Fate caso al fatto che **Teneber**, nel filmato in cui appare per la prima volta (dopo aver sconfitto **Kiaran** nel mondo della luce), non ha bisogno di assorbire le **Crazy Hand**, come **Kiaran** fa con le **Master Hand**, per combattere la sua antitesi: questo simboleggia proprio il fatto che questa creatura oscura **è fatta da singoli individui** che non seguono un obiettivo comune come una compagnia videoludica (o un fandom unito) bensì il proprio personale, seppur intriso da una certa negatività rappresentata dall'oscurità di **Teneber**. Il simbolismo legato a questa creatura è ancora più chiaro sbloccando il secondo finale cattivo in cui **Teneber**, che vince su **Kiaran**, non uccide il suo rivale, bensì lo incatena, facendo sprofondare i personaggi nell'oscurità più totale: i fan che si appropriano del tutto della compagnia produttrice del loro svago preferito, rendendola schiava delle loro volontà e del loro divertimento. Questa avventura non rappresenta altro che i due lati di un qualsiasi videogioco: la compagnia dietro il suo sviluppo e i fan che vogliono controllarlo e ottenere un così un titolo esattamente come lo chiedono, l'eterna lotta fra l'industria che possiede, ma consuma, i personaggi e i fan, accomunati da una tossica negatività, che pensano essere loro i padroni delle loro creature. Chi ne soffre in tutta questa battaglia, così come rappresentato nel gioco, sono proprio le creazioni, i personaggi che, all'apparire di queste due entità, passano in secondo piano e pertanto non hanno più voce in capitolo, ovvero quella del loro creatore originale.



## Il vincitore, ma anche il vinto

Questa battaglia sottolinea quanto siano distruttive entrambe le parti, di come la voglia per il possesso di questi personaggi distrugga tutto ciò che c'è intorno, ma la verità sta nel fatto che questi personaggi non possono (o meglio, non dovrebbero) essere posseduti e che in realtà, esattamente come spiegato nel gioco, essi sono degli **spiriti**: una fusione del loro creatore e di come i fan li amano, la più pura forma dell'immaginario collettivo, qualcosa di sacro e che non può essere tangibilmente toccato, in poche parole dei personaggi creati per la gioia il divertimento di chi li vuole amare. Alla fine della campagna, proprio prima dell'ultima e definitiva battaglia finale (quella per accedere al finale buono), **Crazy Hand** apre un varco dalla quale **Master Hand** può passare e sconfiggere tutte le copie luce e oscure appartenenti alle due entità, aiutando realmente i veri personaggi da noi comandati: **lo spirito del creatore e lo spirito del fan collaborano** per distruggere **Kiaran** e **Teneber**, per estirpare l'aura di tossicità che ogni volta si crea attorno a una creazione nata principalmente per far del bene, fan responsabili che combattono la loro peggior versione e creatori che combattono lo spirito consumistico delle loro creazioni. Il finale vede **Kiaran** e **Teneber** annientati contemporaneamente e nel silenzio è possibile vedere un'orda di spiriti che si libera e si dirige verso il cielo: i personaggi sono finalmente liberi da questo conflitto e finalmente possono essere intesi come tali, un simbolo di gioia e immaginazione. In tutto questo però viene raccontato il vero dramma di **Masahiro Sakurai**, che vorrebbe abbandonare la sua creatura ma alla fine viene tirato sempre dentro e letteralmente avere a che fare con i lati peggiori di **Nintendo** e i suoi fan. Tuttavia, nel tempo, egli è stato sia fan che creatore e questo finale dolcissimo potrebbe proprio rappresentare la sua volontà: di fronte a questo terribile conflitto, che vede la sua creazione contesa fra la compagnia che la gestisce e i fan che vorrebbero controllarla, **Masahiro Sakurai** ha compiuto il suo ultimo e definitivo gesto, ovvero liberare gli spiriti, **liberare la sua creatura**.

Questo sicuramente non sarà l'ultimo **Super Smash Bros.** che vedremo, ma dubitiamo, di fronte a un tale semi-cristallino messaggio, che **Masahiro Sakurai** tornerà a sviluppare un nuovo titolo della saga. Inserire ogni personaggio della saga mai coinvolto, così come il particolare sottotitolo scelto per questa nuova uscita (ultimate: definitivo, ultimo), è probabilmente una grande festa di addio al suo generoso creatore che nel tempo è stato gamer e fan (un po' come **Iwata**... Chissà, magari tutta



questa festa è anche per lui), nonché una base dalla quale i futuri sviluppatori potranno continuare a creare nuovi titoli di questa magnifica saga crossover. Non vogliamo dare nulla per certo, ma ci sembra adesso più che mai improbabile che **Masahiro Sakurai** tornerà a sviluppare il prossimo **Super Smash Bros.**

---

## **Super Smash Bros. Ultimate**

**Super Smash Bros.** è più di una semplice saga videoludica, è il culmine generazionale di tutto ciò che è **Nintendo**, la cronaca che registra la storia dei personaggi ad essa legati a questa leggendaria compagnia giapponese. Dall'inaspettato successo del primo gioco su **Nintendo 64**, all'ottenimento dello status di eccellenza con **Melee**, al meno fortunato **Brawl** e ai più o meno popolari **Super Smash Bros. for Wii U & 3DS** arriviamo a **Nintendo Switch**, la console che ha preso il mondo di sorpresa grazie alla sua natura ibrida: qui, giusto lo scorso dicembre, è stato rilasciato l'incredibile **Super Smash Bros. Ultimate**, un gioco che, come ha promesso il creatore **Masahiro Sakurai**, estrae tutto il meglio dei precedenti giochi, traducendosi nel miglior gameplay, estratto ovviamente da **Melee**, i **migliori stage** e **ogni personaggio** mai apparso nella serie di **Super Smash Bros.**, insieme a tanti nuovi combattenti che prendono parte (e più in là prenderanno parte) al più grande crossover della storia. Vediamo insieme questo nuovo titanico capitolo della saga, oggi più voga che mai grazie anche ai grandissimi tornei che lo vedono protagonista.

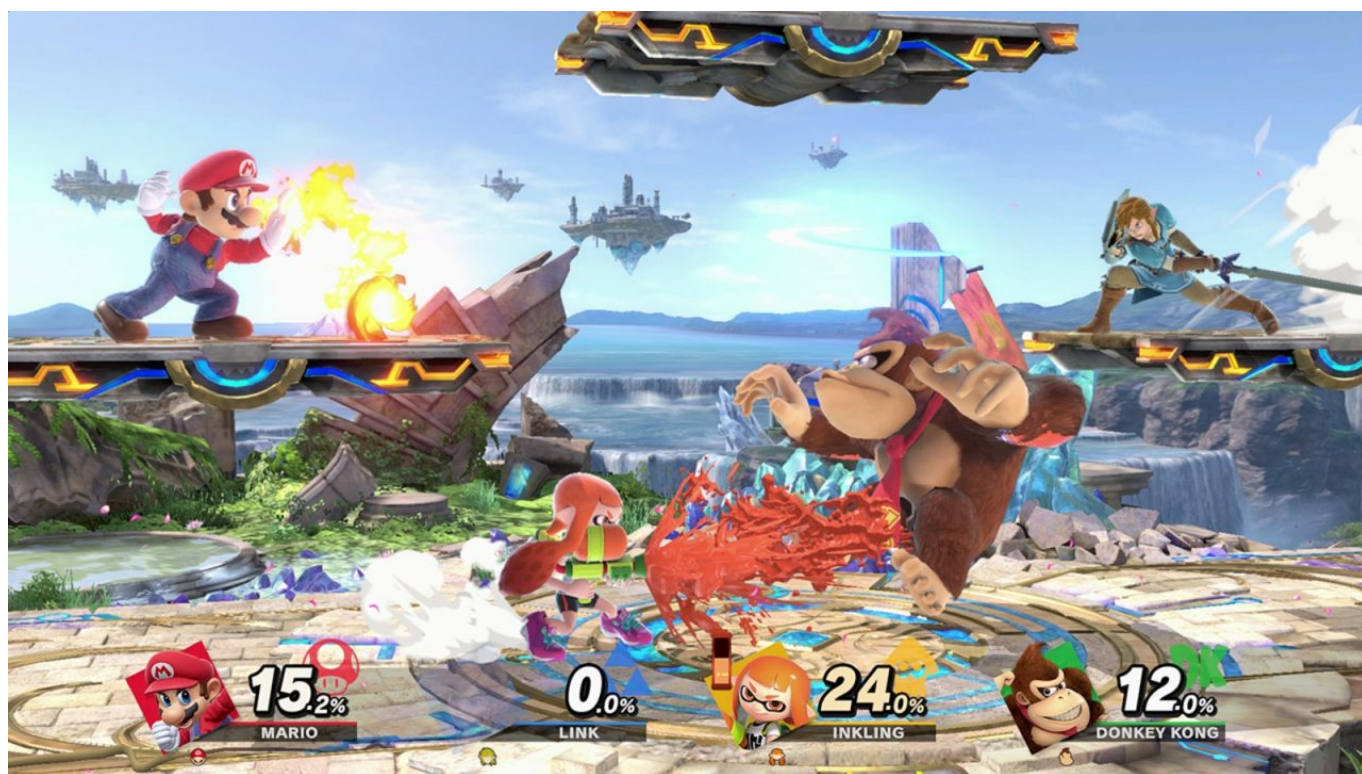
## **Anni di tradizione**

Come abbiamo già menzionato, il gameplay è quello del velocissimo **Super Smash Bros. Melee**, e ciò da per scontato che gli scivoloni casuali, presenti invece in **Brawl**, qui non sono presenti. Il sistema di combattimento, lo stesso sin dai tempi del **Nintendo 64**, differisce sia dai più classici picchiaduro 2D che presentano sistemi di combo e mosse speciali (come **Street Fighter**, per intenderci) che da quelli 3D "free range" alla **Tekken** o **Dead or Alive**, basate invece su combo veloci e *chain attack*: con il tasto "**A**" possiamo eseguire gli **attacchi fisici** e gli iconici "**smash**" anticipando di poco un movimento alla pressione del tasto (gli stessi possono essere richiamati, e caricati, con lo **stick destro**), con il tasto "**B**" e direzione possiamo eseguire i **5 attacchi speciali** presenti in ogni personaggio, come attacchi a proiettile, colpi caricati, contromosse e molto altro, con i dorsali "**ZL**" e "**ZR**" attiviamo lo **scudo** per proteggerci dai colpi avversari o evitarli se lo richiamiamo insieme a una direzione e con "**L**" e "**R**", in prossimità dell'avversario, potremmo bloccarlo ed eseguire una **presa**. Ogni personaggio, inoltre, ha anche uno **smash finale** ma questo sarà eseguibile, con "**B**", solo se il giocatore riuscirà a rompere una sfera smash che (salvo modifiche al match in **modalità Smash**) apparirà casualmente nello stage, oppure riempiendo la barra di **energia speciale**, come in **Street Fighter**, in **modalità avventura** o **tabellone degli spiriti** (di cui parleremo più in là). Il **salto**, come tipico della saga, è eseguibile premendo i tasti "**X**" e "**Y**" oppure, come tipico di ogni picchiaduro 2D o 3D, inclinando lo stick per il movimento verso l'alto; inoltre, come da tradizione, potrete eseguire dei *taunt*, 3 per ogni personaggio, premendo uno dei tasti direzionali (o una direzione del pro controller o controller **Gamecube**, indicato, da sempre, per la migliore esperienza con questi picchiaduro).

**Super Smash Bros. Ultimate**, così come ogni altra uscita precedente, offre una miriade di customizzazioni ma, senza scendere troppo nel dettaglio (credeteci, ci vorrebbe un'infinità di tempo), ci sono principalmente tre tipi di incontri: **a tempo**, in cui nel tempo limite stabilito bisogna mandare più volte possibile l'avversario fuori dal riquadro dello stage, **a vite**, in cui un giocatore ha un numero di vite stabilito e deve cercare di farle perdere agli altri combattenti, e **a energia** in cui, come nei più classici picchiaduro, bisogna mandare KO il nostro avversario facendo terminare la sua stamina, indicata nella parte bassa dello schermo. Come appunto anticipato, e come ovviamente vuole la tradizione, a ogni colpo a segno aumenteremo la percentuale di eliminazione del nostro avversario, indicata nella parte bassa dello schermo: più è alta più abbiamo la possibilità di mandarlo fuori dallo schermo (ovviamente ciò non accade con l'incontro a vita).

All'avvio del gioco finiremo sul menù principale, questo diviso in 5 grandi categorie; per darvi un overview benomale completa di questo gioco (credeteci, è immenso) li guarderemo tutti uno per uno, spiegando anche a caratteri generali le particolarità di questo nuovo capitolo di **Super Smash Bros.** La **modalità smash**, che troveremo in alto a sinistra del menù principale, ci permetterà di esplorare, da soli contro il computer o insieme ai nostri amici in locale, tutte le possibili modalità di combattimento che includono anche l'apparizione degli **oggetti contundenti, assistenti, sfere poké**, frequenza di quest'ultimi, la possibilità di aggiungere agli stage, che presentano sempre 3 versioni differenti (**standard, rovine e omega**), **terreni infuocati, elettrificati, soporiferi, avvelenati** e tanto altro ancora; insomma, è veramente impossibile riproporre due volte lo stesso match! In questo menù, visto che è quello che apre gli utenti al multiplayer in locale, potrete avviare gli **incontri a squadre, i tornei** e accedere alla sezione "**mischia speciale**" in cui potrete accedere agli incontri "**sudden death**", **mischia totale**, che funziona più o meno come un incontro a vite ma in cui potrete assegnare a ciascuna di essa un personaggio diverso, e **mischia variabile**, ancora una volta un'altra modalità in cui avrete ancora un'altra miriade di customizzazioni, stavolta relativi ai singoli partecipanti di un incontro. Tutto questo, diciamo, copre la base del gameplay di questo **Super Smash Bros. Ultimate**, rispetto ai precedenti più vario che mai.

Inutile a dirlo, potrete usufruire di tutte queste customizzazioni anche in **online**, dove potrete competere in **match casuali veloci** oppure creando o partecipando in **lobby** in cui si stabiliscono tipologia di match, modalità di eliminazione, eventuali modifiche e molto altro ancora. La qualità degli incontri online, al solito, dipende dalla connessione dei giocatori che incontrerete, soprattutto di quelli che organizzeranno la stanza, ma vi possiamo assicurare che il più delle volte non ci siamo imbattuti in problemi che hanno limitato la nostra esperienza online; giocare online non solo protenderà la vostra esperienza con **Super Smash Bros. Ultimate** verso l'infinito ma potrete anche collezionare le **schede smash**, delle vere e proprie placchette contenenti i nomi degli avversari che sconfiggerete online e che potrete anche scambiare per dei gettoni da spendere nel **negozio in-game**, in cui potrete comprare **brani musicali, vestiti e accessori** per i **Mii fighters, spiriti, snack** (di questi ultimi due ne parleremo più avanti) e aiuti vari per la modalità **tabellone degli spiriti**.



## Everyone is here

Prima di analizzare le due restanti sezioni principali del menù iniziale, vogliamo dare un attento sguardo all'immenso roster di personaggi di questo nuovo capitolo che comprende letteralmente ogni personaggio mai apparso in questa serie di picchiaduro, anche i **personaggi non-Nintendo** come **Solid Snake**, **Sonic**, **Bayonetta** o **Cloud Strife**. In questo gioco sono presenti ben **76 personaggi selezionabili** (che si sbloccheranno piano piano ma comunque molto facilmente) e altri sono in arrivo come **Joker** dalla serie **RPG Persona** di **Atlus** e il cubettosissimo **Steve** direttamente dal popolarissimo **Minecraft**. Ogni personaggio potrà portarvi alla vittoria in quanto, in linea generale, non esistono disparità di nessun tipo (ma solo vantaggi e svantaggi) o personaggi particolarmente *over-powered*; **Sora Ltd.** e **Bandai Namco** hanno davvero consegnato ai giocatori dei combattenti ben bilanciati in grado di offrire delle sfide sempre eque e ciò non è facile quando si consegna un roster di questa portata. Per ogni personaggio, o meglio per ogni saga presente in questo gioco, c'è una gran bella selezione di stage che ben le rappresentano, molti storici, come il **Castello di Peach** per la saga di **Super Mario**, le rapide di **Donkey Kong Country**, **Brinstar** di **Metroid**, **Mute City** di **F-Zero**, **Onett** di **Earthbound** e lo stage di **Pictochat**, ma molti nuovi come **New Donk City** da **Super Mario Odyssey**, la torre delle origini di **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** o le **Torri Cittadine** di **Splatoon** e **Splatoon 2**.

Fornire un'overview dei temi degli stage (che, come tipico della saga, sono più di uno per stage ed è possibile impostarne la frequenza nel menù delle opzioni), è veramente impossibile in quanto, in proporzione alla grandezza del gioco, tanti sono i personaggi, tanti gli stage, tanti i brani! Nella sezione musica, dove possiamo ascoltare i brani liberamente (con una convenientissima divisione per saghe), possiamo renderci conto non solo della quantità di quest'ultimi ma anche della qualità degli stessi. Come al solito troveremo tanti nuovi temi composti per l'occasione ma a rubare la scena saranno senza dubbio i temi familiari delle saghe dei combattenti presenti, che sia rivisitati per l'occasione che in versione originale; ascoltare per credere!

Sempre nella stessa sezione "musica" è possibile creare delle playlist con i vostri brani preferiti ma anziché fissare come dei vegetali la schermata di selezione durante l'ascolto potrete premere "L" e "R" insieme per fare andare la console in modalità riposo: in questo modo, in modalità portatile,



potrete attaccare gli auricolari alla console e continuare ad ascoltare la musica dal vostro **Nintendo Switch** come fosse un tablet, l'ideale se la trasporterete all'interno di uno zaino.

La grafica, come al solito, non presenta caratteri di particolare rilievo ma i dettagli dei personaggi, laddove sono richiesti (insomma, ricordiamo che è un gioco dove potrete far scontrare **Mario** contro **Bayonetta** o **Pac Man** con **Snake**) sono sempre ben accentuati e ben presentati, come la texture a jeans della salopette di **Mario** o la pelliccia dei "combattenti pelosi" come **Fox**, **Inceniroar**, **Pikachu** o la versione *yarn* di **Yoshi**; sia in dock che in modalità portatile la qualità della grafica HD vi restituirà sempre una grafica veramente all'altezza e per nessun motivo l'eccezionale azione di **Super Smash Bros. Ultimate** calerà dai suoi **stabili 60 FPS** (fatta eccezione per qualche match online con qualche giocatore con una brutta connessione di rete, ma lì parliamo di lag e non di cali di framerate).



## On that day...

Passiamo alla **modalità avventura**, qui un mix della precedente campagna di **Brawl**, **L'Emissario del Sub-spazio**, e la **event mode** di **Melee**, caratterizzata da una serie di sfide a tema. Abbiamo anche una storia il cui filmato iniziale, apparso in diretta mondiale nell'ultima direct di **Nintendo** dedicata a **Super Smash Bros. Ultimate** prima del lancio, ci mostra una creatura celeste al comando di un esercito di **Master Hand**. Gli eroi **Nintendo**, appositamente schierati per combatterli, cadono uno dopo l'altro e una volta catturati vengono clonati; l'unico a salvarsi è **Kirby**, non a caso la prima creazione di **Masahiro Sakurai**, e toccherà dunque a lui salvare i restanti personaggi del roster. Come al solito, le tematiche che avvolgono la ormai famosa **lore di Super Smash Bros.** sono celate dietro a un simbolismo abbastanza complesso che racconta metaforicamente la vita e il rapporto di **Masahiro Sakurai** con **Nintendo** e, anche una volta arrivati al termine dell'avventura, non tutto è mai chiarissimo; affronteremo questo discorso in **un futuro articolo**, a continuazione del precedente (che vi abbiamo linkato qualche riga più su) in cui spieghiamo la complessa lore di questo gioco, in quanto ci sembra di aver decifrato i simboli di



questa nuova avventura... E vi anticipiamo che i risvolti possono essere abbastanza tragici!

Nella **modalità avventura** ci verrà spiegato tutto ciò che c'è da sapere riguardo agli **spiriti** di cui si parla tanto nel gioco. **Questi sostituiscono i trofei dei precedenti giochi** in tutto e per tutto e dunque viene abbandonato il modellino 3D in favore di un più semplice ma più caratteristico **artwork originale**; a questi, adesso, vengono attribuiti **elementi RPG** e diventano dunque degli *equip* da usare in battaglia in questa modalità. Gli **spiriti**, oltre agli **spiriti del personaggio** ottenibili dalla **modalità classica** (e dal **negozio** per quel che riguarda i costumi alternativi di alcuni personaggi, come **Mario sposo**, **Alphie** o i **Koopalings**), si dividono in **spiriti combattenti** e **spiriti aiutanti**. I primi sono di tre tipi + uno, ovvero **attacco**, **difesa**, **presa** e neutro: fra i primi tre c'è un **rapporto triangolare** (**difesa** batte **attacco**, **presa** batte **difesa** e **attacco** batte **presa**) e tendono a migliorare quel determinato aspetto (se ci equipaggiamo di uno spirito difensivo dureremo di più in battaglia, con attacco infliggeremo più danni e con quelli presa infliggeremo più danni con le prese) mentre il **neutro** batte tutti quanti anche se non concede particolari vantaggi. Lo **spirito combattente** equipaggiato ad ogni battaglia accumulerà esperienza salendo di livello e ciò aumenterà il **numero di overall**: questo ci permette di capire orientativamente il livello del nostro avversario o squadra avversaria perciò, se vogliamo avvantaggiarci in battaglia è meglio sempre superare quello del nostro avversario e selezionare la tipologia opposta (insieme ad una buona tecnica generale, non sempre il numero più alto e la tipologia inversa assicura la vittoria). Si possono potenziare questi spiriti, inoltre, con i già citati **snack**, le **basi** del personaggio, che otterremo quando **conghederemo uno spirito** dal **menù congeda**, con la **palestra** di **Doc Luis**, l'iconico allenatore di **Little Mac** di **Punch Out!!**, e le **zone di esplorazione** di **Toadette**, **Charlie** e **Linebeck** (questi da sbloccare nel corso dell'avventura).

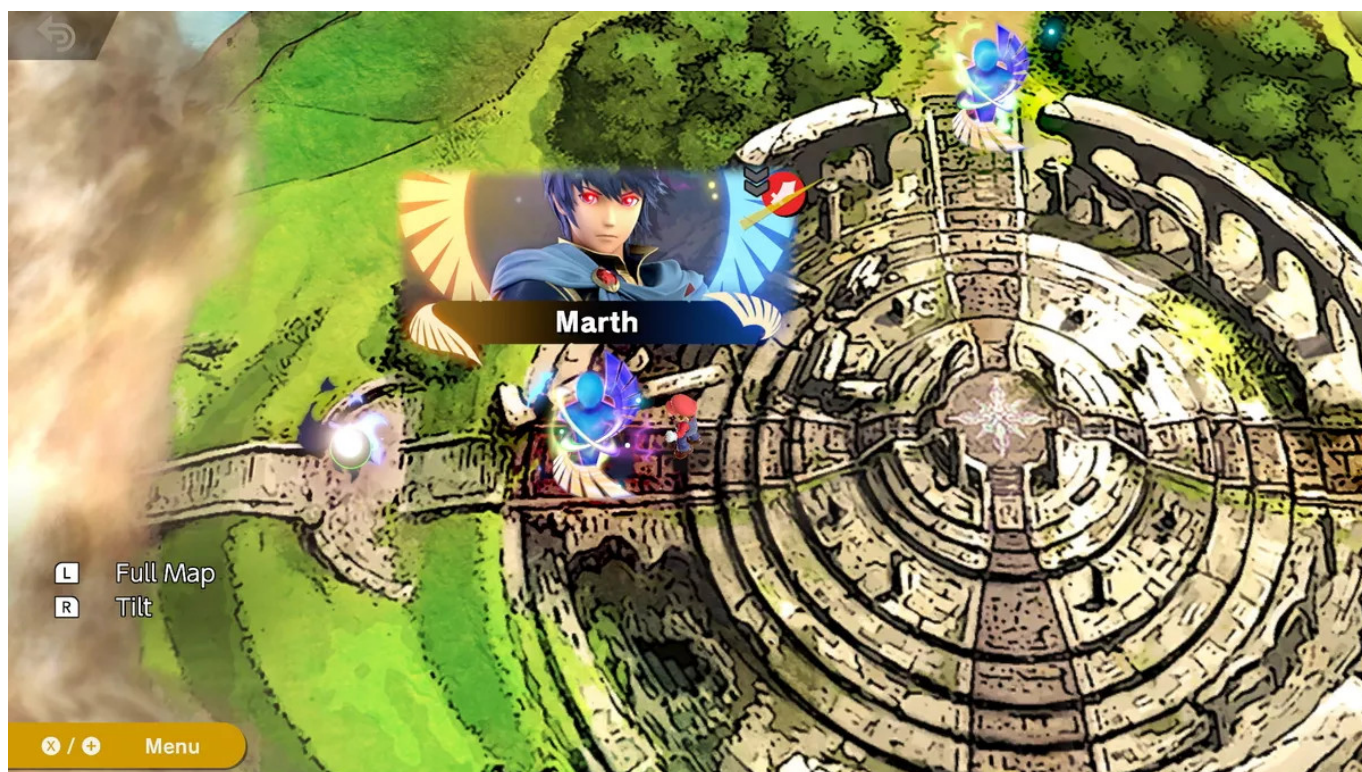
Ogni **spirito combattente** ha degli slot, da uno a tre, a questi possiamo assegnare gli **spiriti aiutanti**: questi modificheranno ancora di più l'esperienza di gioco migliorando un nostro determinato aspetto, come l'**aumento della potenza degli attacchi fisici, frontali, in corsa, alzare la difesa contro pugni e calci, esplosioni** e **oggetti contundenti**, oppure **annullare delle particolarità dello stage o dell'avversario**. Gli effetti sono veramente tantissimi e ci è impossibile elencarli tutti ma ciò che vi basta sapere è che tutti questi permettono un tipo di gameplay, in **modalità avventura** o persino in **modalità smash** o **online** se i giocatori vorranno, altamente personalizzabile. Capire tutti questi meccanismi, specialmente con le poche righe di tutorial, è abbastanza difficile e confusionario ma vi assicuriamo che facendo esperienza nella **modalità avventura** capirete tutto quello che c'è da sapere su questa nuova **meccanica RPG**.

Il nostro **Kirby** verrà catapultato in un mondo devastato da questa creatura celeste di nome **Kieran** (o **Galeem** in inglese) e qui, passo dopo passo, incontrerà **spiriti dei combattenti** da liberare, diventando dunque giocabili in questa modalità, e **spiriti combattenti** e **aiutanti** da salvare, incarnati dalle copie generate dalla loro cattura all'inizio del gioco. Gli **spiriti**, anche se non l'abbiamo menzionato, sono - diciamo - personaggi non giocabili di cui è però presente l'**artwork** all'interno della **lista degli spiriti**: pertanto, qualora dobbiamo affrontare uno **spirito** in battaglia, troveremo il o i personaggi del roster che più somiglia a quello spirito: lo spirito di **Baby Bowser** (che ricordiamo non è **Bowser Jr.** ma il **Bowser** bambino della saga di **Yoshi's Island**) sarà rappresentato da un **Bowser Maxi** (esattamente come nel finale del primo titolo della sua saga), **X** verrà rappresentato da un **Mega Man** con un blu più schiarito, **Chibi Robo** da **R.O.B.**, **Meowth** da **Fuffi** (o **Isabelle**), **T. Hawk** da un **Inceneroar blu** e così via. Nonostante l'assenza dal roster principali di questi personaggi (e che forse, appearing lì, **Nintendo** ci sta facendo intendere che non usciranno più tardi come **DLC**... Spiacente fan di **Waluigi** di tutto il mondo!) è veramente interessante vedere come gli sviluppatori abbiano fatto di tutto pur di offrire al giocatore una lotta, seppur scarna, con questi ipotetici personaggi al di là del semplice colore: la lotta contro **Rocky**, uno dei nemici/amici di **Kirby** che permette la trasformazione in roccia nella sua saga, è rappresentata da una battaglia contro più **Kirby** ma l'unico attacco che questi faranno è solamente la mossa speciale in basso, **la trasformazione in roccia**, esattamente il potere che conferiva questo nemico a **Kirby** nei suoi giochi! È davvero uno spasso riconoscere tutti questi segnali, specialmente per i

“nintendari” più affiatati!

In questo overworld, costruito all’incirca sulla falsariga dei **Super Mario** in 2D, incontreremo questi **spiriti** sotto forma di aura luminosa e una volta superata la sua battaglia lo otterremo e sarà disponibile nel nostro arsenale degli **spiriti**. A ogni modo, il vagare per l’overworld alla ricerca di spiriti non è di certo tutto, né l’esplorazione sarà così lineare come pensiamo: al di là dei semplici incroci troveremo **le palestre** per attribuire ai nostri spiriti combattenti ulteriori abilità, **le zone di esplorazione**, **empori** dove poter comprare **spiriti** esclusivi, ma anche **sentieri bloccati dalle rocce**, **ponti rotti**, **ferrovie**, **laghi da attraversare** ma soprattutto **sub-aree tematiche**, importantissime per procedere nell’avventura.

A ogni battaglia riceveremo inoltre delle **sfere abilità** da spendere nell’**albero delle abilità** del menù di pausa della **modalità avventura**: similamente a **Final Fantasy X** o **Fist of the North Star: Ken’s Rage** (l’iconico spin-off della saga di **Dynasty Warriors** basato sulla saga di **Ken il Guerriero** per **Xbox 360** e **PlayStation 3**) avremo una mappa delle abilità in cui espanderemo le nostre abilità spendendo le sfere, dal centro verso fuori. I giocatori potranno cominciare a sbloccare le abilità più avvantaggianti rispetto al loro stile di gioco, come per esempio migliorare le prese se ne sono grandi utilizzatori, ma una volta riempito il 50% delle abilità di questo albero (e ci vorrà del tempo) il nostro stile di gioco, inevitabilmente, diventerà un po’ troppo *over-powered* e ciò lederà un po’ alla fruizione della **modalità avventura** visto che le battaglie, nonostante gli avversari diventano sempre più forti, diventeranno molto facili, anche impostando la difficoltà a difficile. Nonostante tutto, questa modalità ci porterà a milioni di sorprese e proprio quando pensiamo che l’avventura stia volgendo al termine, ecco che ci sorprende con qualcosa di inaspettato (vogliamo rimanere più no spoiler possibili), sensazioni paragonabili al trovare il castello inverso in [Castlevania: Symphony of the Night](#). Provare per credere!



L’ultima modalità del **menù spiriti** è il **Tabellone degli spiriti**. Qui si possono trovare grossissima parte degli **spiriti** che non siamo riusciti a trovare nella **modalità avventura** (e ve ne accorgete guardando l’elenco degli spiriti nel sub-menù collezione) ed è di base, diciamo, un proseguo parallelo alla **modalità avventura**: in questo menù c’è un **tabellone** con **10 spazi**, ognuno

contenente uno **spirito**, dunque una battaglia alla fine della quale parteciperemo a un **minigioco** che ci permetterà di ottenere effettivamente lo **spirito**. La particolarità sta nel fatto che **questi 10 spazi hanno un tempo limite**, 5 minuti per slot (15 se si tratta di uno **spirito leggenda**, uno raro), e perciò, anche qui, bisogna agire con astuzia e dar dunque precedenza agli spiriti che non abbiamo o ci servono per evocare gli altri **spiriti** nella **modalità evocazione**. In questa modalità, come possiamo aspettarci, gli spiriti appariranno casualmente e anche se troveremo spesso tanti spiriti che possediamo già vi garantiamo che quasi sempre troverete almeno uno spiriti che non avete; diciamo che la probabilità, nel tabellone degli spiriti, gioca a vostro favore, diversamente dalla vecchia **macchinetta dei premi/slot machine** di **Melee** e il **flipper/pachinko** di **Brawl**.

L'ultimo modo, invece, per ottenere gli **spiriti** è **evocarli** dall'apposito menù: qui troveremo ancora molti altri **spiriti**, molti dei quali non appariranno né nel **tabellone degli spiriti** né nell'overworld dell'**avventura**, e per ottenerli dobbiamo semplicemente sacrificare almeno due spiriti dalla nostra collezione. All'inizio sarà difficile scegliere quale e addirittura se evocare uno **spirito**, tanto che l'istinto naturale è quello di aspettare di collezionare dei doppioni per poi evocare uno degli spiriti, ma il nostro consiglio è tuttavia quello di buttarvi: anche se si perdono due o a volte anche tre, quattro **spiriti** l'importante è riempire la **collezione**, che non si priverà mai di uno **spirito** perduto, e anche se si perdono certi **spiriti** alla quale potreste essere particolarmente affezionati vi basterà sapere che quello che evocate sarà superiore in tutto rispetto a quelli che sacrificherete. Perciò non vi preoccupate, riempite la vostra collezione generale anche perché vi garantiamo che, a differenza di tutte le precedenti entrate della serie **Super Smash Bros.** in cui per ottenere tutti i trofei spesso e volentieri si ricorreva a **Game Shark** e **Action Replay**, sarà possibile collezionare tutti **1303 spiriti** presenti nel gioco (per ora), giusto per mostrare il vostro "spirito nerd" al mondo intero!

Ultima azione che potrete fare nel sub-menù **collezione** e **congedare gli spiriti**. In questo menù potrete liberarvi degli **spiriti** che non vi piacciono oppure dei doppioni, facendoli trasformare in **basi** e ottenendo dei **punti spirito**, che permettono il **potenziamento coi snack** degli **spiriti combattenti** e possono essere spesi per comprare gli oggetti in vendita negli **empori** della **modalità avventura**. Una **base** può esservi utile per il **potenziamento degli spiriti combattenti** ma in realtà sono ancora più utili per le **evocazioni**: nel caso avevate già congedato, per farvi un esempio, un doppione, e dunque ottenuta la sua **base** (che rimarrà legata al personaggio dalla quale viene ottenuta), qualora serva il suo **spirito** per una **evocazione** potrete usare questa anziché sacrificare uno **spirito**.





## Una nuova pietra miliare

Anche per questa generazione **Sora LTD.** e **Bandai Namco**, insieme a **Nintendo** e tutte quelle compagnie esterne che si sono offerte di partecipare a questo incredibile crossover come **Sega**, **Konami**, **Capcom** e persino **Yacht Club Games** e **Way Forward** (che hanno garantito la presenza di **Shovel Knight** negli **spiriti** e nel roster degli **aiutanti** e di **Shantae** solo negli **spiriti**), si sono letteralmente superati consegnando un gioco capace di offrire a un giocatore un quantitativo di ore infinite di gioco fra campagne single player, multiplayer locale e online. Non ci sono pecche in questo eccellente picchiaduro che non mostra alcun segno di invecchiamento... Se non un accorgimento (personale) che vorremo fare. L'unico punto a sfavore, secondo noi, di questo incredibile **Super Smash Bros. Ultimate** è proprio il sistema e la sezione degli **spiriti**. Per quanto funzionante, funzionale e chiara possa essere questa veste **RPG** nelle modalità in cui è applicabile essa, in parte, snatura ciò che è la serie in sé, ovvero un gioco picchiaduro in cui ogni secondo conta: per quanto ciò non intacchi il gameplay in generale e sia giustamente innovativa in un gioco del genere, essa è difficile da comprendere ed è un qualcosa che secondo noi, per quanto interessante, possa essere quanto di più lontano c'è da questo genere videoludico. E, in conclusione, vorremo anche sottolineare quanto abbozzata sia stata la scelta di soppiantare i **trofei** in favore degli **spiriti**, che sono in sé degli **artwork originali** dei giochi da cui provengono. Sì, sono molto belli, sì, è molto bello guardarli e inserirli stato senza dubbio molto più conveniente di creare dei modellini 3D da zero risparmiando tempo, denaro e spazio in memoria - sarà bastato buttare a casaccio una serie di file png - ma perché togliere le descrizioni che accompagnavano i trofei in **Melee** e **Brawl**? I vecchi giochi, sotto questo aspetto, non erano solo dei giochi competitivi ma erano anche delle vere e proprie enciclopedie dalla quale era possibile conoscere la storia di ogni trofeo, e dunque personaggio (o oggetto), rappresentato nei trofei, una vera e propria celebrazione della storia di **Nintendo**. **Super Smash Bros. Ultimate** è certamente un titolo inarrivabile... Ma forse non riesce ancora a detronizzare un gioco come **Melee** che, a distanza di quasi diciotto anni, risulta ancora incredibilmente attuale.

A ogni modo, come il titolo ci suggerisce, è il titolo definitivo di questa immensa saga che a sua volta ne abbraccia tante altre, il culmine del gameplay, il coronamento generazionale della "nintendosità"



che ha soddisfatto in toto le aspettative degli appassionati. Decisamente un titolo obbligatorio per chi possiede un **Nintendo Switch**, un titolo che ancora ha ancora molto da dire grazie ai DLC che ancora devono addirittura essere annunciati.



## [Top 10 giochi NES sottovalutati](#)

Il **Nintendo Entertainment System** è una console che di certo non ha bisogno di introduzioni: piena di classici che hanno dettato un'infinità di standard per le generazioni a venire. Basti pensare a *Super Mario Bros.* per i **platform**, *The Legend of Zelda* e *Metroid* per i **giochi d'avventura**, *Final Fantasy* e *Dragon Quest* per gli **RPG**, *Gradius* per gli shoot 'em up, e poi ancora *Mega Man*, *Castlevania*, *Contra*, *Bionic Commando*, la lista potrebbe non finire mai. Questi sono indubbiamente giochi che ogni appassionato conosce (o dovrebbe conoscere) ma come accade per ogni generazione ci sono molti altri titoli, davvero al pari dei classici, che semplicemente non spiccano perché possibilmente la data di uscita ha coinciso con qualche altro gioco più grande o, semplicemente, non ha ricevuto l'attenzione delle riviste e soprattutto dei fan. Oggi su **Dusty Rooms** faremo qualcosa di insolito, un tipo di articolo sicuramente inflazionato ma comunque intriso, soprattutto, della nostra personalissima esperienza come giocatori: una bella **Top 10** dei giochi più sottovalutati della libreria del **NES**. Vi faremo una breve introduzione, vi diremo quali sono le feature più interessanti e anche qual è il miglior metodo per giocarci al giorno d'oggi. La lista includerà anche import di cui siamo certi esistano traduzioni sul web da poter patchare con le rom. Se ci dimentichiamo di qualche titolo fatecelo sapere - educatamente - nei commenti qua sotto.



## 10. Nightmare on Elm Street

Uno, due, tre, **Freddy**™ viene da te... Ebbene sì, con l'avvento di internet questo gioco è diventato molto impopolare, specialmente per l'associazione con **LJN**, il cui marchio, se appare nella title screen, è sinonimo di gioco programmato coi piedi. Tuttavia in molti su internet hanno dimostrato che i loro giochi non sono tutti da buttare e questo non solo è uno dei più interessanti ma è anche uno dei più avvincenti, sebbene non c'è un briciolo di violenza che ha reso la saga famosa sul grande schermo. Il gameplay ha uno strano **meccanismo di "dream world/awake world"** e una progressione poco dinamica, non intuibile a primo acchito, ma una volta fatto il callo con queste particolarità **Nightmare on Elm Street** presenta un gameplay abbastanza piacevole: ci sono dei degli stage in cui bisogna collezionare una serie di ossa appartenenti al defunto **Freddy Krueger**, nel **dream world** è possibile raccogliere delle **carte** che permettono al giocatore di diventare un **atleta** o un **magico** e i buoni controlli permettono una fruizione di tutto rispetto. Tuttavia, la più bella feature di questo gioco è sicuramente il multiplayer fino a quattro giocatori in contemporanea grazie al **NES Four Score**; un po' come in **Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors**, tutti uniti per sconfiggere **Freddy Krueger**! Non credete alle baggianate del web, questo titolo merita molto di più.



## 9. Street Fighter 2010: The Final Fight

Il 2010 è passato e sicuramente non abbiamo visto l'invasione da parte di demoni scorpioni, alieni mutanti a forma di ombrello e occhi intrappolati in capsule di vetro un po' dappertutto... Se qualcuno di voi sta ancora pensando che questo titolo non ha nulla a che fare con la celeberrima serie picchiaduro **Capcom** vi sbagliate di grosso; questo è l'ultimo titolo della saga prima che esplodesse con **Street Fighter II**! La storia vede **Ken**, in questo titolo uno strano tamarro spaziale, 25 anni dopo il primo torneo di **Street Fighter**; diventato uno scienziato, il noto combattente dal gi rosso crea il **cyboplasma** (sarà probabilmente come un ectoplasma con un po' di "cybo" dentro) insieme al suo nuovo amico e assistente **Troy**. In seguito **Troy** viene ucciso e il **cyboplasma**, che una sostanza in grado di dare alle creature viventi una forza sovranaturale, viene rubato; ci metteremo dunque sulle tracce dell'assassino del nostro assistente per vendicare la sua morte e recuperare i pezzi della nostra creazione per evitare che finiscano nelle mani sbagliate. Questo titolo è blasonato in primo luogo per i suoi controlli poco intuitivi e per il fatto che non ha nulla a che vedere con **Street Fighter** (né con **Final Fight**, visto che è citato nel titolo) ma per quanti difetti possa avere e difficile prendere familiarità coi controlli (vi consigliamo appunto di giocarlo con un controller con tasti turbo), **Street Fighter 2010** offre un livello di sfida tosto al punto giusto e un gameplay di tutto rispetto. Le atmosfere sono veramente splendide - oseremo dire un mix fra **Salvador Dalí** e **H.R. Giger** - e può regalare delle sane ore di gameplay, specialmente se lo togliamo dal contesto **Street Fighter**. Indubbiamente da provare, anche se non faremo **Shoryuken** attraverso lo spazio e il tempo, non faremo la **mezzaluna** di **Guile** sulla luna e non romperemo asteroidi con le testate di **Honda**: al diavolo **Street Fighter V**, viva **Street Fighter 2010**!





## 8. Splatterhouse: Wanpaku Graffiti (Famicom)

La gente conosce la saga di **Splatterhouse** per la sua violenza e la sua vicinanza con la serie horror **Venerdì 13** ma questo spin-off viene spesso trascurato in favore dei più grandi titoli principali. **Wanpaku Graffiti** (che in giapponese significa graffiti monelli) ha un approccio meno serio rispetto alla saga, infatti **Rick**, il famoso protagonista che sfoggia la maschera del terrore (che è una scopiazzatura della famosissima maschera da hockey di **Jason**), la fidanzata **Jennifer**, i mostri e i boss vengono presentati con uno stile chibi/super deformed, tutt'altro che horror. Il gameplay è molto simile a quello di **Splatterhouse** ma molto più semplificato e veloce, adatto a coloro che non vogliono una sfida troppo impegnativa, veramente una gemma che merita di essere riscoperta. Il gioco, nonostante sia uscito esclusivamente per **Famicom**, non presenta linee di dialogo in giapponese, né i prezzi su **eBay** non sono terribilmente proibitivi; ricordiamo inoltre che esistono anche delle *reproduction cartridge* che girano anche su i **NES** americani e europei.





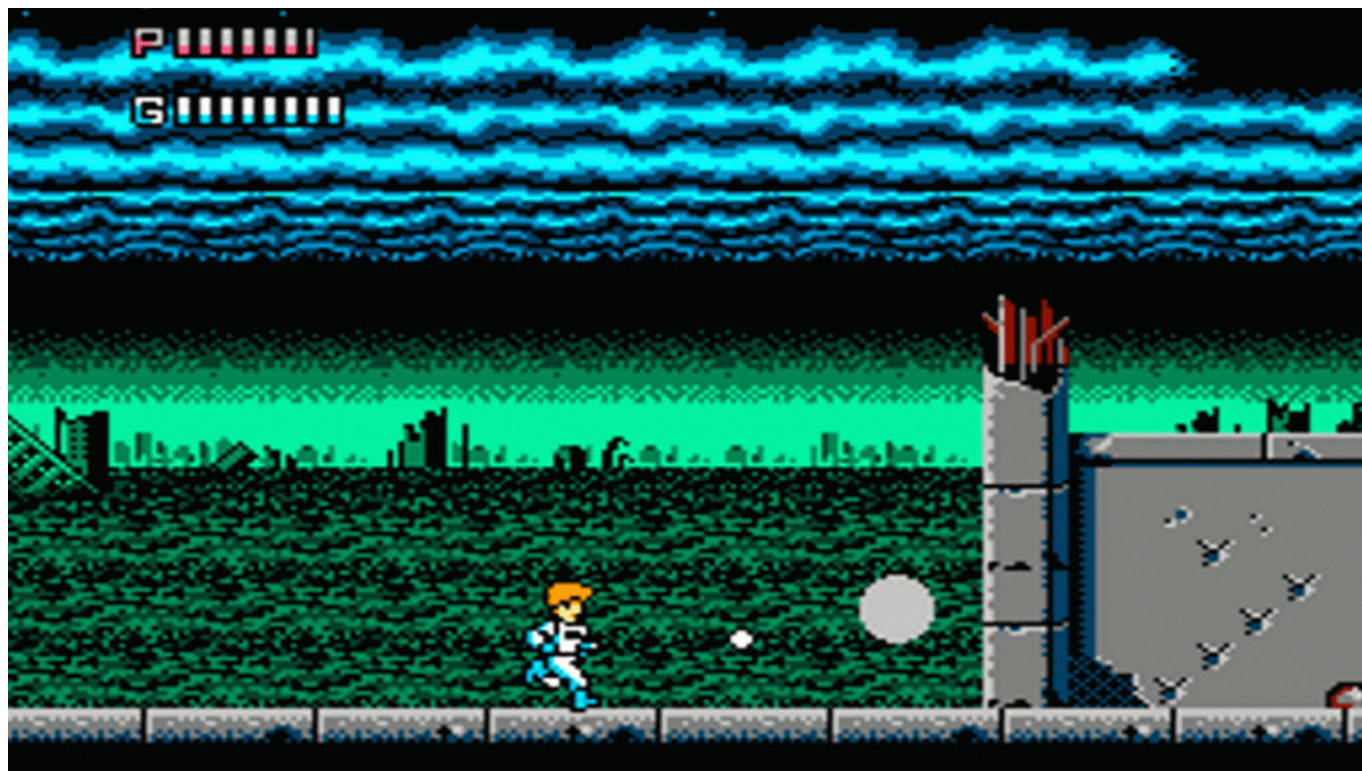
## 7. Lagrange Point (Famicom)

Non è un **RPG** di **Squaresoft**, né di **Enix** e neppure di **Sega**, bensì un'avventura futuristica, ispirata primariamente alla saga di **Phantasy Star**, targata **Konami**. È un titolo molto raro e dispendioso ma è un titolo che merita di essere giocato e soprattutto ascoltato visto che è l'unica cartuccia del **Famicom** che monta l'impressionante [chip sonoro VRC7](#), in grado di dare a questo gioco la **sintesi FM**, dandogli delle sonorità al pari del [Sega Mega Drive](#). In quanto avventura **RPG** non porta grandi innovazioni, è un'avventura molto classica ma è spesso un titolo dimenticato nonostante le sue molte particolarità, soprattutto sul piano tecnico e sonoro (basta guardare la deforme cartuccia originale). **Lagrange Point** può sembrare un titolo proibitivo visto il prezzo, generalmente alto e il fatto che l'aspetto testuale del gioco, che in un **RPG** fa da padrone, è interamente in giapponese; per questi motivi è meglio trovare il gioco in rete e scaricare la patch da applicare alla rom. Non ve ne pentirete!



## 6. Journey to Silius

Questo titolo **Sunsoft** ha una storia molto affascinante: inizialmente questa compagnia era riuscita a ottenere i diritti per produrre un videogioco tratto dal film **Terminator** ma quando gli studio cominciarono a lavorare su **Terminator 2** questi furono ritirati per far sì che un'altra compagnia potesse farne un gioco appena dopo l'uscita al cinema. **Sunsoft** decise tuttavia non staccare la spina all'intero progetto e così salvò il tutto producendo una nuova IP da zero. Nonostante la cancellazione del progetto originale è ancora possibile notare ciò che rimane del progetto originale: il primo livello ricorda esattamente il mondo post-apocalittico dalla quale il **Terminator** è venuto e il design delle armi, visibili nel menù di pausa, somigliano a quelle impugnate da "**Schwartz**". Licenza o no, questo gioco è una vera bomba: tanti livelli avvincenti, ottimi controlli, una moltitudine di armi per un gameplay molto vario e una colonna sonora spettacolare! **Journey to Silius** offre una sfida eccezionale, anche se non adatta proprio a tutti per via della sua spiccata difficoltà. Sfortunatamente recuperare questo titolo su **NES** è molto dispendioso, così come la collection su intitolata **Memorial Series: Sunsoft Vol. 5** su **PlayStation** in cui è presente. Speriamo che appaia presto in streaming su **Nintendo Switch**, altrimenti... Sapete cosa fare!



## 5. Cobra Triangle

A che serve una storia quando hai un motoscafo che va a 90Mph, che monta mitragliatori, missili e può persino spiccare il volo grazie a una minuscola elica? Concepito col motore grafico di **R.C. Pro-Am**, **Cobra Triangle** è un gioco **Rare** che mischia principalmente corsa e combattimenti veicolari ma gli obiettivi cambiano in ogni stage: oltre al semplice “arriva al traguardo” avremo stage in cui dovremo disarmare delle mine, proteggere civili, saltare cascate in corsa col nostro motoscafo e persino affrontare delle creature marine giganti (entrambe cose che fanno pensare che all’interno di quel motoscafo ci sia [Chuck Norris](#)), il tutto accompagnato dalle magiche composizioni di **David Wise**, noto soprattutto per aver composto la colonna sonora di **Donkey Kong Country**. Ai tempi il gioco fu abbastanza popolare ma probabilmente, per via della sua elevata difficoltà (e anche per il fatto che **R.C. Pro-Am** era molto più accessibile), **Cobra Triangle** non diventò un titolo molto discusso. Anche se non ha mai avuto un vero *cult following*, vi è possibile giocarlo nella collection **Rare Replay** su **Xbox One** uscita nel 2015. Un gioco per i veri duri!





## 4. Ducktales 2 e Chip 'n Dale 2

Entrambi sono i sequel, rispettivamente, di **Ducktales** e **Chip 'n Dale** (in Italia **Chip & Ciop: agenti speciali**) e anche se rispettivamente ai loro primi capitoli sono un po' inferiori ciò non toglie che rimangono giochi veramente eccezionali e sopra la media. Non ci sono grosse innovazioni sul piano tecnico ma il level design e il livello di sfida sono al pari dei vecchi giochi; al giorno d'oggi avremmo considerarli come DLC dei giochi precedenti. La critica, ai tempi, espresse ancora una volta dei pareri unanimemente positivi ma essendo usciti fra il 1993 e il 1994 purtroppo non attrassero l'attenzione dei giocatori che ormai erano passati definitivamente alle macchine 16bit; di conseguenza, essendo usciti così tardi, furono prodotte pochissime copie di entrambi i giochi e ciò si traduce, al giorno d'oggi, in prezzi obbrobriosi su eBay. Fortunatamente per noi, così come per **Cobra Triangle**, questi due giochi sono stati aggiunti in una collection recentissima, ovvero **The Disney Afternoon Collection** per **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**, che include, oltre a **Ducktales 2** e **Chip 'n Dale 2**, i rispettivi (e superiori) prequel, **TaleSpin** e...

## 3 Darkwing Duck

Recentemente riscoperto, questo titolo ha vissuto per anni nell'ombra generata da altri titoli simili, soprattutto **Mega Man** e i restanti giochi **Disney** prodotti da **Capcom** sul **NES**. Nonostante il termine di paragone, possiamo dire che ha comunque ben poco da spartire con i giochi appena citati e che **Darkwing duck** si pone come un gioco a sé. Come in **Mega Man** possiamo selezionare i primi sei stage iniziali, abbiamo un assortimento di armi "a consumo", ma diversamente dal robottino blu **Darkwing Duck** può parare alcuni colpi nemici col suo mantello e può aggrapparsi ad alcune piattaforme da sotto (così come può smontare dalle stesse premendo salto e giù contemporaneamente) e ciò sarà una componente fondamentale negli stage del gioco; in aggiunta a un level design veramente eccellente, questo titolo riesce a consegnare delle sanissime ore di

gaming grazie a semplicissime meccaniche, tanto classiche quanto avvincenti. Così come per *Ducktales 2* e *Chip 'n Dale 2*, *Darkwing Duck* è presente in *The Disney Afternoon Collection*, perciò potrete godervi questo titolo con pochissimo e in un media recente in definizione HD.



## 2. Getsu Fūma Den (Famicom)

Questo gioco fu la risposta di **Konami** a *Genpei Toumaden*, un gioco **Namco** ispirato alla storia del primo Shogunato del Giappone. Come la controparte, questo gioco estrae elementi di trama direttamente dall'era **Sengoku**, una particolare fase della storia Giapponese; al centro della trama c'è **Getsu Fūma**, il più giovane ninja del clan dei **Fūma** (ordine esistito realmente), che parte alla volta delle isole demoniache per vendicare i suoi tre fratelli caduti in battaglia, recuperare le loro spade (chiamate **Hadouken**) e sconfiggere **Ryūkotsuki**, il demone responsabile della morte dei suoi compagni. Come in *Zelda II: the Adventure of Link*, ci ritroveremo in una schermata di *overworld* molto simile e lì possiamo visitare le **tende**, in cui potremo trovare **mercanti** o **oracoli** che ci daranno dei consigli sul dove andare, o attraversare i **torii**, le famose strutture a forma di portale giapponesi; lì partirà l'azione vera e propria e dovremo pertanto affrontare un breve stage ma irto di nemici e ostacoli di vario tipo. Durante le fasi in 2D possiamo avere l'opportunità di usare qualche oggetto per sfollare le schermate più caotiche, raccogliere un po' di oro lasciato da i nemici e accumulare punti attacco e difesa per far crescere dinamicamente il nostro personaggio, esattamente come in un gioco RPG. Gradualmente, **torii** dopo **torii**, arriveremo a uno dei nostri veri obiettivi, ovvero uno dei tre dungeon sparsi nell'isola: qui, dopo aver avuto modo di provare l'intensa azione 2D, avremo modo di vedere il gioco letteralmente da un'altra prospettiva, alle spalle di **Getsu Fūma** in un buio labirinto in 3D. Vale a ricordare che, di questi labirinti, non c'è una mappa in game ma, così come per molti altri titoli dell'epoca, è consigliabile munirsi di carta e penna e cominciare ad abbozzare una mappa da noi (orientandoci con la bussola da comprare in un negozio prima di entrare) - che dire? Giochi di altri tempi! -. Il gameplay si farà apparentemente più calmo, ma questa sarà solo una falsa impressione in quanto troveremo, in questa modalità, altri nuovi nemici da

affrontare da questa prospettiva 3D, e stavolta ci toccherà usare un po' più di ingegno. Purtroppo questo titolo, probabilmente per via del gap culturale, non superò mai le sponde del Giappone, nemmeno coi servizi **Virtual Console** di **Wii**, **Wii U** e **3DS** per i quali uscì, e **Getsu Fūma Den** rimane a oggi un fenomeno esclusivamente giapponese, quando in realtà il gameplay soddisfa appieno anche i gusti occidentali. Fortunatamente per noi, la hack scene è venuta incontro ai giocatori di tutto il mondo e da tempo esiste dunque una rom tradotta che permette dunque a noi demoni occidentali di provare questo gioco veramente spettacolare. Da non perdere per nessun motivo!



## 1. Metal Storm

Questo titolo non è soltanto un gioco veramente divertente ma è anche uno dei giochi più fini della libreria del **NES**. A tratti, questo gioco **Irem**, famosi principalmente per **R-Type**, può ricordare **Mega Man** per la sua natura che mischia run 'n gun, platform e avventura, ma **Metal Storm** si differenzia per due fattori principali: il primo è che il nostro mecha esplode con un solo colpo avversario e il secondo, ed è ciò che rende questo gioco veramente unico, è la **gravità** che cambia quando premeremo su/giu e salto. Insieme a delle animazioni fluidissime, splendide per una macchina 8 bit, una grafica molto dettagliata e una colonna sonora spettacolare, **Metal Storm** ha un gameplay difficile ma adatto a tutti, dai principianti ai più navigati (che potranno trovare del vero pane per i loro denti una volta terminata la prima run e avviato la seconda per esperti) e un level design curato in ogni dettaglio e che include anche dei livelli giroscopici. Questo è un titolo esemplare per la libreria del **NES** ma purtroppo è molto impopolare, persino fra i più affiatati collezionisti: **Metal Storm** uscì nel Febbraio 1991, lo stesso anno in cui uscirono i più famosi **Battletoads**, **Tecmo Super Bowl**, **Double Dragon III**, **Bart vs the Space Mutant** e persino il **Super Nintendo**, che sarebbe uscito ad Agosto. In tutto questo **Irem** non ha mai avuto realmente lo stesso peso di altre grandi compagnie come **Capcom**, **Konami** o **Hal** e perciò, nonostante questo titolo fu pubblicizzato in una copertina di **Nintendo Power**, questo titolo non ha mai raggiunto lo



status di classico, forse neppure oggi. Recuperate questo titolo oggi e diamo a ***Metal Storm*** il riconoscimento che merita!



---

## [Atari Entertainment System: storia di un accordo andato a male](#)

A molti giocatori ormai è nota, grazie ad articoli e documentari, la storia del **crollò del mercato dei videogiochi del 1983** in Nord America: troppe console da gioco, “deflazione” di software videoludici, molti dei quali di bassissima qualità e l’abbassamento dei prezzi dei primi computer per uso casalingo furono le cause per cui le console dedicate ai videogiochi stavano per diventare una meteora nella storia dei prodotti di consumo. La crisi portò anche alla chiusura di **Atari Inc.**, fautrice della diffusione del medium, che avrebbe potuto scongiurare forse lo sfacelo uscendo dall’imminente fallimento a testa alta. Reduce da un buon successo in Giappone, **Nintendo** voleva che **Atari** diffondesse in Occidente (a cominciare dagli USA) la propria nuovissima console, il **Famicom**, ma ciò che poteva essere una storia a lieto fine si concluse con l’abbandono del progetto, portando quasi a una battaglia legale fra tre compagnie. Questa è la storia del mai uscito **Atari Nintendo Entertainment System**.



## Un buon affare

Negli Stati Uniti, **Atari** era semplicemente sinonimo di videogioco. Nonostante la crisi che stava per prendere piede, la società fondata da Nolan Bushnell (e poi acquisita da Warner Communications) era ancora tra i leader indiscussi e il loro brand era una vera e propria garanzia in termini di qualità. Nel frattempo **Nintendo** dominava nell'arcade con **Donkey Kong** ma era intenta a entrare nelle case dei giocatori con una console proprietaria che svilupparono dall'inizio degli anni '80; il solo insuccesso di **Radar Scope** del 1979 nelle sale giochi americane (di cui abbiamo parlato nel nostro articolo [Super Mario History](#)) portò **Nintendo** a essere cauta, capendo che il successo arcade dovuto a **Donkey Kong** non era sufficiente per lanciare una console in quel territorio. Avevano bisogno di una figura oltreoceano in grado di vendere la loro nuova macchina che il visionario **Hiroshi Yamauchi** vedeva come la migliore console mai creata (ricordiamo che la console era pronta ma non ancora in vendita) e che sarebbe rimasta immune alla crisi del 1983. **Nintendo** considerò prima una partnership con **Coleco**, alla quale cedettero la licenza per sviluppare **Donkey Kong** per le console, ma **Yamauchi** si ricredette presto chiedendo a **Howard Lincoln**, già a l'epoca **chairman** di **Nintendo of America**, di contattare **Atari** per stipulare un accordo. Il CEO della compagnia di Kyoto, nonostante conoscesse la situazione del mercato in Nord America, credeva nel brand **Atari** in quanto, nonostante la concorrenza spietata nel settore, la storica società spiccava ancora all'interno del mercato videoludico, e una partnership avrebbe significato sfruttare il loro canale di distribuzione e la notorietà del marchio, sia negli Stati Uniti che nel resto del mondo. Nell'aprile del 1983, dopo una chiamata telefonica, **Howard Lincoln** e **Minoru Arakawa** andarono al quartier generale di **Atari** per parlare con **Ray Kassar**, allora presidente, e con avvocati e programmatori per rispondere a tutte le domande riguardanti il **Famicom**. L'occasione sembrava essere una manna dal cielo per la compagnia americana che, nel frattempo, si trovava in cattive acque: la grafica e le potenzialità dell'**Atari 2600** erano datate, l'**Atari 5200** rimaneva in magazzino, le vendite di **E.T. the Extra-Terrestrial** avevano comportato gravi perdite e nel frattempo si avviavano i progetti (insieme alla **General Computer**) dell'**Atari 7800** con le poche risorse finanziarie rimaste. L'accordo con **Nintendo**, permetteva ad **Atari** di avere ben due console

per cui, se una falliva potevano rifarsi con l'altra. Non avendo nulla da perdere **Skip Paul**, vice presidente della compagnia americana e altri legali di **Atari** volarono a Kyoto insieme a **Howard Lincoln** e **Minoru Arakawa** nel maggio 1983 per incontrare **Hiroshi Yamauchi**, parlare degli accordi commerciali e provare il **Famicom**.

Una volta lì scoprirono l'offerta di **Nintendo** che per **Atari** risultava abbastanza vantaggiosa:

- **Nintendo** avrebbe costruito, assemblato, testato le schede madri del **Famicom** per poi venderle ad **Atari** per 5.300 Yen a pezzo.
- **Nintendo** avrebbe prodotto i giochi su richiesta di **Atari** per poi cederli assemblati e senza etichetta per 1.500 Yen a cartuccia (con un ordine minimo di 100.000 unità).
- **Atari** avrebbe dovuto iniziare con un ordine di due milioni di schede madri per **Famicom**: un milione sarebbero state destinate ai territori NTSC, 700.000 nei territori PAL e 300.000 in quelli SECAM.
- **Atari** si sarebbe impegnata a dare a **Nintendo**, alla firma del contratto, 5 milioni di dollari per pagamenti futuri e altri 3.5 milioni per avviare lo sviluppo dei primi prototipi PAL e SECAM.
- Per venire incontro alle richieste del **FCC (Federal Communications Commission)** negli Stati Uniti, **Nintendo** avrebbe dovuto apportare delle modifiche tecniche alle schede madri originali per soddisfare requisiti di potenza elettrica; per questi motivi le schede per il mercato americano sarebbero state fisicamente diverse da quelle del **Famicom**. **Atari** si doveva impegnare a creare un nuovo design estetico per accomodare la forma delle nuove schede madri.
- Il contratto avrebbe avuto una durata di quattro anni, al termine dei quali sarebbe potuto essere rinnovato.

Con questi termini, **Nintendo** contava di piazzare 100.000 unità nei negozi con l'aiuto di **Atari** per il 31 agosto di quell'anno insieme a quattro giochi, in modo che la console potesse diventare popolare entro **Natale**. D'altro canto Atari, pur introducendo un concorrente sul proprio mercato di riferimento, avrebbe beneficiato delle vendite dal lato publisher: la strategia si sarebbe rivelata un win-win in ogni caso. In tutto questo, durante le negoziazioni, **Hiroshi Yamauchi** entrava e usciva continuamente dalla sala del meeting; **Howard Lincoln** spiegò ai rappresentanti **Atari** che il CEO giapponese era una persona molto impaziente e che, se avessero esitato, avrebbero potuto perdere l'occasione per collaborare con **Nintendo** (in realtà pare fosse una tattica che **Yamauchi** metteva spesso in atto per mettere pressione agli investitori). **Skip Paul** andò in un'altra stanza per chiamare **Ray Kassar** e riferirgli i termini degli accordi. Al suo ritorno chiese a Lincoln di preparare i contratti: l'accordo era quasi concluso. La firma sarebbe avvenuta il mese successivo al **Consumers Electronic Show** di Chicago, dove **Nintendo** e **Atari** avrebbero tenuto il loro prossimo meeting.





## La disastrosa fine

**Hiroshi Yamauchi**, **Minoru Arakawa** e **Howard Lincoln** arrivarono al **CES**, ma furono accolti con ostilità. I responsabili **Atari** avevano infatti visto nello stand di **Coleco** una nuova versione di **Donkey Kong** da commercializzare sul computer **Adam**. Secondo un accordo precedente, **Atari** aveva la licenza esclusiva per sviluppare il popolare gioco arcade per i computer, mentre a **Coleco** spettava la produzione per le console. **Atari** accusò **Nintendo** di tradimento ed erano pronti a far causa tirandosi fuori dall'accordo del **Famicom**. Quel pomeriggio il CEO di **Coleco**, **Arnold Greenberg**, fu invitato nella suite dell'albergo del CEO di **Nintendo** per trovare uno **Yamauchi** furioso che lo accusava di aver distrutto un accordo da milioni di dollari con **Atari**.

Il libro **Game Over** di **David Sheff** (dalla quale sono state prese buona parte delle fonti per questo articolo) racconta che il CEO americano si difese dicendo che l'**Adam** era un'espansione del **Colecovision** e che la versione mostrata nel loro stand girava anche sulla console base. Al presidente giapponese non bastarono le scuse di **Arnold Greenberg** e lo invitò a non vendere quella specifica versione o altrimenti avrebbero fatto causa fino a farli chiudere. Dal lato Atari, si preparava un altro terremoto, con **Ray Kassar** costretto a dare le dimissioni dalla posizione di presidente il mese successivo anche per la cattiva gestione di questo caso, che si sommava alle perdite derivanti dai progetti di *E.T.* e *Pac-Man*, il cui porting su console era stato sovrastimato: a dar il colpo finale ai rapporti fra Kassar e Steve Ross, presidente di Warner Communications, fu una pesante accusa di insider trading derivante da una vendita di 5.000 delle azioni in suo possesso avvenuta 20 minuti prima che Atari annunciasse il bilancio annuale, che registrava perdite per 536 milioni di dollari. A settembre, dunque, **Nintendo**, **Atari** e **Coleco** si riunirono per rivedere gli accordi sulla distribuzione di **Donkey Kong**, ma nonostante i progressi fatti col meeting, l'accordo fra **Nintendo** e **Atari** saltò definitivamente. Tuttavia, fra i mesi del **CES** e della riunione a settembre, per **Atari Inc.** cominciò la spirale di eventi che portò alla sua chiusura: nell'arco di un anno erano stati **persi, come detto, più di 500 milioni di dollari**, un quarto dei dipendenti si ritrovò senza lavoro, i giochi vennero venduti per un decimo del loro prezzo originale; **Warner Communications**, proprietaria di **Atari**, prese un duro colpo in borsa, molti progetti furono cancellati e altrettanti uffici chiusi. In seguito **Atari Inc.** chiuse i battenti e gli asset hardware furono comprati da **Jack Tramiel**, fondatore della **Commodore**, che la riorganizzò in **Atari Corporation**; come conseguenza, la

divisione software, **Atari Games**, fu venduta e gestita da **Namco** e l'**Atari 7800** uscì nei negozi solamente nel 1986, con un anno di ritardo rispetto al **Nintendo Entertainment System**.

Col tempo si fecero avanti diversi rumor riguardanti l'accordo fra le due compagnie: un avvocato della **Warner Communications** informò alcuni dirigenti **Nintendo** che **Atari** non aveva abbastanza soldi per comprare la licenza del **Famicom** e che i loro veri obiettivi nei negoziati erano tenerli fuori dai mercati al di fuori del Giappone e imparare qualcosa di nuovo in termini di tecnologia e marketing; sarebbe per questo motivo che l'**Atari 7800** risultò la console più potente fra le due. Per quanto una tale affermazione possa avere delle basi, è difficile sostenere che **Atari** non volesse fare affari con **Nintendo**: di recente è [stato ritrovato un prototipo di Joust](#), il primo gioco programmato da **Satoru Iwata** per **NES**, risalente al 1983, titolo che non arrivò sulla console nipponica prima del **1987**.

A ogni modo, il mancato accordo fra le due compagnie è stato decisamente un bene per la compagnia giapponese: **Nintendo**, col tempo, ha potuto studiare meglio il mercato americano e nel 1985 ha rilasciato il suo **NES** con risultati strabilianti. La chiave per entrare sul mercato fu trovata con un semplice stratagemma: passare dai negozi di elettronica a quelli di giocattoli. Ma questa è una storia a parte, che racconteremo magari un'altra volta. Per ricordare però il successo del **NES** basta guardare i numeri: la console giapponese raggiunse il milione (e cento) di unità in un solo anno, l'**Atari 7800** in un arco di tempo che va dal 1986 al 1988. **Atari** invece rimase sola e, nonostante una buona linea di computer e console *hit or miss*, non riuscì più a conquistare la fiducia dei consumatori, non la stessa dei tempi dell'**Atari 2600**. Probabilmente l'accordo non avrebbe beneficiato nessuno dei due.



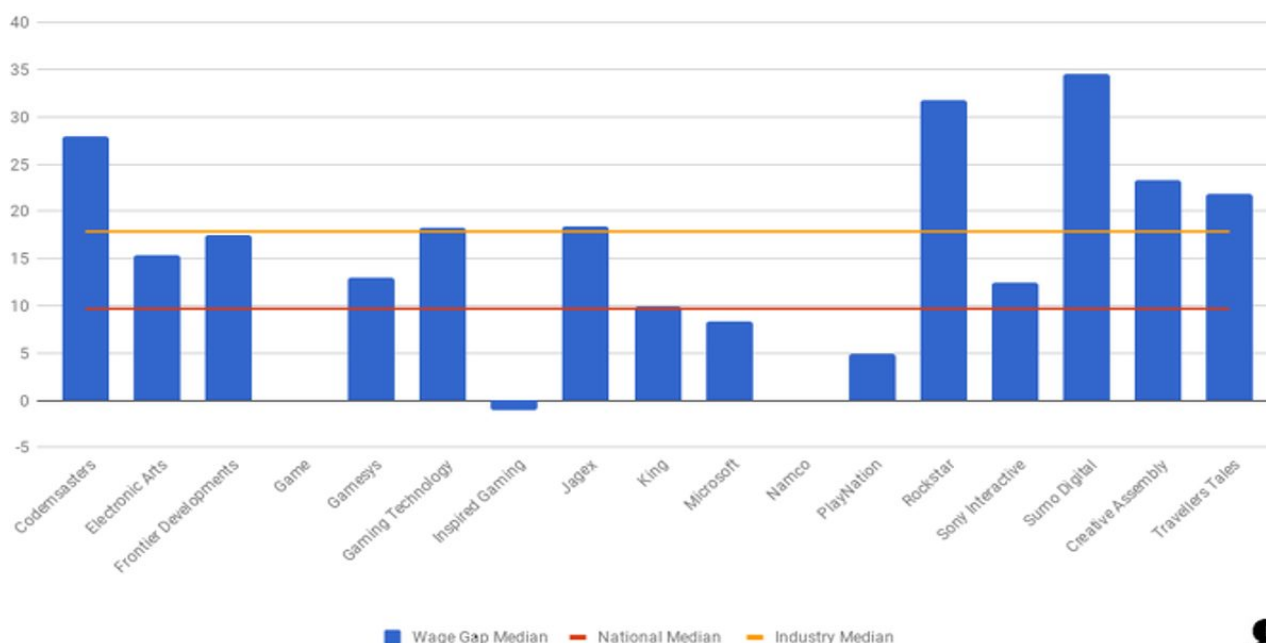
(La curiosa immaginazione di un utente su internet)

# Lo squilibrio tra uomo e donna nell'industry videoludica

La disuguaglianza di genere nel mondo del lavoro non è certo una novità e purtroppo l'industria dei videogiochi non fa eccezione. È stato da poco reso noto da [Gamesindustry.biz](https://gamesindustry.biz), che ha stilato una serie di grafici che mostrano la situazione lavorativa delle donne in alcune delle software house più importanti presenti nel Regno Unito come **EA**, **Rockstar**, **Namco**, **King**, **Sumo Digital** e molte altre.

Secondo i dati, in media in UK un uomo guadagna il 9,7% in più di una donna, tasso che raggiunge il 17,85% nel mondo dei videogiochi.

Median wage gap in the games industry



gi

Da questo punto di vista, il podio è occupato da **Sumo Digital**, **Rockstar** e **Codemasters**, raggiungendo rispettivamente 34,5%, 31,8% e 27,9% e superando anche più del triplo la media nazionale. La situazione si capovolge con **PlayNation** (5,9%), **Namco** e **Game**, che sono le uniche aziende a pagare in modo equo indipendentemente dal sesso. Un caso sicuramente unico è quello di **Inspired Gaming**, che retribuisce le donne l'1% in più rispetto alla controparte.

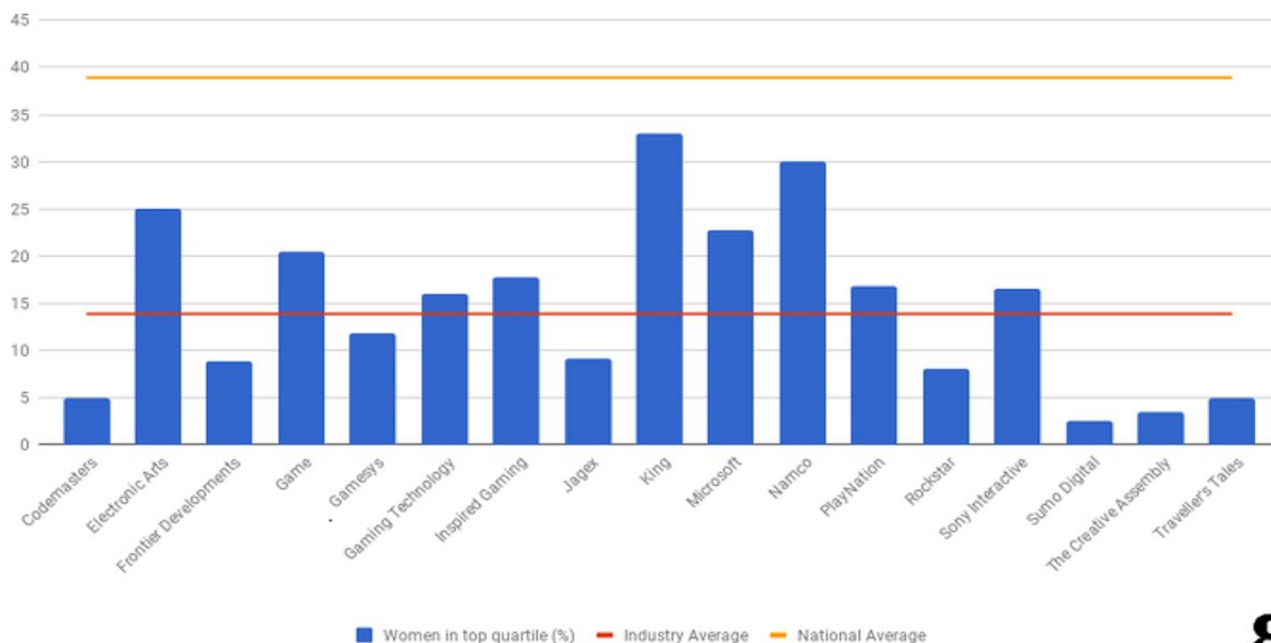
Parliamo ora dei **quartili**: in media nelle aziende del Regno Unito solo il 38,9% delle lavoratrici rientra in quello principale, nel nostro campo si scende addirittura al 13,9%, il che dimostra quanto il "sesso debole" sia sottorappresentato.

Normalmente, il quartile più basso è composto per il 46,4% da uomini e per il 53,5% da donne contro il 72,7% e 27,3% dell'industry videoludica; nel medio-basso la presenza maschile e femminile è rispettivamente del 50,6% e 49,3% paragonata con una percentuale pari a 77,8% e 22,1%. Nel quartile medio-alto invece la differenza è ancor più marcata: se generalmente vi è quasi una parità



tra uomo e donna (54% e 45%), nel mondo dei giochi c'è praticamente un abisso che li divide (83% e 16,9%).

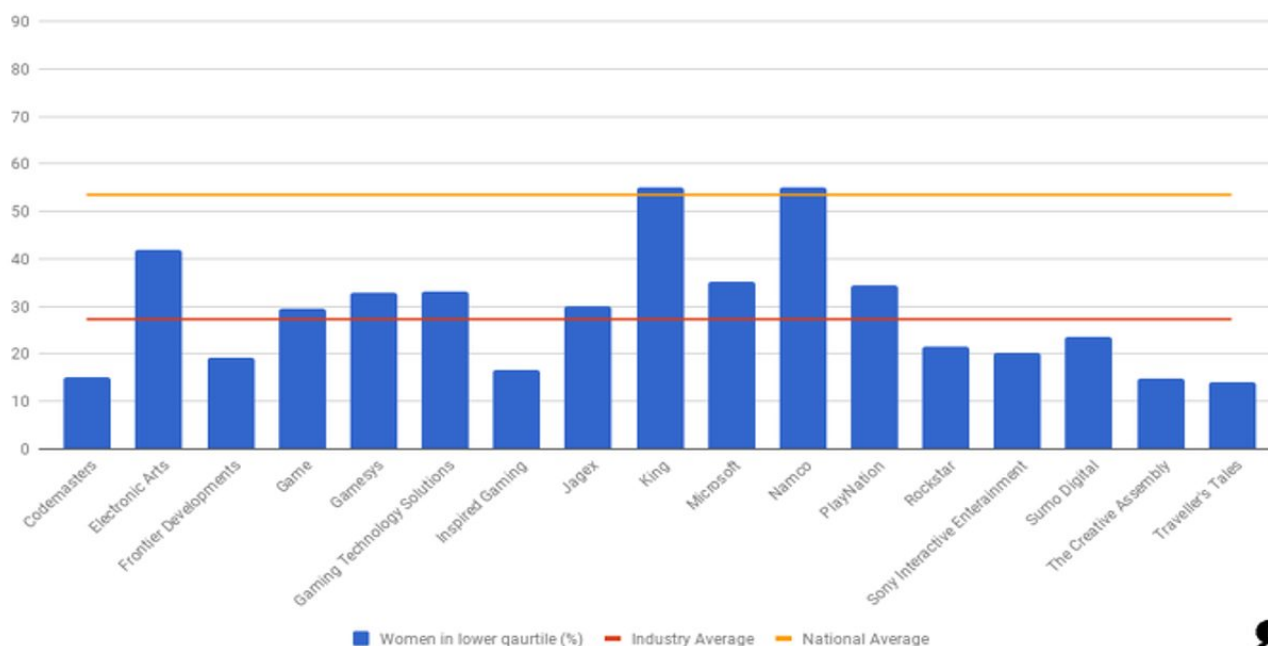
Women working in top quartile by company



gi

La compagnia dove è presente il maggior numero di donne nei quartili più alti è **King**, seguita da **Namco**, **EA** e **Microsoft**. Per la seconda volta invece, **Sumo Digital** risulta la peggiore, avendo in ognuno dei suoi quartili non più del 2,5% composto da donne.

Women working in lower quartile by company

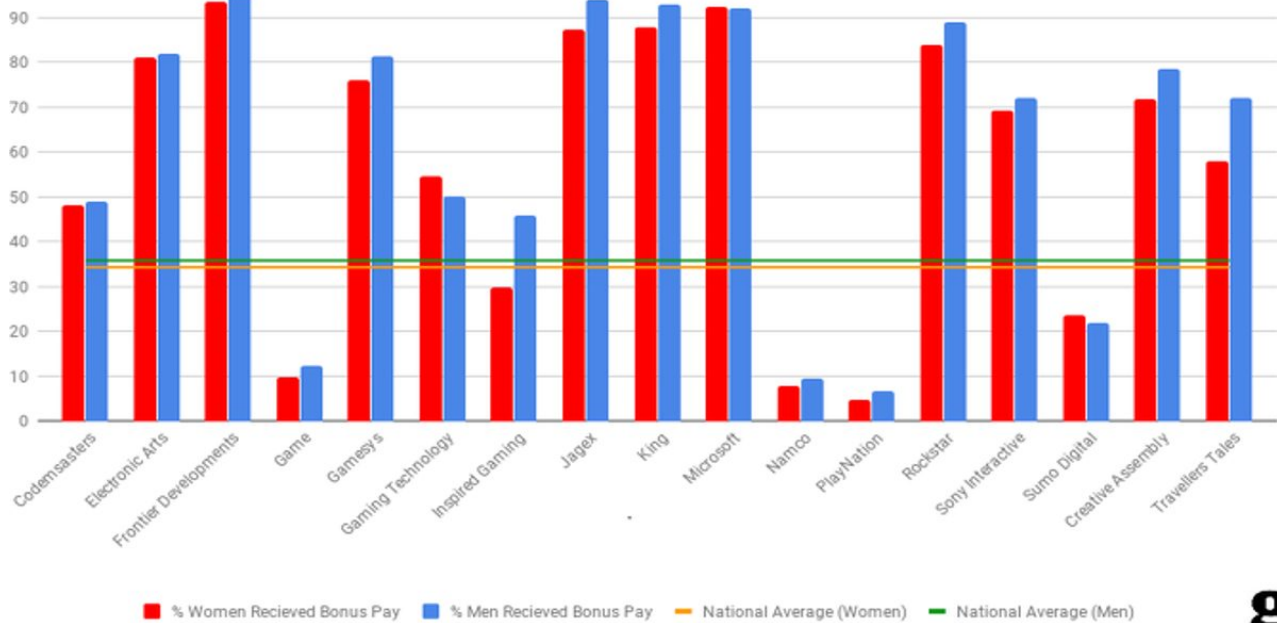


gi

Per quanto concerne la presenza di individui di sesso femminile nel quartile più basso, la situazione sembra essere leggermente migliore: infatti sia King che Namco **superano sia la media del loro settore** (oltrepasata da altre sei compagnie) **che quella nazionale**, raggiungendo un buon 55%.

I guadagni bonus ricoprono un ruolo importante nella *"videogames industry"*, essendo molto più facile riceverne in questo settore piuttosto che in altri, ma nonostante ciò le lavoratrici non sono quasi mai messe in pari. Infatti, nonostante buona parte delle software house prese in esame superi di gran lunga la media nazionale dei guadagni bonus, **solo in tre** di queste (Sumo Digital, Microsoft e Gaming Technology) sono ottenuti in numero maggiore da donne.

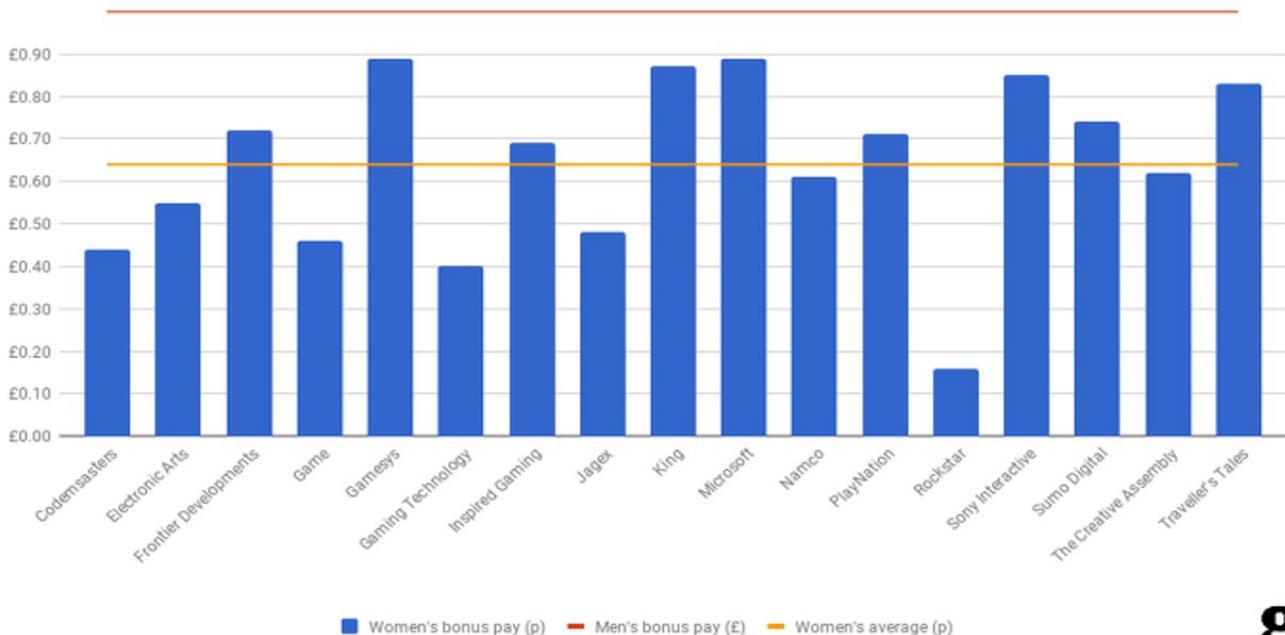
Percentage of men and women that received bonuses compared to national average



gi

L'ultima statistica su cui Gamesindustry si è concentrata riguarda il quanto guadagni in bonus una donna per ogni sterlina ricavata da un uomo.

In bonuses, how much are women paid for every £1 men get?



gi

Mediamente la paga per ogni sterlina è di 66 centesimi, terribilmente abbassati da Rockstar, che ne paga solo 16. Fortunatamente non sono pochissime le compagnie che superano la media, come **Gamesys** e **Microsoft** che sfiorano le 0,90 sterline.



Sembra proprio che la strada verso l'uguaglianza di stipendio tra i due sessi sia ancora lunga, e il fatto che la presenza femminile nel mondo del lavoro videoludico sia molto bassa non aiuta quelle aziende che cercano come possono di valorizzarla.