

OLD

L'UNICO MAGAZINE PER GLI AMANTI DEL RETROGAMING

**RETROGAMING
SU CONSOLE**

LE ULTIME NOVITÀ DA SCARICARE
SU NINTENDO WII, XBOX 360 E PS3

retro GAMER

AMSTRAD | COMMODORE | SEGA | NINTENDO | ATARI | SINCLAIR | NEOGEO | SONY | COIN OP | MOBILE

**THE MAKING OF...
SENSIBLE SOCCER**

JON HARE CI RACCONTA COME
È NATO UNO DEI PIÙ GRANDI
GIOCHI DI CALCIO DI SEMPRE



DONKEY KONG

PRIMA DI MARIO, L'EROE NINTENDO ERA UNA
ENORME SCIMMIA. ECCO LA SUA STORIA

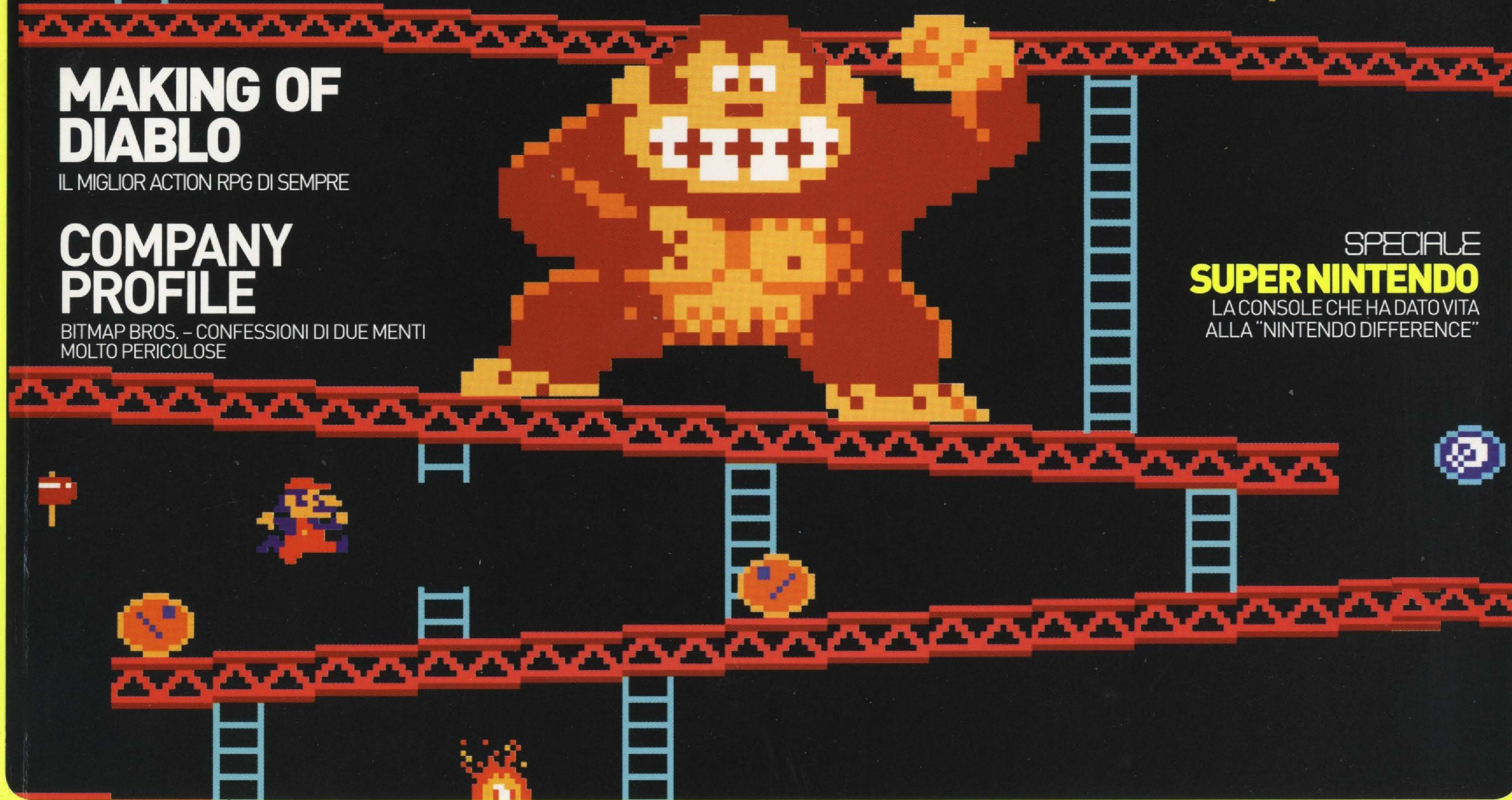
MAKING OF DIABLO

IL MIGLIOR ACTION RPG DI SEMPRE

COMPANY PROFILE

BITMAP BROS. - CONFESSIONI DI DUE MENTI
MOLTO PERICOLOSE

SPECIALE
SUPER NINTENDO
LA CONSOLE CHE HA DATO VITA
ALLA "NINTENDO DIFFERENCE"



IN QUESTO NUMERO DI RETRO GAMER:

SPECIALE

I Segreti del Capcom
Play System

ZZAP.IT

La mitica rivista Zzap!
rivive in un sito

RETRO BARBARI

Ecco i giochi che fanno sembrare
Conan un agnellino...

Gennaio/Febbraio 2008 :: Trimestrale :: N. 4

€ 7,90



www.gamerepublic.it

ARRIVA FINALMENTE IL **MAGAZINE UFFICIALE**
DEDICATO A PSP!

**IN ALLEGATO
IL FANTASTICO
CD-ROM CON:**

PROGRAMMI

TRAILER DEI GIOCHI IN USCITA

SALVATAGGI

WALLPAPER

**SCOPRI TUTTI I SEGRETI
E LE NUOVE FUNZIONI
DELLA TUA PSP!**



IN EDICOLA

MAGAZINE TEAM

Direttore Responsabile Alessandro Ferri
Direzione Divisione Videogames Diego Malara, Sergio Pennacchini
Editor Gianpaolo Iglio
Redazione Lucio Bernesi, Daniele Cucchiarelli, Filippo Facchetti, Fabio Miarelli, Daniele Montirosi, Roberto Pulito, Francesco Serino, Francesco Sica, Luca Signorini
Hanno Collaborato Francesco Giovannelli, Roberta Conversano
Art Director Giorgio Meo
Designer Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
Grafici Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Luca Gorello, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti
Disc Editor Infolab

SI RINGRAZIA:

Halfax S.p.A. (William Capriata), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Graham Brown, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco), Ubisoft (Davide Latina, Stefano Celentano), Atari (Rosaria Fusco, Fabio Cerutti), Leader (Alberto Belli), Electronic Arts (Federico Marelli, Alessandra De Bernardi, Federica Galgani), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), ImageWare (Stefano Bogani, Raffaele Gomiero), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Ciber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai (Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichi Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori (Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, Stéphanie Journaux, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakuho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI

Play Media Company Srl
Anna De Feo
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA

Valprint S.p.A., Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE

PARRINI & C. S.p.A. - Via Vitorchiano, 81 - 00189 ROMA - Viale Forlanini, 23 - 20134 MILANO

PUBBLICITÀ: Play Media Company Srl

Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235

PLAY MEDIA COMPANY SRL

Sito Web: www.playmediacompany.it

Presidente Mario Ferri

Amministratore Unico Alessandro Ferri
Direttore Editoriale Carlo Chericoni
Direttore Generale Rosanna Di Francesco
Ufficio Produzione Costanza Barbantini, Valeria Ciofani, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Ilaria Petraccone, Giuseppina Settembre, Roberta Stolfi
Direttore Marketing, Advertising e Comunicazione Luca Carta
Manager Marketing, Advertising e Comunicazione Ughetta Curto, Simone Fenu, Claudia Murri
Assistente Marketing, Advertising e Comunicazione Federica Innocenti
Responsabile Amministrativo Stefania Raponi
Ufficio Amministrativo Carolina Marinelli, Nella Del Ciello, Tiziana Rodolosso, Lorena Colasanti

Play Media Company Srl: Sede Legale Viale Mazzini, 6 - 00195 Roma
Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello (RM), Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235 - E-mail: info@playmediacompany.it

This magazine is published under licence from Imagine Publishing Limited. All rights in the licensed material, including the name, belong to Imagine Publishing Limited and it may not be reproduced, whether in whole or in part, without the prior written consent of Imagine Publishing Limited. © 2008 Imagine Publishing Limited.

La Play Media Company non sarà in alcun modo responsabile per danni diretti e/o indiretti derivanti dall'utilizzo dei programmi contenuti nel CD-ROM e/o per eventuali anomalie degli stessi. Nessuna responsabilità è inoltre assunta dalla Play Media Company per danni o altro derivanti da virus informatici non riconosciuti dagli antivirus ufficiali all'atto della masterizzazione del supporto
Edizione italiana © 2008 Play Media Company Srl.

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche l comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 Il comma DPR 642/72.

LA PLAY MEDIA COMPANY SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA 3.0 - Il mensile per PlayStation	Guide Digitali
Game Republic	Photoshop Magazine
X360 Magazine Xbox	Il Mio Palmare
PlayStation Magazine Ufficiale	Total Computer
Pokémon Mania	iCreate
Photografare in digitale	Chip Computer & Communications
GolfPunk	Chip Foto-Video Digitale
Windows Vista Magazine Ufficiale	Notebook: Idee da vivere
Fotografia Digitale Facile	Total Linux
Web Designer Magazine	Yoga Magazine

THE RETROGAMERS



GIANPAOLO IGLIO

ALIAS MossGarden
GENERI PREFERITI Picchiaduro 2d / Punta & Clicca / Beat 'Em Up e Hack 'N Slash Scorevoli / FPS / Sportivi
SISTEMI PREFERITI C64 / Amiga 500 / Megadrive / SNES / NeoGeo / N64 / Dreamcast
SOFTWARE HOUSE DEL CUORE Lucasfilm / SNK / Nintendo EAD
EROE VIDEOLUDICO PREFERITO Gorth (Barbarian: The Ultimate Warrior)



LUCA SIGNORINI

ALIAS Metaller
GENERI PREFERITI Shoot 'Em Up / Picchiaduro / Platform / Avventura
SISTEMI PREFERITI Intellivision / Amiga 500 / SNES / Game Boy
SOFTWARE HOUSE DEL CUORE Bitmap Brothers / Lucasfilm / Capcom
EROE VIDEOLUDICO PREFERITO Sir Arthur (Ghosts 'n Goblins)



FRANCESCO SICA

ALIAS Bac
GENERI PREFERITI Action / Platform / Shoot 'Em Up / Racing Games
SISTEMI PREFERITI Coleco Gemini / C64 / Amiga 500 - 1200 / SNES / Dreamcast
SOFTWARE HOUSE DEL CUORE System 3 / Cinemaware / Team 17
EROE VIDEOLUDICO PREFERITO Amakuni (The Last Ninja)



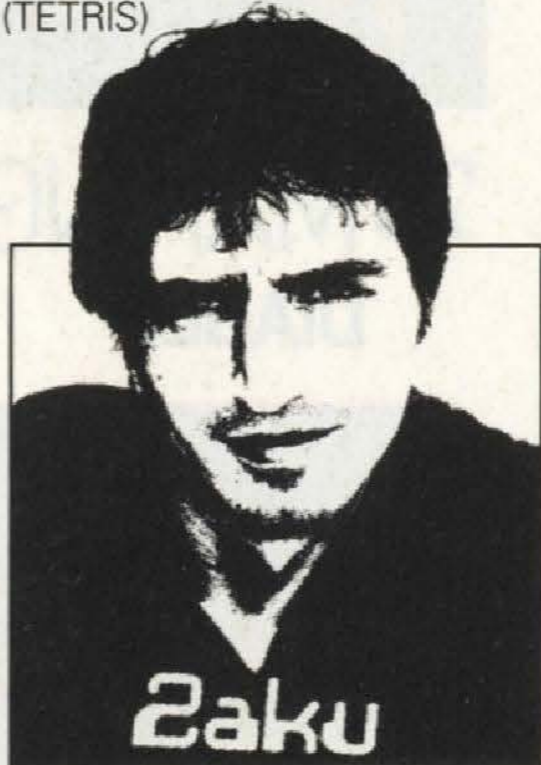
FRANCESCO SERINO

ALIAS Jabba
GENERI PREFERITI Avventura / Action / Puzzle
SISTEMI PREFERITI Amiga 500 / Megadrive / SNES / PC / Dreamcast
SOFTWARE HOUSE DEL CUORE Activision / Bullfrog / Origin
EROE VIDEOLUDICO PREFERITO Il mattoncino ad L (TETRIS)



ROBERTO PULITO

ALIAS Cleaned
GENERI PREFERITI Shoot 'Em Up / Platform / Beat 'Em Up Scorevoli / Picchiaduro
SISTEMI PREFERITI C64 / NES / Amiga 500 / SNES
SOFTWARE HOUSE DEL CUORE Capcom / Probe / Thalion
EROE VIDEOLUDICO PREFERITO Lester (Another World)



SERGIO PENNACCHINI

ALIAS Zaku
GENERI PREFERITI Punta & Clicca / Racing Games
SISTEMI PREFERITI C64 / Amiga 500 / Master System / PC 128 Pro-Test
SOFTWARE HOUSE DEL CUORE Looking Glass / AM2 / Sierra
EROE VIDEOLUDICO PREFERITO Guybrush Threepwood (The Secret of Monkey Island)

VADER RETRO

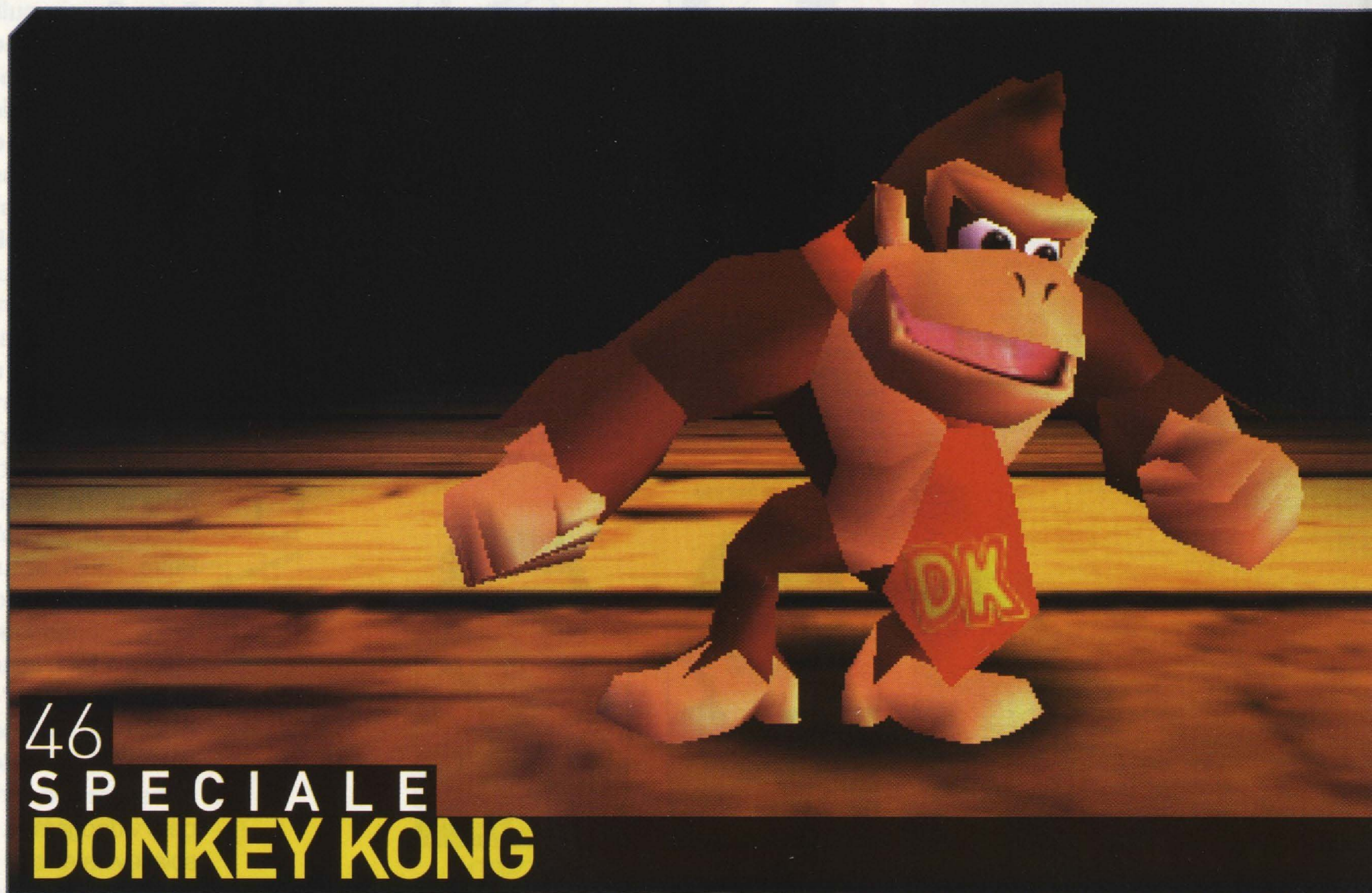
Con il numero che avete appena acquistato, si chiude formalmente il primo anno di militanza trascorso da Retro Gamer sulla breccia del mercato editoriale italiano: un'esperienza che, come già anticipai in occasione del primo numero del Magazine, avrebbe rappresentato non solo una sfida ideologica, ma anche e soprattutto un banco di prova sia per noi che per gli stessi Gamer cui era indirizzato. Nel prendere atto di tutte le implicite difficoltà che possono segnare il cammino di un progetto dal Target così specializzato, abbiamo ricevuto numerosissimi attestati di stima ed un consenso generale che ci ha logicamente riempiti di orgoglio e motivazioni, ma anche un (inatteso?) "voltafaccia" da parte di una frangia di coloro che amano ritenersi lo "zoccolo duro" della scena Retro, i quali, accusandoci neanche troppo costruttivamente di volgarizzare l'intero fenomeno rendendolo in qualche modo fruibile a tutti, hanno in pratica vantato degli improbabili "diritti di proprietà" su di esso, ergendosi parallelamente a baluardi di integrità "morale" che ben poco hanno a che fare con la nostra passione comune per i videogames. A prescindere da questo spiacevole effetto collaterale e da tutte le difficoltà che Retro Gamer ha incontrato nel ritagliarsi il proprio spazio nella vostra lista degli acquisti, la Play Media, con noi in testa, non ha comunque intenzione di gettare la spugna e arrendersi tanto facilmente alle spietate leggi di un mercato che impone la resa formale a qualsiasi progetto che non riesca a superare una determinata tiratura: nel riconfermare di conseguenza il suo impegno affinché questo "sogno in Pixel" non si dissolva con una mesta dissolvenza in nero, essa si riserverà di riconvertirne la formula editoriale attraverso un disegno di cui inizierete a vedere i contorni nel corso dell'anno successivo, e che ci vedrà prontamente tornare in battaglia con lo stesso, prezioso organico di sempre. Fino ad allora vi consigliamo di tenere d'occhio tutti gli sviluppi del caso sulle pagine di Game Republic e della sua controparte Online, invitandovi tuttavia a seguire sempre e comunque il nostro motto fino a quando non ci si rincontrerà in edicola: Vade Retro!

Gianpaolo Iglio

Il vostro amichevole Retro Gamer di Quartiere



- Contenuti CD 06
- Retro Radar 08
- Speciale SNES 16
- Amarcord Barbarian 28
- Speciale Barbari 30
- Making of Sensible Soccer 36
- Company Profile Bitmap Brothers 40
- Speciale Donkey Kong 46
- Amarcord Nebulus 56
- Desert Island Ed Rotberg 58
- Speciale CPS-2 64
- Amarcord Indiana Jones 68
- Making of Diablo 70
- Retro Scene 74
- Amarcord The Simpsons 84
- Re-Play 86
- Retro Forum 94
- Mercatino 96
- The End 98



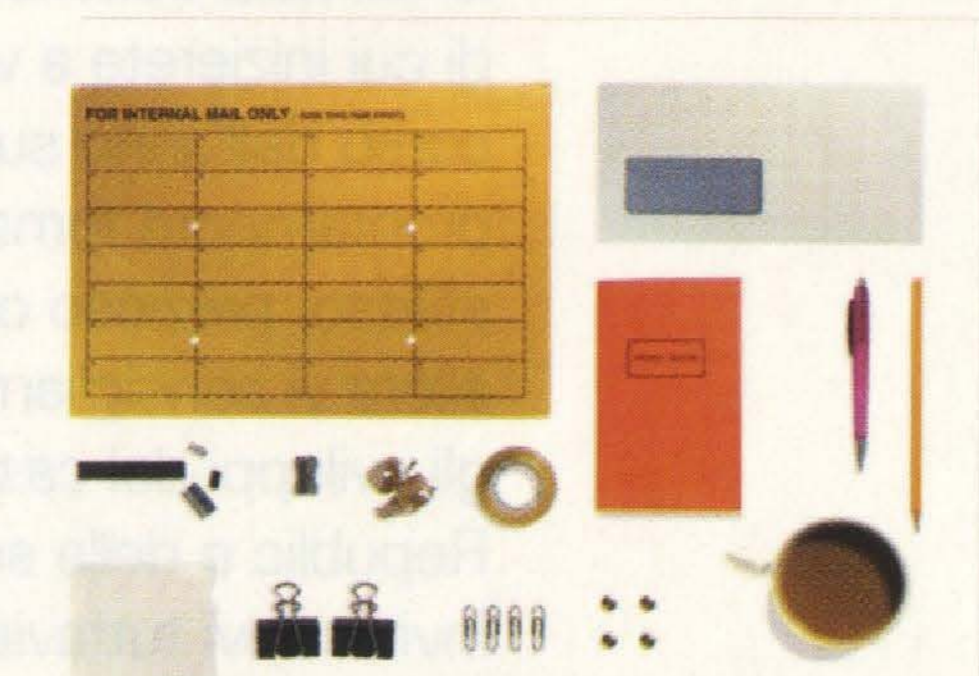
46 SPECIALE DONKEY KONG



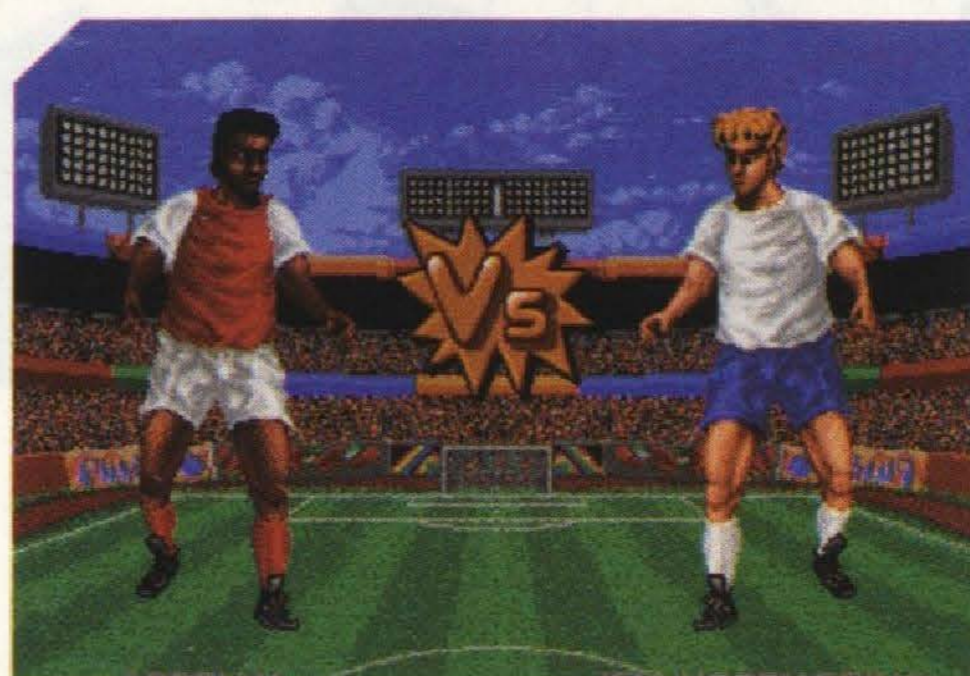
16 SPECIALE SUPER NINTENDO



70 MAKING OF DIABLO



40 COMPANY PROFILE BITMAP BROTHERS



36 MAKING OF SENSIBLE SOCCER

96 MERCATINO

Le quotazioni aggiornate dei principali sistemi che hanno caratterizzato il nostro passato di gamer



X360TM

MAGAZINE XBOX

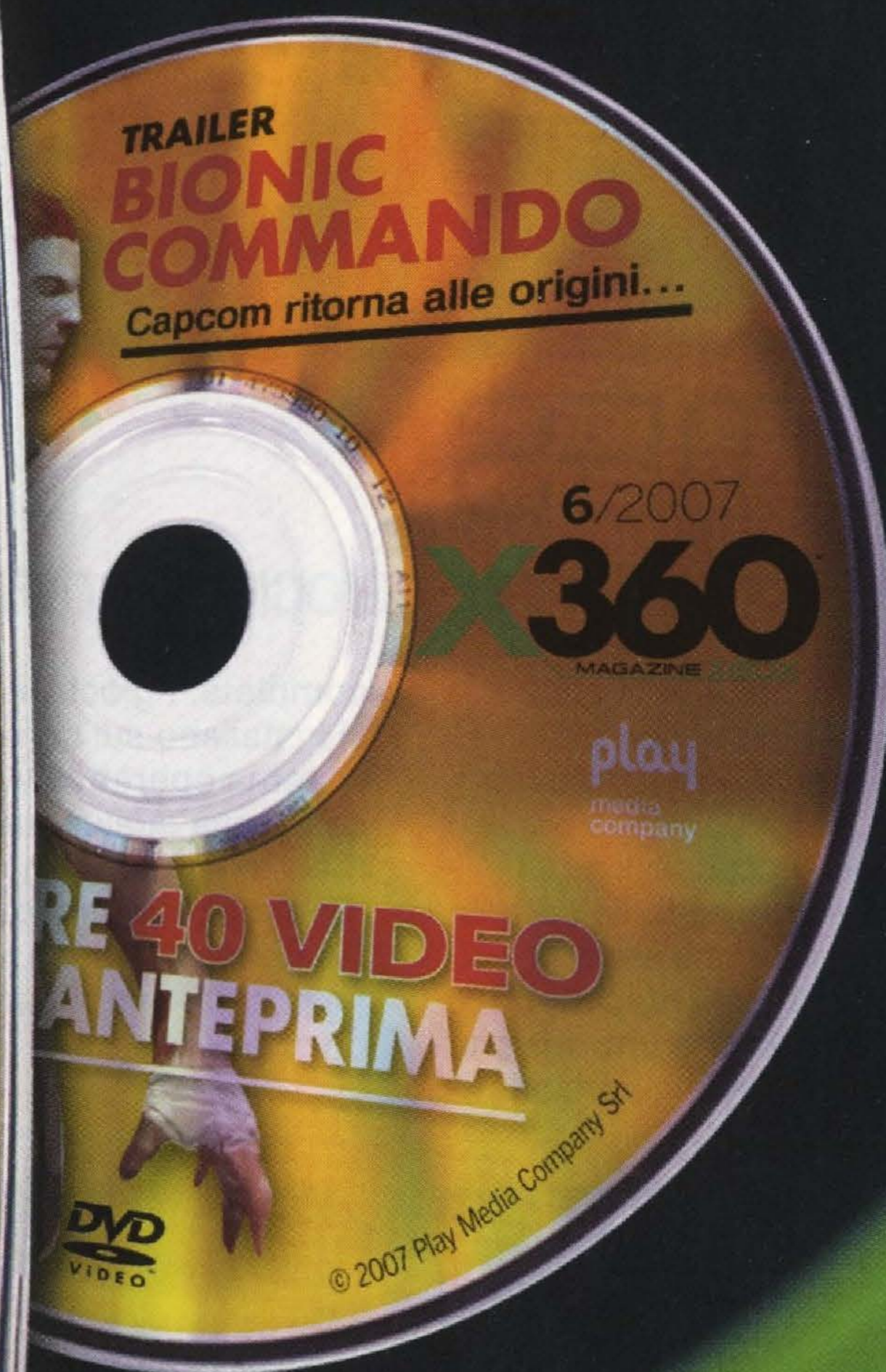
La Rivista per la nuova generazione di videogiocatori!



_anteprime
Left 4 Dead
FIFA Street 3

_speciale
La Nuova Generazione

_recensioni
TimeShift
Need for Speed ProStreet



In allegato il DVD
con oltre 40 video

RIVISTA + DVD
IN EDICOLA A 5,90 EURO



CONTENUTI CD

COME UTILIZZARE IL NOSTRO DISCO

MULTIMEDIA

MUSICA, SPOT E IMMAGINI DAL PASSATO

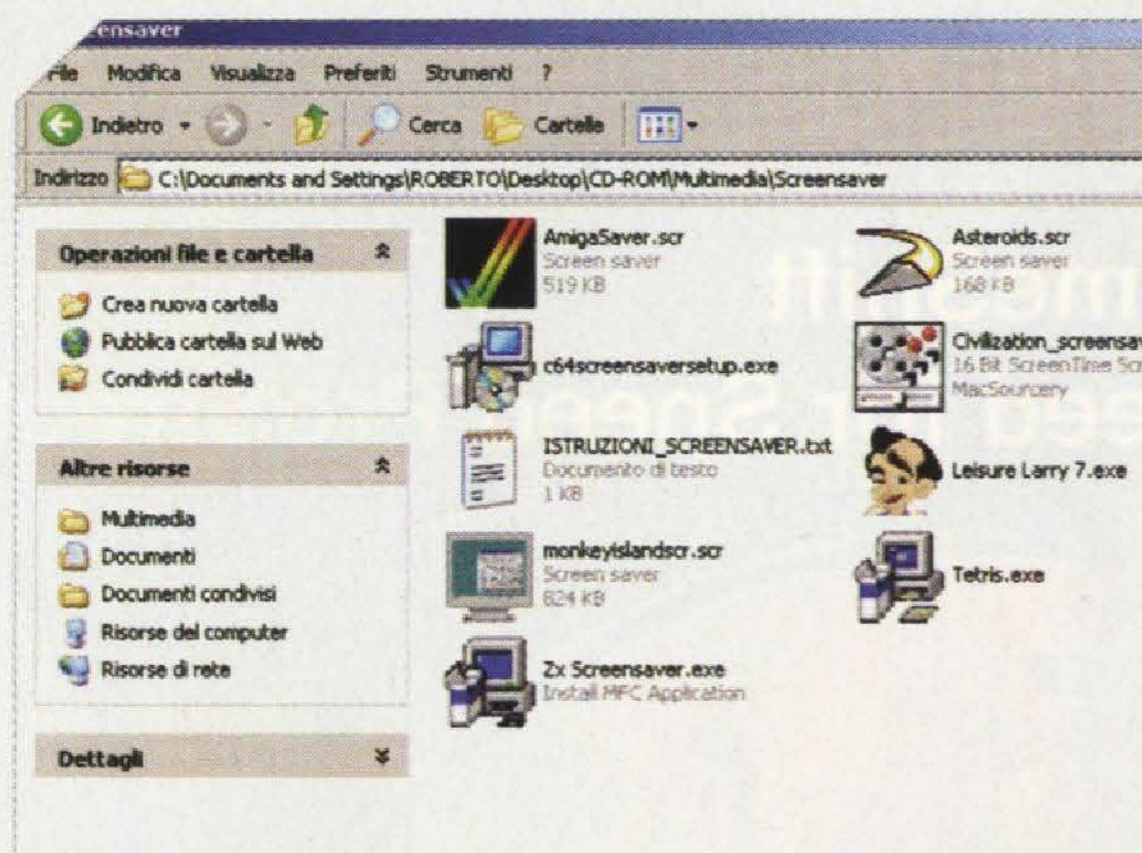
media company
play
Prodotto in abbinamento editoriale.
Non vendibile separatamente

Siete nel posto giusto per riscoprire tutta la magia del Retrogaming senza la necessità di avere a che fare con l'emulazione, in senso stretto. Una musica vi è rimasta indelebilmente impressa nella memoria? Avete voglia di trasformare un vecchio motivetto nella suoneria del vostro cellulare? Qualunque sia la vostra motivazione questa è la sezione del CD-ROM per chi ama la musica!

Una collezione vastissima di file sonori, suddivisa per piattaforma di appartenenza, vi aspetta nella sezione **Archivio colonne sonore**. Sono presenti **semplici file MIDI**, che potrete ascoltare tranquillamente con qualsiasi lettore multimediale, e dei formati proprietari, leggibili tramite appositi player. La sezione Multimedia include anche una galleria di immagini cult e una cartella chiamata **Filmati**, contenente una raccolta essenziale di vecchie pubblicità internazionali di videogiochi,

computer e console. In caso aveste problemi a visualizzare correttamente i filmati, installate pure uno o entrambi i lettori multimediali presenti nella cartella Lettori Multimediali. Per soddisfare il vostro desiderio di

materiale retro abbiamo pensato anche di collezionare una serie di salva-schermo per Windows, tutti ispirati a vecchie glorie del passato. Ovviamente, nella cartella **Screensaver...**



GAMES

ALLA RICERCA DEI VIDEOGIOCHI PERDUTI

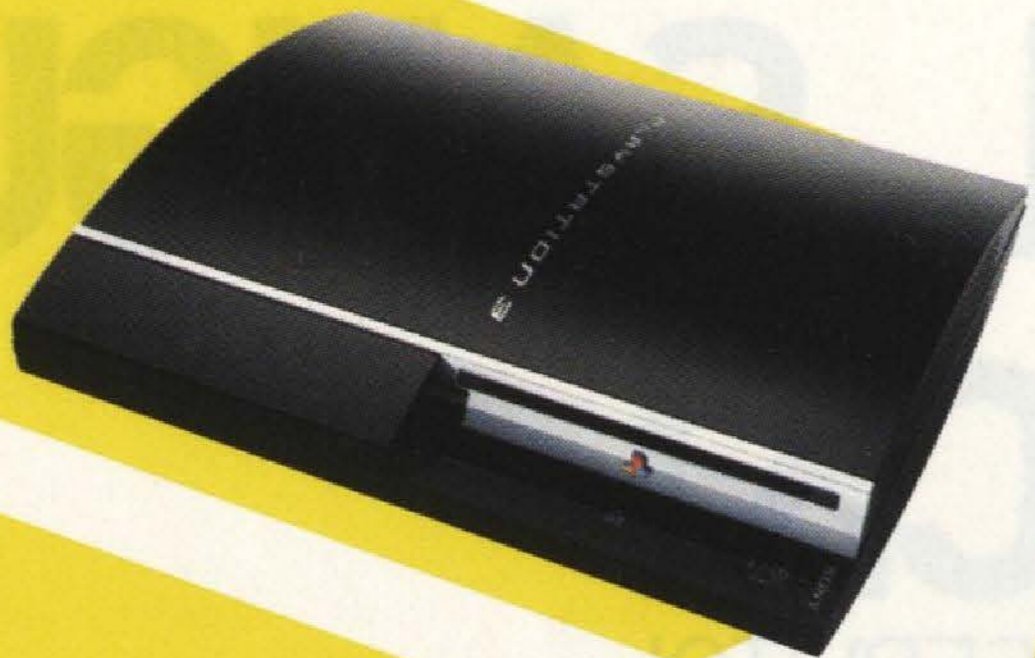
La zona di confine in cui i vecchi giochi, non più pubblicati e ormai introvabili nei negozi, si trasformano per magia in titoli accessibili a chiunque. All'interno della cartella Games troverete una serie di demo giocabili con i rifacimenti dei vecchi, ma anche una sezione con giochi freeware in versione

completa. I giochi in versione PC si installano sul computer con sistema operativo Windows XP, come una qualunque applicazione mentre i giochi con estensione .GBA necessitano dell'emulatore Gameboy Advance contenuto nella cartella omonima. Buon divertimento!



LA STRADA GIUSTA È UNA SOLA

PS3



PS2



PSP



**CODICI,
STRATEGIE
E GUIDE
PER LE TUE
CONSOLE
SONY**

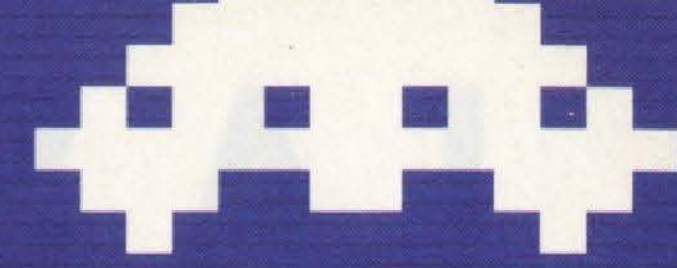
IN QUESTO NUMERO

- » PES 2008_ps3/ps2
- » I Simpson_ps3
- » Final Fantasy Tactics_psp
- » Skate_ps3
- » Ratchet&Clank_ps3
- » Stranglehold_ps3
- » Sega Rally_ps3
- » Warriors Orochi_ps3



**DAL 15 DICEMBRE
IN TUTTE LE EDICOLE
A SOLI EURO 4,90**

» DATECI DUE MINUTI E VI DAREMO IL MONDO DEL RETRO

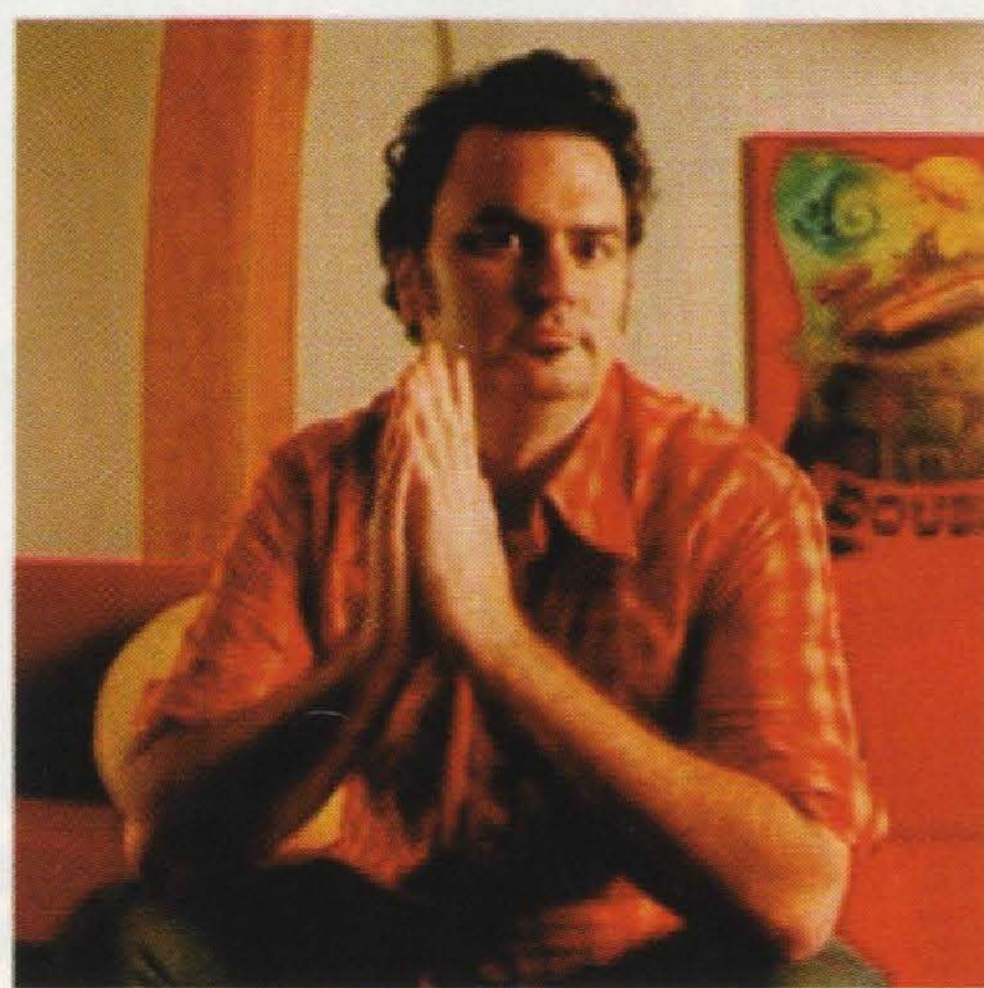


RETRO RADAR

TRA IL CLAMOROSO RITORNO SULLA BRECCIA DEL MITICO TIM SHAFER, L'ANNUNCIO DEL GIÀ CONTROVERSO STREET FIGHTER IV E ALTRI, SUCCOSI PROGETTI COME IL NUOVO CAPITOLO DI GOLDEN AXE, IL COSMO DEL RETROGAMING APPARE PIÙ IN FERMENTO CHE MAI. INUTILE OVVIAMENTE RICORDARVI CHE SIETE NEL POSTO GIUSTO PER SCOPRIRE TUTTI I DETTAGLI RELATIVI A QUESTI SCONVOLGIMENTI!

HEAVY METAL, SANGUE E... JACK BLACK!

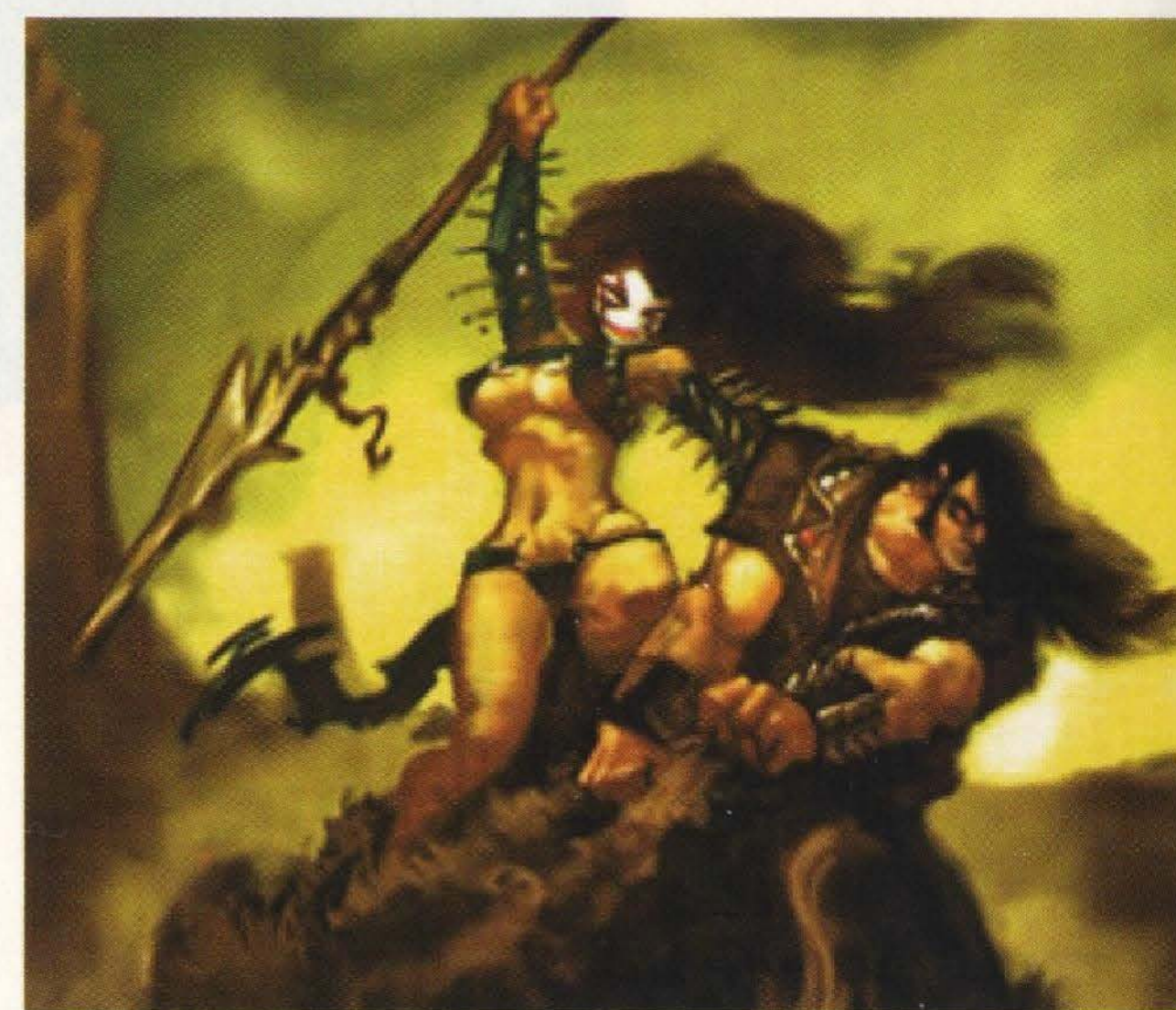
IL BRUTALE RITORNO DI TIM SHAFER È SERVITO!



Sono l'evocativo sound dell'immarcescibile Ronnie James Dio unito a una diabolica atmosfera gore-trash e un convincente main hero il cui look strizza ben più di un occhio al granitico Jack Black a regnare sovrani nel corso del teaser divulgato recentemente da Sierra Entertainment circa *Brütal Legend*: l'ultima fatica del sommo Tim "Full Throttle" Shafer con

cui la sua Double Fine Productions promette di rivoluzionare il mondo degli action game tradizionali. La notizia, che avrebbe logicamente riscontrato minore hype se a tenere strette le redini del progetto ci fosse stato un director qualsiasi, è invece di quelle che bucano la carta e piombano sul cranio dei gamer con lo stesso impatto di un martello da guerra di dieci tonnellate. Lungo il dipanarsi di questo successo annunciato i possessori di X360 e PS3 avranno infatti occasione di vivere un'avventura degna delle più dissennate epopee power metal, che troverà il suo incipit in un clamoroso viaggio nel tempo che porterà il giovane Eddie Riggs a svestire i panni di comune metallaro per indossare le grezzissime vesti del leader di un'orda di barbari votata alla totale distruzione di ogni forma di civiltà. Con tanto di armi sproporzionate da brandire con grottesca furia, grandinate di borchie ed ettolitri di vermiglia emoglobina

guizzante, *Brütal Legend* dovrebbe giungere sui nostri schermi nel corso del prossimo anno, segnando quindi il ritorno di un guru amato come pochi il quale, dopo il successo di *Full Throttle*, *Grim Fandango* e *Psychonauts*, cercherà sicuramente di confermare ancora una volta il suo indiscutibile talento.



ATARI PUNTA SU PSP

NUOVA LINFA RETRO PER L'IMPREVEDIBILE HANDHELD DI CASA SONY

E infine anche Atari sembra aver dunque preso coscienza dell'insospettabile propensione "archeologica" della mirabolante portatile di Tokyo. Dopo gli ottimi risultati ottenuti in passato da Capcom e Sega con le loro prodigiose raccolte di masterpiece in UMD, anche la major statunitense si appresta infatti a distribuire in tale formato la sua prima antologia di pixellosi ricordi. Acquistando Atari Evolve, i possessori di PSP potranno così mettersi in tasca ben undici

icone dell'universo arcade, quali Asteroids, Centipede, Tempest e Missile Command, senza ovviamente contare gli oltre sessanta classici made Atari 2600 che faranno da contorno a questi ultimi in ben due vesti: la prima standard e l'altra remixata. Una notizia senz'altro positiva per tutti coloro che non sono avvezzi a destreggiarsi con l'uso di emulatori di sorta. Per gli altri un buon motivo per liberarsi di Stella...



Tra i titoli del catalogo Atari 2600 presenti nella raccolta troveremo gioconi come *Yar's Revenge*, *Night Driver* e *Crystal Castle*.



CONRAD B. HEART

Il rock 'n roll potrà aver avuto Johnny B. Good, il wrestling Koko B. Ware, ma solo i videogame potevano vantare un eroe come Conrad B.Heart. L'atletico protagonista di quel meraviglioso Flashback che nessuno ha mai dimenticato!



Prima apparizione Flashback (1992 Delphine - Software)

Caratteristiche distinte Consunta giacchetta di pelle alla Mac Gyver

Arma preferita La mitica pistola dell'Armata Svizzera

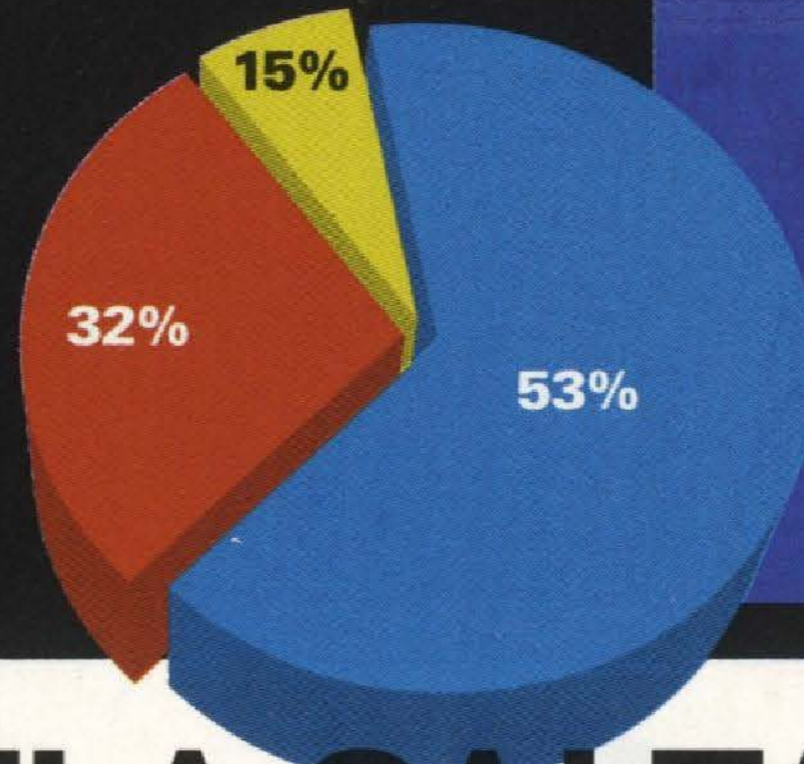
Azione più probabile Umiliare il Principe di Persia con le proprie capacità ginniche

Azione meno probabile Ricordare il compleanno di sua moglie

Curiosità Contrariamente a quanto troppi pensino, Flashback non è il sequel di Another World. E ora chi glielo dice a Conrad?

"COSA NE PENSATE DEI REMIX GRAFICI PROPOSTI NEI TITOLI OFFERTI DAI SERVIZI DI RETROGAMING A DISPOSIZIONE DELLE CONSOLE NEXT GEN?"

UNA VIOLENZA CONCETTUALE DEL TUTTO FUORI LUOGO **53 %**
L'UNICO MODO PER RENDERE ANCORA APPETIBILI ALCUNI TITOLI CHE HANNO FATTO IL LORO TEMPO **15 %**
UN IMPLEMENTO INTERESSANTE, MA TALVOLTA SUPERFLUI **32 %**



QUAKE



» I prezzi dei pacchetti singoli sono decisamente vantaggiosi: il Download di classici come Commander Keen e Wolfenstein 3D si aggirerà infatti intorno ai 3 euro, mentre per acquistare mostri come Doom 3 o Return To Castle Wolfenstein dovrete invece sborsare 15 Euro circa.

TUTTO IL MEGLIO DELLA ID SOFTWARE IN UN SEMPLICE DOWNLOAD!

L'OFFERTA IDEALE

Quella varata di recente dal portale steampowered.com potrebbe presto rivelarsi una delle più illuminanti iniziative di marketing mai legate al mondo del Retrogaming. L'idea, tanto semplice quanto diabolica, consiste di fatti nel mettere a disposizione di ogni utente registrato al relativo sito, la possibilità di scaricare direttamente sul proprio PC una sontuosa antologia dei capolavori della storica Software House di John Romero e John Carmack. Assemblata mediante il curato implemento di tutti i capitoli e le espansioni di saghe quali Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom, Quake ed Hexen, il Download in questione, battezzato evocativamente come id Super Pack può essere acquistato in blocco mediante il versamento Online di circa 50 Euro, oppure per singoli contenuti, il cui prezzo varierà ovviamente in base alla consistenza del titolo selezionato. L'offerta, il cui ipotetico prezzo nativo ammonterebbe intorno ai 190 Euro, rappresenta chiaramente un Must obbligatorio per tutti fan dei Franchise in questione che, grazie ad essa, potranno finalmente riscoprire il passato della epica compagnia statunitense e custodire così tutti i suoi più sconvolgenti prodotti.

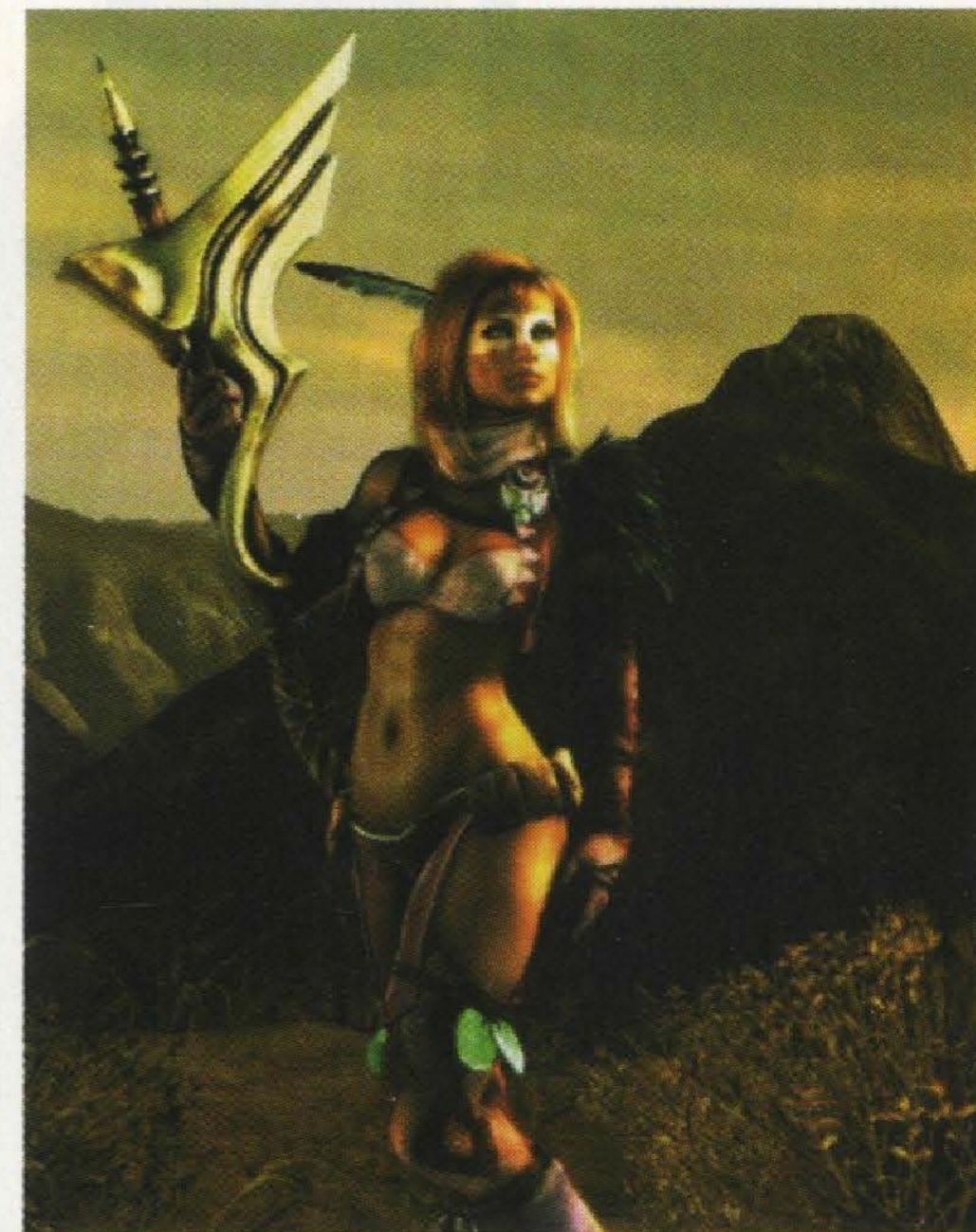


PRONTI A SALTARE IN SELLA?

CONFERMATA L'USCITA MULTIPIATTAFORMA PER IL NUOVO CAPITOLO DELLA SAGA DI GOLDEN AXE

Alla luce dei deludenti risultati registrati da Sega con i Remake PS2 di classici come Altered Beast e Shinobi, è normale che non tutti abbiano accolto favorevolmente l'annuncio del ritorno in scena del colossale Golden Axe. A peggiorare le cose c'è l'"aggravante" della scelta di abbandonare la classica formula da Hack n'Slash per una rappresentazione di Deathmatch in sella a creature mistiche che rievocerebbero in qualche modo il vecchio Elaan Doreè per Saturn. Queste inquietudini si erano poi trasformate in condanna per

molti dei fan disposti a concedere comunque al progetto il beneficio del dubbio, visto che il suo approdo PS3 era di fatto stato accantonato a beneficio di un'esclusiva 360. Recentemente quest'ultimo aspetto della questione è stato tuttavia riconsiderato dai vertici della grande S e, come i rispettivi portavoce hanno infine rimarcato, il gioco potrà dunque godere anche di una conversione destinata al gigante dormiente di Tokio. A questo punto, non resta che scoprire se quest'annuncio possa in effetti rivelarsi una valida conquista per la Sony o magari solo l'arrivo di un'altra cocente delusione...



» L'ultimo capitolo ufficiale della Saga di Golden Axe risale al 1996, anno in cui la Sega produsse il discreto "The Duel" su Saturn: un coloratissimo picchiaduro ad incontri ospitante tutti i protagonisti - buoni o cattivi - della Trilogia classica.

IL PARADISO DELL'ARCADE

GAMERATOR TRASFORMA IL VOSTRO SALOTTO IN UNA SALA GIOCHI!

Evero, 2000 Dollari non sono certo pochi, ma cos'è infondo una mera cifra a tre zeri innanzi alla possibilità di concretizzare il sogno di una vita? A giudicare dal Boom di richieste registrate dal Gamerator in quel di Ebay la risposta dovrebbe corrispondere ad un "nulla" tondo tondo. D'altronde l'occasione è di quelle davvero uniche: portarsi a casa un clamoroso Coin-Op nuovo di zecca equipaggiato di MAME, due Arcade Stick da battaglia e ben 187 classici precaricati al suo interno! Roba da matti, dirà qualcuno, ma ci sarebbe anche di più: non paghi di aver realizzato un tale capolavoro, i responsabili del progetto hanno infiocchettato il tutto con l'aggiunta di un clamoroso distributore di birra alla spina. Un dettaglio che, unito alla possibilità di espandere praticamente all'infinito il patrimonio videoludico, rendono quest'ultima un vero e proprio pezzo da Museo. Vi va di fare un'offerta?



» A destra potete ammirare il Gamerator nella sua imponente interezza.



BACK TO BASICS

CAPCOM RITORNA ALLE ORIGINI

È una delle software house più amate di sempre. Per molti, l'ultima grande risorsa creativa di un Giappone indecifrabilmente coinvolto da una "otaku mania" che, pur registrando introiti da capogiro, ha senz'altro determinato il formale sorpasso della politica videoludica occidentale rispetto a quella orientale. Ci riferiamo ovviamente all'inesauribile Capcom: patrimonio universale di tutto il business che, in attesa di regalare ai suoi fan il quinto capitolo della saga

di Resident Evil, si appresta a rispolverare almeno tre dei suoi grandi classici. Una scelta coraggiosa e interessante che sottintende la voglia di confermare una leadership che affonda le proprie radici in un passato che definire glorioso sarebbe quantomeno pleonastico. Nella speranza che questa sorta di storica celebrazione maturi risultati adeguati al lignaggio dei franchise coinvolti, siamo andati a curiosare in casa della major di Osaka per scoprirne i dettagli più succulenti...

COMMANDO III

MERCENARI... PER PASSIONE!

Varata nel lontano 1985 con il debutto arcade del suo mitico primo capitolo, la "shooter saga" di Commando ridefinì per molti versi l'evoluzione degli sparatutto con visuale dall'alto, registrando di rimando un successo tale da meritarsi un possente sequel nel 1990, che conosciuto in Occidente col nome di Mercs (Mobile Emission Reduction Credit Squad) si rivelò una delle più accreditate testimonianze della potenza della storica scheda Arcade CPS-1. Mai dimenticata da tutti i retrogamer più coriacei, questa serie era tornata all'attenzione di molti qualche tempo fa grazie al fortunato secondo volume della raccolta Capcom Classic's Collection e ora balza infine ai vertici della cronaca per l'annuncio relativo all'inizio dei lavori di un suo inatteso terzo capitolo destinato a completare quella che, a questo punto, potrà facilmente passare agli annali come una delle trilogie più esplosive di sempre. Destinata unicamente al supporto dei servizi online in forza ai sistemi next-gen e assemblata per Capcom dai collaudati Backbone Studios, questa nuova produzione dovrebbe essere approdata su X360 MarketPlace e PS Store proprio mentre leggete queste righe. Se al solo pensiero di un'ennesima doccia di fuoco ostile vi prudono già le mani, sapete dunque come spendere i vostri sudati Points...



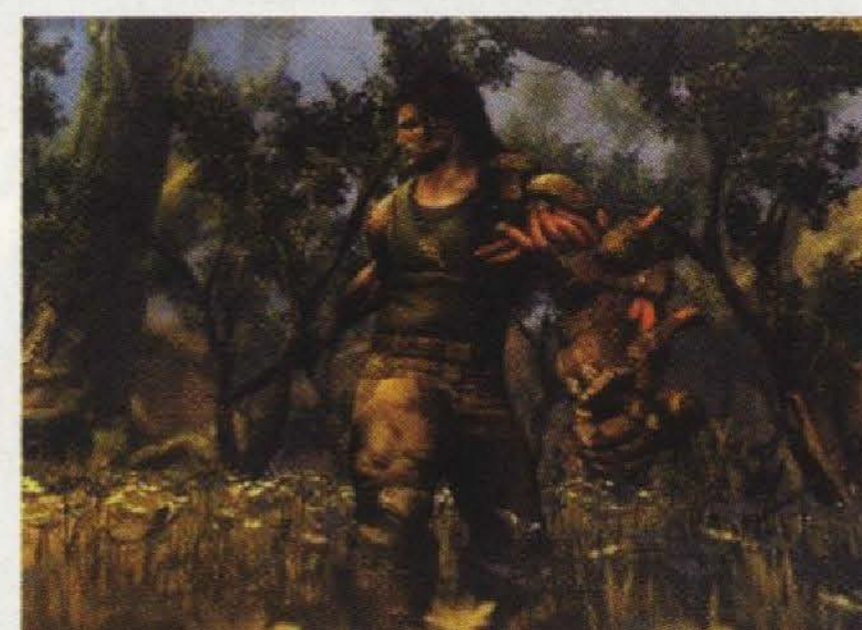
"CAPCOM RIMANE UNO DEGLI ULTIMI BALUARDI DELLO SVILUPPO INDIPENDENTE IN GIAPPONE"

BIONIC COMMANDO

IL RITORNO DI "BRACCIO DI FERRO"

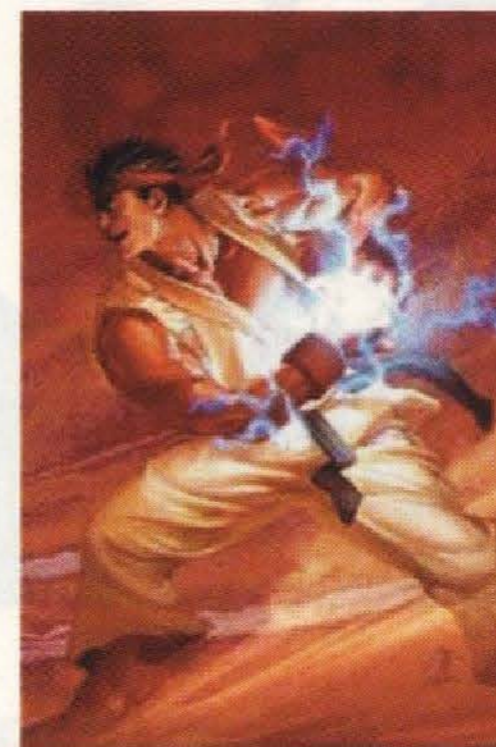
Come avevamo accennato all'interno dello scorso numero di Retro Gamer, Capcom ha finalmente deciso di ufficializzare il lancio del remake di Bionic Commando: leggendario action shooter ricco di venature platform di cui i rispettivi fan attendevano un remake da ormai due decenni. Coadiuvato da un possente trailer rilasciato di recente sul MarketPlace X360, questo nuovo capitolo del vecchio cult game targato 1987 è già in grado di sfoggiare un concept visivo dall'alto tasso spettacolare: merito dell'impiego del possente Engine MT Framework, già utilizzato nell'ottimo Lost Planet: Extreme Conditions, di un'impostazione strutturale interamente tridimensionale e, soprattutto, di un protagonista rispolverato alla grande. Lungo immensi scenari post-apocalittici e oltremodo interattivi, costui potrà infatti far ampio sfoggio delle potenzialità del suo storico braccio bionico, utilizzando quindi le relative caratteristiche estensibili in ogni dove e un numero sensazionale di armi. Sviluppato per Capcom dal promettente studio svedese GRIN di Bo e Ulf Andersson (già responsabili dei due capitoli della serie Ghost Recon: Advanced Warfighter), il nuovo Bionic Commando dovrebbe approdare su X360, PS3 e PC verso il finire della primavera 2008. Inutile sottolineare che, qui in redazione, abbiamo già dato il via al conto alla rovescia!

L'idea di riportare in auge il marchio di Bionic Commando era già stata concretamente ventilata nel 2004, quando la Major nipponica confermò l'inizio dei lavori della versione PS2 presso il Capcom Studio 8. Il progetto venne tuttavia accantonato dopo la chiusura di quest'ultimo.



STREET FIGHTER IV

QUARTO POTERE!



L'ipotesi di un ritorno del signore assoluto di tutti i picchia-picchia 2D era stata da noi ventilata già nel corso della precedente edizione di Retro Radar in relazione alla notizia legata al lancio di un nuovo capitolo bidimensionale della serie Sengoku Basara. Non sono poi passate che poche settimane prima che Capcom desse forma concreta a quella supposizione, esaudendo in parallelo una supplica avanzata da milioni di fan per anni. La notizia, piombata sul mondo videoludico come un vero meteorite, è stata ufficializzata dai dirigenti della major durante lo scorso ottobre mediante la diffusione di un teaser dalla sconcertante

efficacia in cui il sommo Ryu appare intento a scontrarsi col suo "fraterno" rivale Ken sulle trame visive di un vero e proprio dipinto in movimento. Nello smentire prontamente le false voci diffuse inizialmente in Rete circa un'improbabile natura di action game del progetto, siamo innanzitutto lieti di confermare il fatto che Street Fighter IV non si discosterà dalla consueta forma di picchiaduro a incontri e, tuttavia, siamo leggermente scettici circa la volontà di abbandonare il classico supporto di grafiche bidimensionali in virtù di un Engine in total 3D, che dovrebbe comunque presentare dei filtri in grado di conferire al tutto un look "riconoscibile". In attesa che i creatori del gioco rilascino ulteriori informazioni e immagini relative a questo monster hit annunciato, non ci resta che gustare ad libitum l'ormai ultra-cliccato trailer di cui sopra, tenendo magari le dita incrociate circa l'esito finale di una produzione su cui in ogni caso non riusciremo a mettere le mani prima degli ultimi mesi del 2008.

Come prevedibile, Street Fighter IV è destinato sia a X360 che a PS3. Ancora non ci è dato sapere se Capcom abbia intenzione di realizzarne versioni alternative per Wii, DS o PSP.



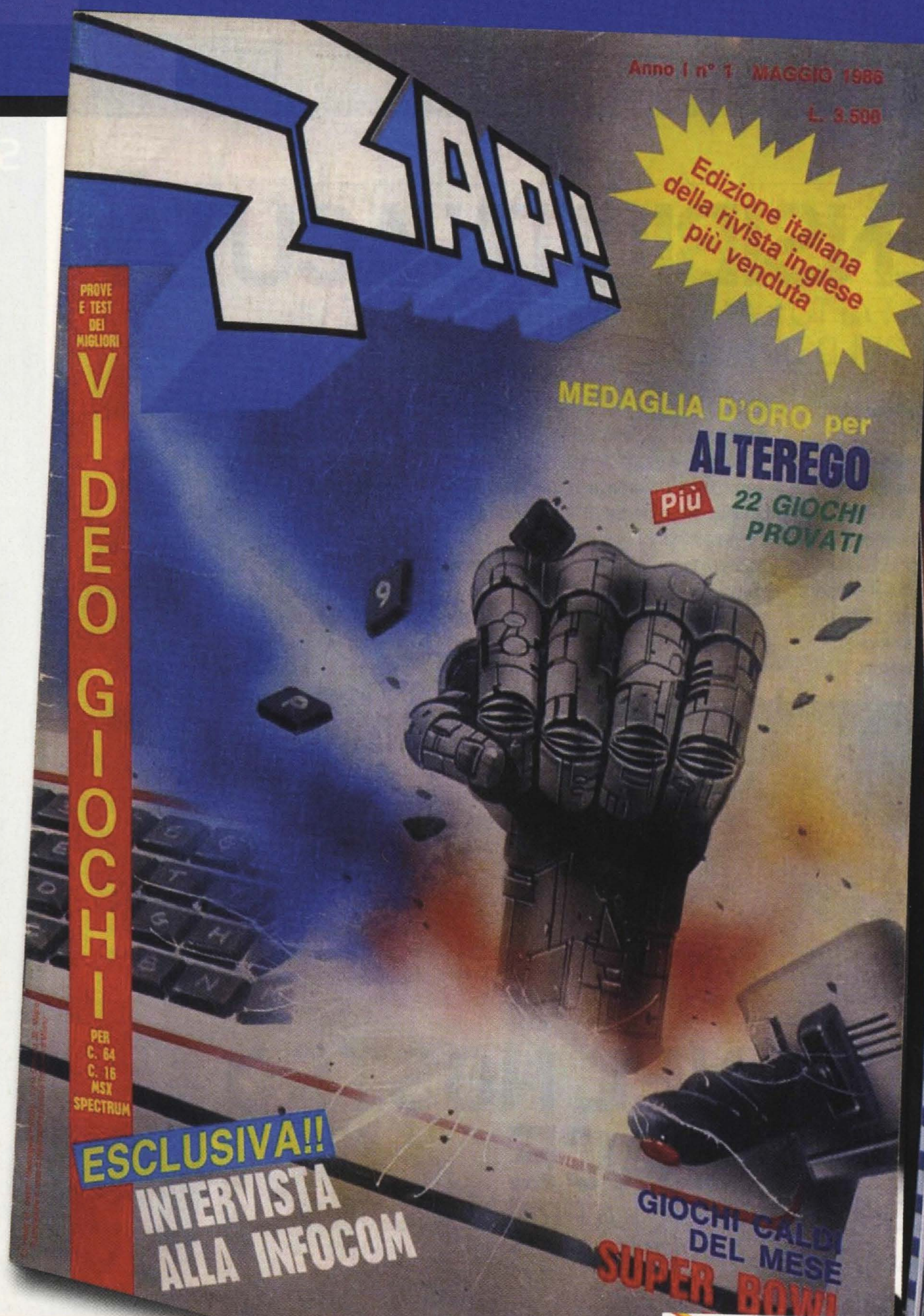
RETRO ZAPPING

RIVIVETE LA STORIA DELL'EDITORIA VIDEOLUDICA ITALIANA SU **ZZAP.IT!**

Sarebbe senz'altro riduttivo salutare quest'articolo sottolineando le assonanze concettuali che legano Retro Gamer al leggendario Zzap! Prima di essere semplicemente la nostra più marcata fonte d'ispirazione, il primo Magazine videoludico indipendente che la storia italiana ricordi ha infatti incarnato il ruolo di padre ideologico per tutte le riviste del settore, settando in parallelo standard stilistici tutt'oggi inseguiti dalla maggior parte degli addetti ai lavori. Quello che per moltissimi giocatori degli Eighties ha rappresentato una sorta di esclusivo vascello per solcare oceani di Pixel, costituisce tuttavia una grossa incognita per

gran parte dei giocatori più giovani e, magari, motivo di grande rimorso per tutti coloro che fecero l'errore di liberarsi della propria collezione di riviste con troppa fretta. E' principalmente per assecondare alle esigenze di queste due particolari fasce di pubblico che, nel lontano 2001, il prode Dario "Dark J" Rodonò decise così di fondare il portale Zzap.it : una felice isola dei ricordi, in cui chiunque sia interessato a scoprire o riscoprire i dettagli di questa storia potrà trovare tutto il necessario per soddisfare ogni curiosità. Grazie al prezioso supporto di Toni "SEUCK" Bianchetti, che ha fornito gran parte del materiale

primario, e la collaborazione tecnica di Stefano "Tyrant" Peracchi, che ha invece curato le rispettive scansioni, il sito in questione è di fatti in grado di offrire un ricco archivio storico a tema, in cui sarà possibile sfogliare interamente molti numeri della stessa rivista. Coadiuvata da un design piacevolmente funzionale e benedetta dal mitico Paolo Besser attraverso il suo consenso legale, l'iniziativa non ha logicamente mancato di riscuotere un certo successo nell'ambiente, guadagnandosi di rimando un doveroso Bookmark da parte di ogni reduce dei cubettosissimi anni '80, nonché una vostra obbligatoria visita!



Lo storico numero uno di ZZAP! Ne è passato di tempo!

INSIDE ZZAP.IT

Progetto Zzap! Italia

Indietro Avanti Ricarica Stop Pagina Iniziale http://www.zzap.it/ Creative Commons

Radio Bandiera Nera... LAZIAL.INFO... ASP FileMan... PS MANIA 3.0... PortaPortese

SCANSIONI

	GEN	FEB	MAR	APR	MAG	GIU	LUG	AGO	SET	OTT	NOV	DIC
1986												
1987	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1988	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1989	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5
1990	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1991	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1992	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

SCANSIONI COMPLETE SCANSIONI SENZA PUBBLICITÀ

NUMERO 1 - MAGGIO 1986

SCANSIONI DI RKS-1317- E TYRANI

TUTTE LE IMMAGINI TRATTE DA ZZAP! SONO COPYRIGHT KENIX EDIZIONI S.R.L.

La struttura interna di Zzap.it ruota essenzialmente intorno a quattro aree fondamentali: ad una pratica Home Page che si occupa di dare il benvenuto agli utenti tramite News, informazioni generali e curiosità, si aggiungono un interessante Data Base comprendente l'elenco di tutti i videogame citati nella storia del Magazine, un piacevole Forum costituito da circa 85 utenti e, soprattutto la sezione Scansioni che, incarnando il cuore effettivo del sito, si snoda lungo una comoda griglia temporale in cui è possibile rintracciare agilmente il numero interessato.



» DATECI DUE MINUTI E VI DAREMO LE RETRO-NEWS PIU' SCOTTANTI

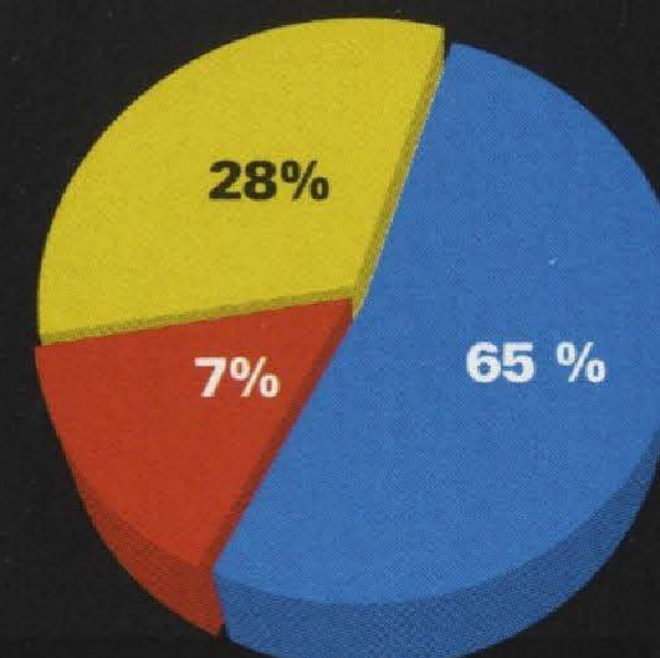
RETRO RADAR

HOT TOPIC

OPINIONI DAL MONDO DEL RETROGAMING

"QUAL E' LA PIU' GRANDE CONSOLE AD 8BIT MAI ESISTITA?"

NES	65 %
PC ENGINE	28 %
MASTER SYSTEM	7 %



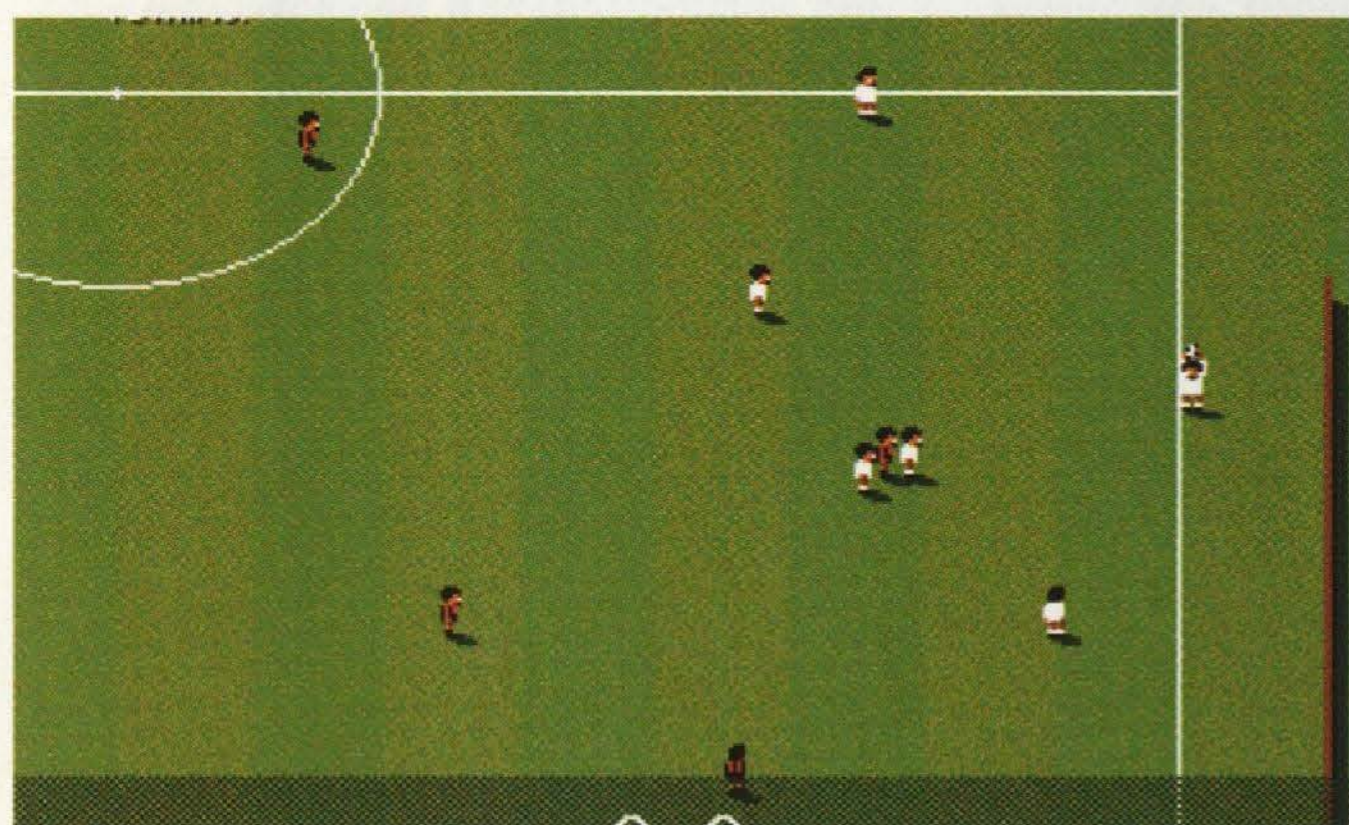
INSENSIBILITA' ACUTA

CHE FINE HA FATTO LA VERSIONE LIVE ARCADE DI SENSIBLE WORLD OF SOCCER ?

Le ragioni dei continui ritardi che hanno protratto in maniera imbarazzante il debutto di Sensibile World Of Soccer sul Live Arcade di X360 hanno recentemente assunto connotati da vero e proprio Giallo. Previsto per i primi giorni del mese di Settembre e presentato anche in forma di Trailer all'interno dello stesso servizio Live Microsoft, il

ritorno in scena del leggendario Soccer Game della Sensibile Software è stato di fatti rimandato di settimana in settimana, generando un'inquietudine tra gli appassionati. Le paure hanno poi trovato conferma in una gelida dichiarazione rilasciata alcuni giorni fa dai responsabili della Codemasters. Nel destinare il progetto ad un'ipotetica data da destinarsi, questi ultimi

hanno spiegato i continui ritardi con una serie di problematiche tecniche nate nel tentativo di adattamento del codice originale ai parametri HD. Inoltre, secondo la Codemaster, gli strepitosi riscontri di pubblico ottenuti ultimamente da titoli come Fifa '08 e Pro Evolution Soccer 2008 renderebbero gli utenti meno interessati al lancio di Sensibile World Of Soccer. Sebbene i vertici della Casa anglosassone abbiano in ogni caso confermato che il titolo dovrebbe approdare su Marketplace nel corso della prima metà del 2008 e, più precisamente, a seguito di un ipotizzabile calo dell'Hype generatosi intorno ai Blockbuster EA e Konami, in giro sono già numerose le voci che vorrebbero un'imminente cancellazione del progetto. Sarà davvero così? Nel formulare i primi, potenti scongiuri non possiamo che rimandare anche noi ogni eventuale risposta a "data da destinarsi"...



» Secondo quanto dichiarato dagli addetti alla conversione HD di SWOS, il suo Code originario incontrerebbe diversi problemi di stabilizzazione in questo particolare formato.

S.O.S. FANTASMI!

CONFERMATA FINALMENTE L'USCITA DI UN NUOVO GHOSTBUSTERS GAME!

Se n'era parlato davvero tanto e, a seguito del frenetico giro di conferme e smentite susseguitosi nel corso degli ultimi mesi, erano in molti ad aver perso definitivamente le speranze. Infine, con un colpo di scena degno di Hollywood, i portavoce della Vivendi hanno però sciolto finalmente ogni dubbio circa il futuro delle nuove avventure di Peter Wenkman e soci: il nuovo Ghostbusters sarà dunque uno spettacolare Action Game ispirato agli eventi narrati nella mitica pellicola firmata da Ivan Reitman nel 1985 e giungerà alla volta dei circuiti di X360 e PS3 nel corso del 2008. Nel sottolineare la presenza di modelli poligonali fedelmente ispirati alle fattezze della storica pellicola firmata da Ivan Reitman, i portavoce del progetto hanno confermato peraltro la presenza di una ricca sezione Multiplayer in Rete.



» Il Franchise di Ghostbusters si è sempre distinto per aver dato vita a convincenti trasposizioni videoludiche degli eventi narrati lungo il suo corso. Speriamo che questo nuovo titolo riesca a replicare in qualche modo lo stesso successo riscosso dal suo vecchio omonimo realizzato dalla Activision nel lontano 1985.

UN XBOX NEL NOSTRO MARKETPLACE

GRANDE ACCOGLIENZA PER LA PRIMA ONDATA DI XBOX ORIGINALS SUL SERVIZIO LIVE 360...

Annunciato da esponenti Microsoft durante lo scorso Novembre, l'arrivo dei primi titoli del Catalogo Xbox sui lidi del Marketplace sembra aver subito registrato dati vendita incoraggianti. A fronte dell'assenza di Achievements sbloccabili e di un costo non esattamente "amichevole" pari a 1200 MS Points, "Originals" come Halo, Fable e Psychonauts hanno subito fatto incetta di Download. Nel confermare il massiccio supporto di questa particolare politica, Microsoft ha recentemente confermato l'imminente rilascio di altre gemme appartenenti al catalogo della ingombrante 128Bit, tra le quali dovrebbero spiccare Monster Hit del calibro di Ninja Gaiden, Doom 3, Jet Set Radio Future, Dead Or Alive 3 e i due capitoli della splendida Mini Saga Knights Of The Old Republic della Bioware. Sarà dunque mossa saggia correre all'approvvigionamento di Punti acquisto, non trovate?



» Pur presentando qualche sbavatura in determinate Routine di adattamento ai parametri HD, gli Xbox Originals portano a nuova vita i vecchi classici del 128Bit Microsoft...



DUKE

Oscuro cipiglio alla Robert De Niro, barbetta incolta alla Mickey Rourke dei tempi d'oro e armatura di metallo degna del peggior Lord Humungus: con un look del genere, quella sagoma di Duke non poteva che diventare uno dei più agguerriti cattivoni di tutti i tempi.

PRIMA APPARIZIONE

DOUBLE DRAGON (1987 TECHNOS JAPAN - ARCADE)

CARATTERISTICHE DISTINTIVE

SIGNORE DI UN ESERCITO DI SCAGNOZZI DA ANTOLOGIA

ARMA PREFERITA

MITRAGLIETTA MALEDETTA

AZIONE PIU' PROBABILE

RAPIRE LA DONNA DEI FRATELLINI LEE PER POI DIVERTIRSI A VEDERLI SCANNARE TRA LORO PER RIAVERLA

AZIONE MENO PROBABILE

ORGANIZZARE UNA FUGA D'AMORE CON UNO DEGLI ABOBO

Curiosità:

In molte Sale Giochi italiane dell'epoca, Duke era spesso conosciuto come Joe Mitraglietta: un nome completamente inventato, ma persino più efficace di quello originario.....

PS MANIA 3.0

LA RIVISTA PER VERI FAN DELL'UNIVERSO PLAYSTATION!



OLTRE **40** FILMATI DI GIOCHI



ALL'INTERNO:

- NEWS, ANTEPRIME E RECENSIONI SUI MIGLIORI GIOCHI
- STRATEGIE E CODICI PER SUPERARE OGNI OSTACOLO!

VINCI
ESCLUSIVI GADGET DI ASSASSIN'S CREED



DISPONIBILE ANCHE NELLA VERSIONE CON DVD!

IN EDICOLA!

A € 4,50
CON DVD A € 5,90



RETROSPETTIVA

SUPER NES

di Gianpaolo Iglio

PROFETA ASSOLUTO DI UNA NUOVA ERA DI MIRACOLI IN BITMAP PER L'INTERO MERCATO CONSOLE, LO SNES FU IL MATTATORE DELLA 16BIT GENERATION: UN SISTEMA CARISMATICO E POSSENTE, ATTRAVERSO I CUI CIRCUITI SI CONSUMÒ UNA DELLE PIÙ IMPONENTI AFFERMAZIONI CREATIVE MAI PROFUSA DA NINTENDO. E' DUNQUE CON ESTREMO ONORE CHE VI PROPONIAMO QUESTA RICCA RETROSPETTIVA A TEMA, IL CUI OBIETTIVO SARÀ QUELLO DI RIPERCORRERE IL MITO ATTRAVERSO L'ANALISI DELLA SUA NASCITA, LA CRONACA DELLE RISPETTIVE IMPRESE E, SOPRATTUTTO, LA CELEBRAZIONE DI UNA SOFTECA INIMITABILE...

UNA PESANTE EREDITA'

L'epoca che segnò il passaggio di testimone tra i sistemi 8Bit ed i loro successori a 16 avrebbe potuto facilmente segnare l'avvento di una cruciale crisi per Nintendo. Produrre un sistema che potesse in qualche modo raccogliere l'immane eredità lasciata sul campo dal leggendario NES, costituiva di fatti un gravoso onere per i dirigenti dell'azienda.

Come rispondere, in effetti, alle clamorose aspettative maturate da Milioni di Fan in tutto il mondo senza che il risultato finale potesse generare sconvolgenti confronti tra le due macchine? La risposta all'annoso dilemma non era chiaramente semplice e trovava peraltro ulteriori ostacoli sotto il profilo della concorrenza, dato che, dopo la "batosta" rimediata con il Master System, l'acerrima rivale SEGA aveva nel frattempo palesato gloriosi propositi di rivincita col lancio del suo Megadrive. Come spesso accade in situazioni analoghe, la migliore soluzione fu dunque inquadrata nel rischio: nel caso specifico, rimettere tutto in discussione nel tentativo di migliorare la perfezione dando vita ad un progetto che non si accontentasse unicamente di reggere ogni eventuale paragone col suo predecessore, bensì di superarne le prestazioni sotto ogni aspetto. Fu dunque con questi propositi nel cuore che, nel 1989, il sommo Hiroshi Yamauchi annunciò al mondo la nascita del suo Super NES.

II. BATTESIMO DEL FUOCO

Le ambizioni ventilate dall'orgoglioso Chairman della Casa di Kyoto nel corso delle numerose conferenze stampa che seguirono il fatale annuncio, iniziarono a concretizzarsi ben presto, trovando la prima determinante conferma a seguito della divulgazione delle specifiche tecniche della macchina: un versione esponenziale di quella piccola grande scatola delle meraviglie che aveva stregato il mondo nel corso di tutti gli eighties, la quale, grazie al supporto profuso da Sony tramite il suo mirabolante Chip Sonoro SPC700 e alla presenza di Feature rivoluzionarie come il Mode 7 System lanciò un simbolico guanto di sfida a tutte le altre aziende impegnate nello sviluppo di Hardware. La prima apparizione pubblica dello SNES si verificò nel corso dell'edizione 1990 dell'allora consueto meeting Shoshinkai è, sin da subito, fu matto tripudio. Nel sollevare una volta per tutte il sipario sul Design della sua nuova creazione e sulle funzionalità di Pad ed Engine Grafico, i portavoce della Grande N avevano infatti sin da subito i dettagli di una Line-Up di debutto sbalorditiva che, guidata dall'immenso Super Mario World, scortò ben presto la macchina a minacciare l'abbandono di ogni Record di vendite registrato in passato, durante il proverbiale Day One Nipponico: un 21 novembre che i commercianti di Shibuya e Shinjuku ricorderanno probabilmente ancora oggi.

III. ED È SUBITO STORIA

La conferma di un successo quantomeno annunciato finì tuttavia con il sorprendere proprio la stessa Nintendo. Analogamente a quanto accaduto di recente con il portentoso Wii, quest'ultima si ritrovò di fatti costretta a far incetta di straordinari per coprire un numero di richieste che superava di gran lunga l'offerta...

Sebbene i soliti scettici confutassero dati alla mano gli incassi riscossi dal NES in occasione del suo indimenticabile lancio dell'85, l'intero mercato videoludico si ritrovò presto travolto da un ciclone di proporzioni tanto vaste da polverizzare in pochi mesi il pur pingue vantaggio accumulato da Sega con il Megadrive.

Scortata dai Blockbuster, la corazzata SNES non incontrò peraltro alcuna battuta d'arresto anche una volta che il canonico entusiasmo iniziale di media e masse iniziò a

stabilizzarsi: oltre a dimostrarsi perfettamente in grado di sfruttare appieno l'avveniristico potenziale in forza al sistema, titoli come F-Zero, Super Ghouls 'n Ghosts, Super Soccer, Final Fight e Super Tennis sbancavano letteralmente i botteghini, di conseguenza non trascorse molto tempo prima che l'"oltraggioso" entusiasmo vantato in precedenza dall'acerrima rivale di Osaka finisse col tramutarsi repentinamente in scioccato timore reverenziale.

IV. CAMPAGNA ESTERA

Al di là dell'incredibile Hype riportato in patria, i creatori di Mario avevano comunque ancora da sbrigare la "formalità" del debutto occidentale: un'operazione senz'altro alla portata, ma in ogni caso sensibilmente più complessa. Se conquistare un Giappone ancora restio a concedere il massimo della fiducia al 16Bit Nero targato Sega si era rivelata impresa pressoché agile, i Gamer di Vecchio e Nuovo continente non si erano infatti dimostrati altrettanto reticenti al fascino di quest'ultimo. Coadiuvato dai non proprio rapidissimi tempi di esportazione del progetto SNES, il "Ninja di Osaka"

LA CORAZZATA SNES NON INCONTRÒ PERALTRO ALCUNA BATTUTA D'ARRESTO ANCHE UNA VOLTA CHE IL CANONICO ENTUSIASMO INIZIALE DI MEDIA E MASSE INIZIO A STABILIZZARSI

aveva in effetti maturato un bacino di utenza e favori affatto sottovalutabile, di conseguenza la faccenda assunse presto se non i toni della sfida, quanto meno quelli dell'Esame di Maturità.

La prima fase di questa ideale "prova del nove" ebbe inizio nel settembre del 1991 quando il "Nintendone" salutò le coste d'America. Come previsto dagli analisti di mercato nippono-statunitensi, il debutto a Stelle e Strisce rispettò in pieno le aspettative preventivate: a dir poco rapiti dalla Nintendo Difference, gli Yankees fecero infatti di tutto per consacrare la Leadership globale della compagnia di Yamauchi & Sons. Archiviata a suon di Champagne la prima trasferta del sistema, non restava quindi che aggiungere l'ultimo tassello ad un trionfale mosaico preparando quel lancio europeo che chiuse il cerchio su una delle più rotonde affermazioni mai registrate da un'azienda all'interno di questo Business.

V. IL MONDO NON BASTA

Una volta che il globo intero ebbe la possibilità di mettere le mani sul suo funzionalissimo Pad, il trionfo del 16Bit di Kyoto non conobbe più ostacoli di sorta. Va da sé che, attraverso la produzione software dello stesso, nacquero quindi molti dei titoli che avrebbero segnato più affondo la storia dei Videogame: progetti come lo straordinario Mario Kart, l'incredibile conversione di Street Fighter II e di alcuni degli episodi più indimenticabili di serie quali Legend Of Zelda, Final Fantasy e Dragon Quest, che toccarono proprio sui circuiti dello SNES



CUOR DI LEONE

L'architettura interna dello SNES presentava una vasta gamma di esclusivi Chip in grado di alleggerire i compiti di una CPU non esattamente potentissima e riprodurre peraltro effetti visivi quanto mai all'avanguardia. Scopriamo insieme i dettagli di questo incredibile miracolo d'assemblaggio.

C4
Sviluppato da Capcom in occasione dello sviluppo di Mega Man e Mega Man X2, il Chip C4 venne inserito nelle cartucce di entrambi i titoli per incrementare gli effetti di Semi-Trasparenza a disposizione del sistema.

SA1
Scaturito dalle fucine del Nintendo R&D 1 Studio era principalmente destinato a facilitare la compressione di memoria dei dati di gioco al fine di concedere agli sviluppatori una quantità

maggiore di spazio per elaborare Level Design più articolati. Tra i vari titoli a beneficiare del supporto dell'SA1 troviamo Super Mario RPG, Parodius 3, Dragon Ball Z Hyper Dimension, Kirby Superstar e Kirby's Dream Land.

DSP
Il Digital Signal Processor fu utilizzato all'interno delle cartucce di Super Mario Kart, Pilotwings e Dungeon Master al fine di incrementare gli effetti di tridimensionalità generati dal Mode 7.

SPECIFICHE TECNICHE

- » CPU 65C 816 / 16BIT / 3.58MHZ
- » RAM 1MBIT (124 KB)
- » RAM VIDEO 0.5MBIT (64 KB)
- » RISOLUZIONE 256 X 224 (STANDARD) - 512 X 448 (MASSIMA)
- » COLORI 256 SU SCHERMO (PALETTE 132.768 TONALITA')
- » SPRITE 128 SU SCHERMO / DIMENSIONE MASSIMA 64 X 64 PIXEL
- » SUONO SONY SPC 700 8BIT / 8 CANALI / 64 KB
- » CARTUCCE 2 MBIT (MINIMA) - 28 MBIT (MASSIMA)

DSP 2

Evoluzione diretta del DPS, questo Chip realizzato dalla SETA consentiva di spingere la velocità di Clock della CPU SNES dai normali 3.58Mhz ad un massimo di 8Mhz. Il primo titolo ad usufruire di questo vantaggio fu F1 Race Of Champions. Lo seguirono a breve distanza i nipponicissimi Ace No Nerae e Top Gear 3000.

MODE 7

Fiore all'occhiello dell'intero Hardware SNES, il Chip Mode 7 consentiva di applicare sofisticati effetti di Scaling e Rotazione a sfondi di ogni dimensione, generando così una efficace illusione

di tridimensionalità. I titoli che trassero maggior beneficio dal suo impiego furono F-Zero, Super Mario Kart, Super Probotector e Secret Of Mana.

ACM

La Tecnologia nota come Advanced Computer Modeling fu introdotta da Nintendo nel 1994 in collaborazione con la Silicon Graphics. Essa permetteva di sviluppare comparti grafici renderizzati ad alto livello di fluidità e dettaglio. Questo Chip Integrato su supporto Software si rivelò determinante nella riuscita della conversione da sala di Killer Instinct e della serie Donkey Kong Country.

ALLO STESSO TEMPO, MOLTI SVILUPPATORI INTEGRARONO DETERMINATI PROCESSORI NELLE CARTUCCE DEI LORO GIOCHI PER AGEVOLARE ULTERIORMENTE LE PRESTAZIONI DELLA MACCHINA.



vette di completezza rimarchevoli. A dispetto delle critiche mosse dagli scettici riguardo le carenze di un processore ritenuto pressoché ufficialmente non al passo col resto della Tecnologia del sistema, i primi contorni del trionfo iniziarono così a delinearsi all'orizzonte, oscurando peraltro parallelamente i traguardi raggiunti da un Megadrive sempre e comunque disposto a vender cara la pelle. Una volta che entrambi i colossi resero in qualche modo palese il raggiungimento di una sorta di limite evolutivo per il 2D, la battaglia dei 16Bit finì tuttavia con l'assumere i tratti del mero esercizio di stile: era probabilmente giunta l'ora di acquisire al tecnologia atta far breccia in quell'universo tridimensionale a cui tutti attribuivano ormai il futuro volto dell'industria. Spinta probabilmente più dall'esigenza dell'inseguitrice che da un adeguata maturazione delle risorse economiche e tecniche in suo possesso, Sega fu la prima delle due aziende a dedicarsi alla produzione di una piattaforma digitale. Forte di una posizione di mercato privilegiata e di strumenti come il sopraccitato Mode 7 che le permettevano di aggirare momentaneamente la questione 3D, la grande N poté così permettersi di attendere e valutare così, sull'esperienza della rivale, l'adozione di una strategia di mercato più vantaggiosa di quella che avrebbe condotto di lì a poco il neonato Mega CD a fallire la sua missione...

VI. UN GRANDE POTERE COMPORTA GRANDI RESPONSABILITÀ

Per quanto i risultati registrati da aziende come Philips e ora Sega nel ramo di questa nuova branca del mercato fossero tutt'altro che incoraggianti, Nintendo fu ad ogni modo "costretta" ad entrare in ballo. In qualità di Leader del settore Console era di fatti formalmente tenuta a dire la sua sulla questione. Sicché, pur non essendo del tutto convinto d

ATTRAVERSO UN ABILE CAMPAGNA DI DEPISTAGGIO MEDIATICO, IL SOMMO SAMURAI DI KYOTO RIUSCÌ QUINDI A SOTTRARRE ANCORA UNA VOLTA LA LUCE DEI RIFLETTORI DAL PALCOSCENICO SEGA

avallare lo sviluppo di un supporto digitale per lo SNES, Hiroshi Yamauchi decise quindi di varare un ambizioso progetto a tema che venne ufficializzato nella seconda metà del '91, in seguito a promettenti accordi stretti tra la sua Major e la blasonata Philips. Attraverso un abile campagna di depistaggio mediatico, il Sommo Samurai di Kyoto riuscì quindi a sottrarre ancora una volta la luce dei riflettori dal palcoscenico Sega, gettando però al contempo le fondamenta di quel leggendario contenzioso legale che spinse Sony a reclamare prima diritti di precedenza sulla collaborazione allo sviluppo dell'Add-On e poi a ritirare il proprio brevetto a riguardo per svilupparlo indipendentemente... Con gli esiti che tutti conosciamo.

In relazione a questa complicata problematica "morale" e ad altri numerosi inghippi di natura prettamente tecnica, la gestazione dello SNES CD subì logicamente notevoli ritardi protrandosi addirittura sino agli ultimi mesi del 1993, quando la Grande N promise a fan, stampa ed esperti che l'ormai fantomatica periferica sarebbe stata presentata nel corso dell'imminente SCES di Chicago. A quel punto non erano tuttavia in molti a credere all'effettiva concretizzazione del progetto ed è altamente probabile che neppure Nintendo ne fosse convinta.

VII. CAMBIO DI PROGRAMMA

La clamorosa débacle registrata nel frattempo da sistemi come CD-I e lo stesso Mega CD, non era di fatti passata inosservata ai dirigenti della Compagnia di Kyoto, pertanto nessuno si sorprese più di tanto quando, nel corso dell'attesissima fiera, i responsabili di quest'ultima resero implicitamente nota la soppressione della piattaforma: evitando di fare anche il minimo accenno alla questione, Yamauchi e colleghi decisero infatti di sfruttare l'evento per presentare in via ufficiale la nuova Tecnologia Super FX progettata dal Team Argonaut: una risorsa di cui molti non erano neanche a conoscenza, la cui enfatica entrata in scena riuscì miracolosamente a stemperare la grande delusione maturata da tutti a seguito dell'aborto sopraccitato. Mentre ogni speranza relativa alla nascita del Add-On digitale andava così vaporizzandosi, il popolo dei Nintendo Fan iniziò subito a nutrire cocenti aspettative circa il lancio del nuovo supporto, le quali furono stavolta pienamente esaudite dal lancio di una rivoluzionaria Mini-Serie di titoli dedicati che, trovando il suo ideale rappresentante in Starfox, consolidò la validità del progetto con i successivi Super Mario All Stars e Stunt Race FX. Paragonata ai nuovi fallimenti digitali riportati stavolta da Panasonic con il suo 3DO e da Commodore con l'imbarazzante Amiga CD 32, l'iniziativa "Super FX" convinse ben presto i Signori di Kyoto di aver puntato ancora una volta sul cavallo vincente e, secondo alcuni, fu proprio in merito alle

Nintendo®



QUESTA IDEALE "PROVA DEL NOVE" EBBE INIZIO NEL SETTEMBRE DEL 1991 QUANDO IL "NINTENDONE" SALUTÒ LE COSTE D'AMERICA

TRIPLE THREAT MATCH

NINTENDO VS SONY VS PHILIPS

cronaca di un clamoroso pasticcio

1991

- >> Nintendo stringe accordi con Philips circa lo sviluppo di una periferica digitale da affiancare allo SNES: l'alleanza permette peraltro all'azienda olandese di usufruire dei diritti di alcuni Hit del catalogo della Major di Kyoto per supportare il suo CD-I.
- >> Prima che il progetto venisse presentato al C.E.S. di Las Vegas, Sony minaccia azioni legali per proteggere interessi relativi ad un accordo stabilito con Hiroshi Yamauchi nel 1988, nel quale l'azienda di quest'ultimo si impegnava ad utilizzare il brevetto "Playstation" in caso di produzione di Hardware Digitali da accostare ai propri sistemi.
- >> A seguito di secche dichiarazioni rilasciate da Yamauchi circa le sue intenzioni di affidare comunque a Philips lo sviluppo dello SNES CD, Sony dichiara pubblicamente di essere disposta a proseguire lo sviluppo della tecnologia Playstation anche autonomamente.

1992

- >> Mentre i vertici di Nintendo annunciano ufficialmente il lancio dell'Add-On digitale per il successivo Natale, Sony collabora con SEGA per lo sviluppo del lettore ottico in forza al Mega-CD.
- >> In seguito a problematiche di natura tecnico-burocratica, Nintendo congela il progetto SNES CD e la parallela alleanza con Philips proponendo clamorosamente a Sony una nuova collaborazione volta alla realizzazione di un rinnovato Add-On digitale battezzato SNES Disk System.
- >> Ritenendo l'offerta comunque vantaggiosa per garantire una maggiore visibilità al futuro progetto Playstation, Sony la accetta imprevedibilmente. Con grande malcontento dei dirigenti Philips.

1993

- >> Nintendo rivela a stampa e pubblico i primi dettagli ufficiali relativi al lancio dello SNES CD, tra cui i titoli in sviluppo ed un prezzo ancorato sui 299 \$.
- >> In relazione ai disastrosi dati vendita registrati, Philips si trova costretta a ritirare il CD-I dal mercato, seguita a breve da Sega con il suo Mega-CD. Alla luce di questi sviluppi Nintendo blocca definitivamente il lancio della sua periferica digitale concentrandosi sull'elaborazione del Chip SFX.
- >> Sony accoglie la notizia quasi con noncuranza e conferma la commercializzazione della Playstation per la seconda metà del 1995.



SONY ACCOGLIE LA NOTIZIA QUASI CON NONCURANZA E CONFERMA LA COMMERCIALIZZAZIONE DELLA PLAYSTATION PER LA SECONDA METÀ DEL 1995.

affrettate considerazioni desunte da questi risvolti che essi finirono inconsapevolmente per compromettere la stabilità di un Impero virtualmente incrollabile...

MENTRE OGNI SPERANZA RELATIVA ALLA NASCITA DEL ADD-ON DIGITALE ANDAVA COSÌ VAPORIZZANDOSI, IL POPOLO DEI NINTENDO FAN INIZIÒ SUBITO A NUTRIRE COCENTI ASPETTATIVE CIRCA IL LANCIÒ DEL NUOVO SUPPORTO

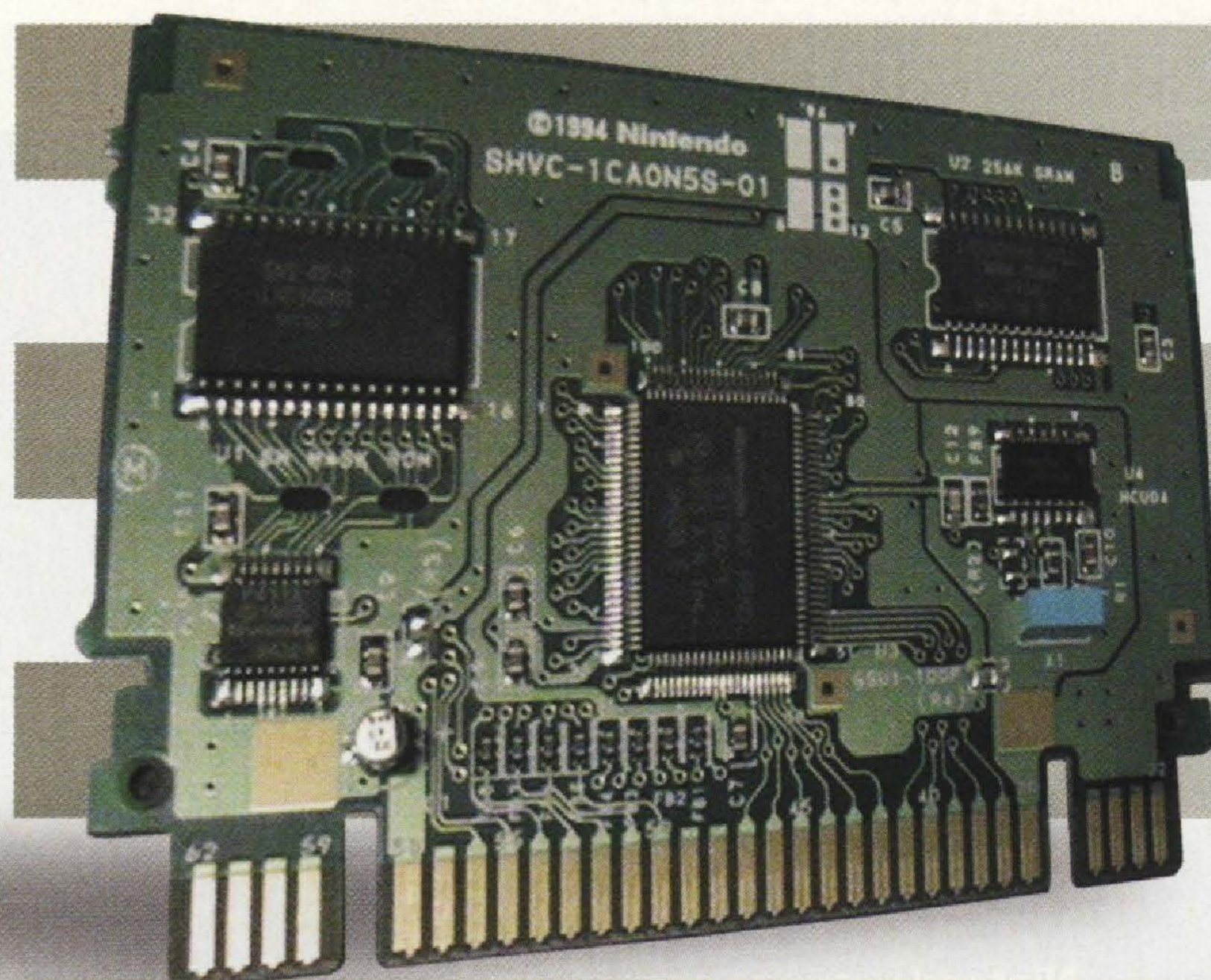
VIII. L'ULTIMO IMPERATORE

Sottovalutando in maniera sconsiderata il potenziale della Playstation partorita in casa Sony, la grande N si sentì in qualche modo autorizzata a scommettere nuovamente sul supporto delle cartucce per lo sviluppo del successo dello SNES. Mentre i giorni di gloria di quest'ultimo giungevano pertanto al tramonto, le fucine di Kyoto iniziarono a macinare i connotati di quel controverso Project Reality scaturito poi nel lancio dell'N64 in pieno 1996.

Benché l'inizio di una nuova Era fosse più o meno imminente, il coriaceo 16Bit grigio continuò a mantenere strenuamente lo standard della sua Casa Madre anche a fronte delle spaventose conquiste riportate parallelamente sul campo dall'Hardware Sony. In attesa dell'arrivo del suo successore, lo SNES si difese infatti con unghie e artigli sciorinando capolavori a iosa, di cui la serie Donkey Kong Country e la sensazionale conversione di Killer Instinct furono solamente i più roboanti. Quando esso fu quindi costretto a deporre le armi in molti si interrogarono circa

l'effettiva efficacia della campagna strategica seguita da Nintendo nel corso della seconda parte della sua esistenza: fu, ad esempio, davvero cosa buona e giusta accontentarsi della vittoria di Pirro ottenuta col Chip SFX a fronte della rottura del sodalizio con Sony? Abbiamo ovviamente i nostri seri dubbi a riguardo, soprattutto ricordando che, proprio nello stesso anno di debutto della Playstation, la stessa Nintendo si sarebbe vanamente avventurata nella costosa realizzazione del Virtual Boy...

Si potrebbe a questo punto tirare in ballo il Lato Oscuro della Nintendo Difference, ma preferiamo concentrarci su un doveroso omaggio finale all'Ultimo Imperatore di Kyoto: se è di fatti vero che i suoi creatori abbiano molto da recriminare sulla gestione del "Dopo-SNES", è altrettanto innegabile che con quest'ultimo essi regalarono all'intero Business una delle più autorevoli lezioni di stile.



UNA FINESTRA SUL FUTURO

Per Nintendo, l'elaborazione della tecnologia SFX rappresentò la perfetta alternativa alle nebulose promesse dei sistemi digitali dell'epoca: a prescindere dagli incoraggianti, ma limitati esiti di questo progetto, questa soluzione permise di generare Ambienti Poligonali molto più interattivi e credibili di quelli normalmente visti nei titoli per CD-I e Mega CD... Ma cosa si celava all'interno dei misteriosi SUPER FX CHIP integrati nelle cartucce di giochi come Starfox e Stunt Race FX? Scopriamolo insieme.

SUPER FX CHIP

Il Chip sviluppato da Argonaut Software consisteva di un processore RISC in grado di fungere da CPU supplementare e aiutare così quella originaria nella gestione dei calcoli. Ospitato all'interno delle stesse cartucce dei giochi, il Super FX esaltava dunque esponenzialmente le speciali caratteristiche in forza all'Hardware SNES, consentendo la riproduzione di interi ambienti realmente tridimensionali. Sebbene Nintendo e Argonaut non ritennero mai opportuno appellarsi a tale funzione, il Chip SFX era persino in grado di overclockare la velocità del processore dello SNES sino alla soglia dei 10.5Mhz: una risorsa che avrebbe ovviamente eliminato ogni sorta di problema legato al Frame Rate dei giochi.

SUPER FX CHIP 2

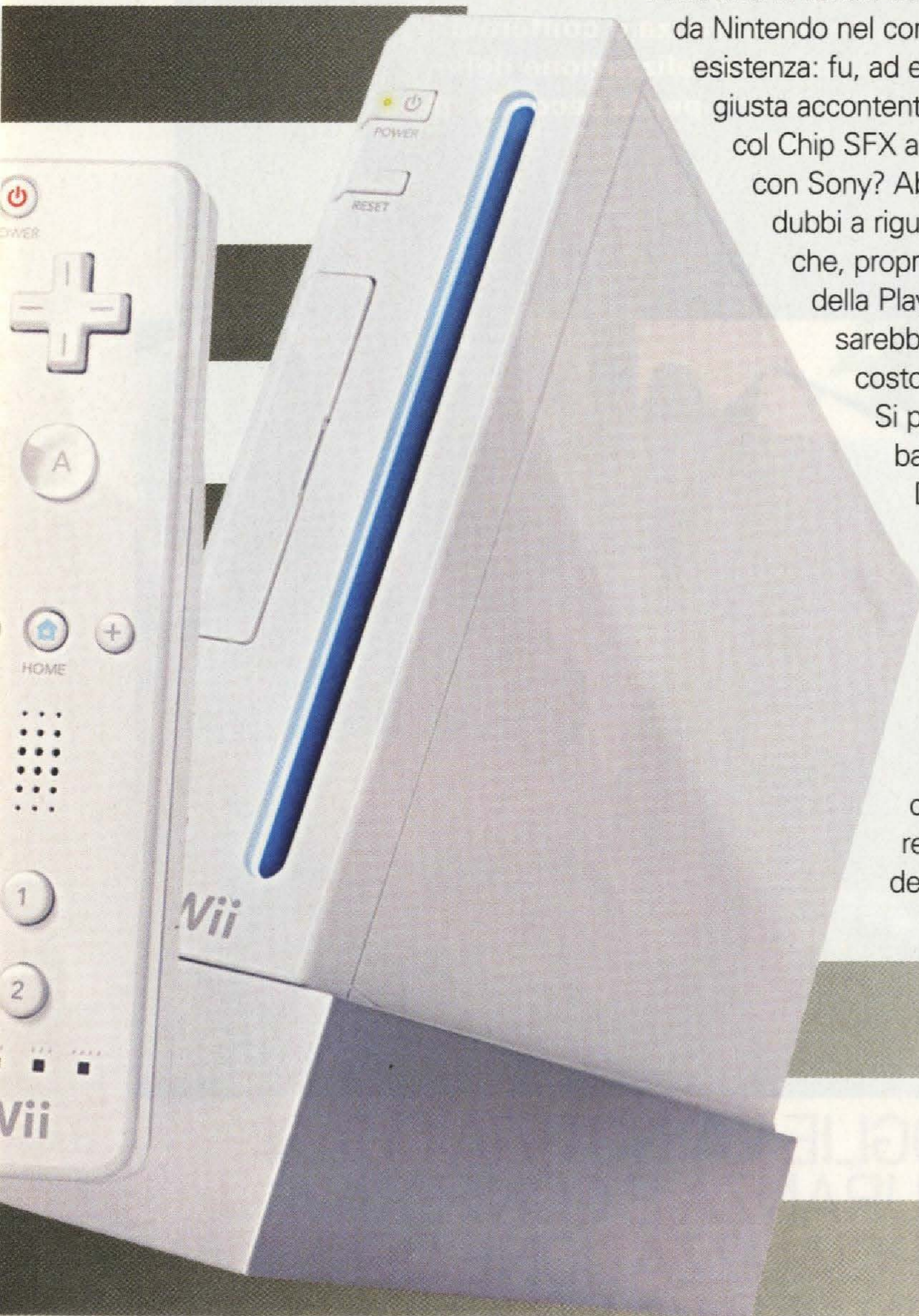
L'evoluzione naturale della tecnologia SFX si materializzò tramite la cooperazione di due Chip distinti in grado di lavorare in Tandem e potenziare quindi in termini ancor più marcati le risorse dello SNES. Progettato per spingere il Clock della CPU sul clamoroso tetto dei 21Mhz, l'SFX 2 venne purtroppo collaudato durante il tramonto dei sistemi a 16Bit e, conseguentemente, il suo impiego fu pressoché raro. Dei tanti titoli previsti per il suo supporto, solo i validi Power Slide, Doom e Street Fighter Alpha 2 giunsero sugli scaffali dei negozi: progetti come Comanche, FX Fighter e l'attesissimo Starfox 2 furono infatti cancellati.



» La versione Super Nes di Street Fighter 2 era la migliore su console.



» L'antenato di PES nasce su Snes. Il nome PES arriva solo alcuni anni dopo su PS2.



SATELLAVIEW IL PRIMO ONLINE MARKETPLACE

STORIA DELLE CONSOLE



» Analogamente a quanto accaduto per il suo illustre predecessore, lo SNES poté contare sul supporto di numerosi Add-On. Sebbene elementi come lo SNES Projector e i VR SNES Glasses ebbero per lo più valenza decorativa, alcuni di essi riuscirono invece ad amplificare le caratteristiche del sistema sino ad abbattere barriere tecniche semplicemente invalicabili per l'epoca. E' il caso del misterioso Satellaview: una periferica commercializzata unicamente in Giappone in grado di fungere idealmente da Modem e permettere così alla console di accedere al Sistema Satellitare denominato "St GIGA". Una volta collegatisi ad esso, gli utenti avrebbero avuto accesso ad una vasta serie di operazioni volte al download di trucchi, news, interviste, demo ed ogni altra sorta di curiosità attinente al mondo Nintendo, riservandosi peraltro il lusso di poter registrare il materiale acquisito su di una speciale Memory Card da 1MB da inserire in un'apposita cartuccia chiamata "BS-X Special Broadcast Cassette". Tra le più gemme esclusive fornite da questo servizio figuravano diverse versioni modificate dei maggiori Hit del catalogo SNES, tra cui F-Zero 2 Grand Prix (il quale aggiungeva la ACE League al gioco originale), una singolare versione graficamente remixata del primo Zelda apparso sul NES ed una trasposizione a 16Bit del vecchio Dr.Mario.



» Il Satellaview andava collocato al di sotto dello Chassis del Super Famicom... Proprio allo stesso posto che sarebbe toccato al leggendario Add-On digitale che non venne mai alla luce!



SUPER NINTE

10 GIOCHI PERFETTI

IL CLAMOROSO RAPPORTO CHE LEGA LA VASTITA' DEL CATALOGO SNES ALLA PERCENTUALE DI VALIDITA' DEI TITOLI CHE LO COSTITUISCONO RENDE PARTICOLARMENTE DIFFICILE STILARE UNA TOP TEN CHE POSSA IN QUALCHE MODO OFFRIRE UNA PANORAMICA OGGETTIVA SUL MEGLIO DELLA PRODUZIONE SOFTWARE DI QUESTO SISTEMA. SIA COME SIA, I VOSTRI RETROGAMERS HANNO OPTATO PER I SEGUENTI CAPOLAVORI...

SUPER MARIO WORLD

USCITA 1990

PRODOTTO NINTENDO

SVILUPPO NINTENDO EAD

PRODUCER SHIGERU MIYAMOTO

01 C'è poco da fare: SNES vuol dire Super Mario World e su questo dato, al di là dei pareri personali, non c'è molto da discutere. Probabilmente inquadrabile come il più grande Platform 2D mai realizzato – e non ce ne vogliono i seguaci di Sonic – esso incarna senza ombra di dubbio uno dei picchi più alti mai raggiunti dall'inesauribile immaginario creativo di Shigeru Miyamoto. Discutendo di questa celebrazione, alcuni di noi hanno ricordato una delle frasi che andavano accompagnandosi maggiormente alla sua prima visione "Non immaginavo che Super Mario potesse essere così bello!"

SUPER METROID

USCITA 1994

PRODOTTO NINTENDO

SVILUPPO NINTENDO R&D 1 /

INTELLIGENT SYSTEMS

PRODUCER MAKOTO KANOH

03 Il Metroid definitivo. E su questo non ci piove. Perfezionando in maniera esemplare ogni singolo aspetto delle meccaniche di gioco che avevano segnato l'imponente debutto ad 8Bit dello Sci-Fi Shooter di Gunpei Yokoi, la prima incarnazione 16Bit della bella Samus Aran rivoluzionò i connotati del genere cui apparteneva, ma invece di gettare le fondamenta per lo sviluppo di una progenie in stile, finì quasi per incarnare l'epilogo dell'intera serie: "Colpa" di un Gameplay, una grafica e un Level Design semplicemente inarrivabili.

SUPER MARIO KART

USCITA 1992

PRODOTTO NINTENDO

SVILUPPO NINTENDO EAD

PRODUCER SHIGERU MIYAMOTO

04 Rivoluzionario, infinito, geniale. Questi sono solo tre degli aggettivi che qualificano con più accuratezza il valore di questo ennesimo miracolo Made In Kyoto. Nel varare idealmente un genere che ancora oggi è in grado di solcare la scena videoludica, il primo Mario Kart ridefinì ancora una volta i parametri di divertimento coniati da Nintendo stessa nel corso degli anni con i suoi svariati capolavori, fissando allo stesso tempo standard qualitativi irraggiungibili persino per i successivi episodi della serie di cui fu genitore.

STREET FIGHTER II

USCITA 1992

PRODOTTO CAPCOM

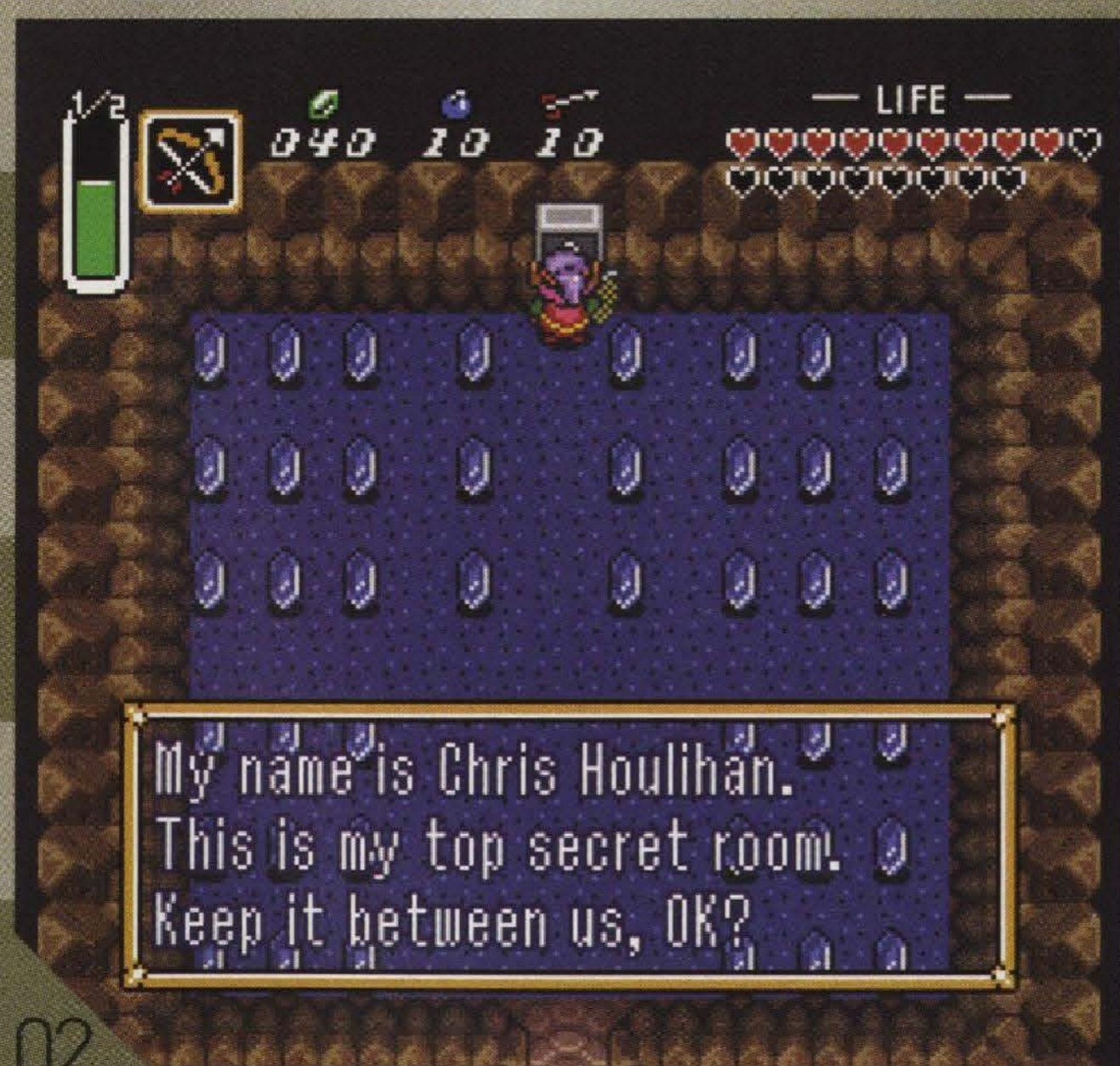
SVILUPPO INTERNO

PRODUCER AKIRA NISHITANI

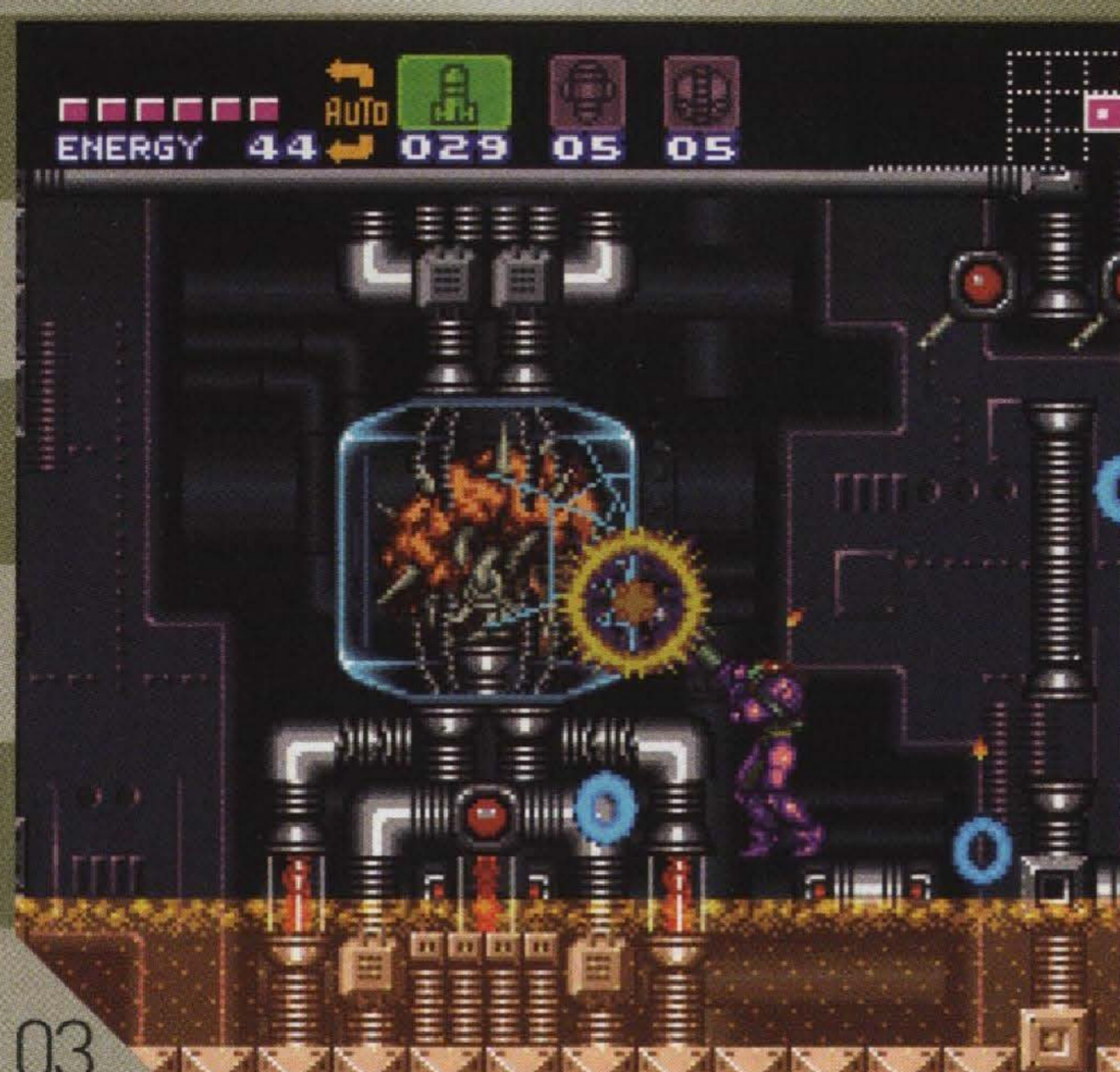
05 Non è certo un mistero che la stupefacente conversione che regalò ai possessori dello SNES l'intera ebbrezza dell'edizione arcade di Street Fighter II si rivelò anche uno dei principali incentivi alla diffusione del sistema in ogni angolo del globo. Al di là dei rimarchevoli risultati ottenuti da Capcom con quest'operazione, va sottolineato anche che questo titolo aprì formalmente la porte del 16Bit Nintendo ad un'ondata di Picchiaduro ad incontri che non manco di coinvolgere neanche i colossi della SNK. Iconografico.



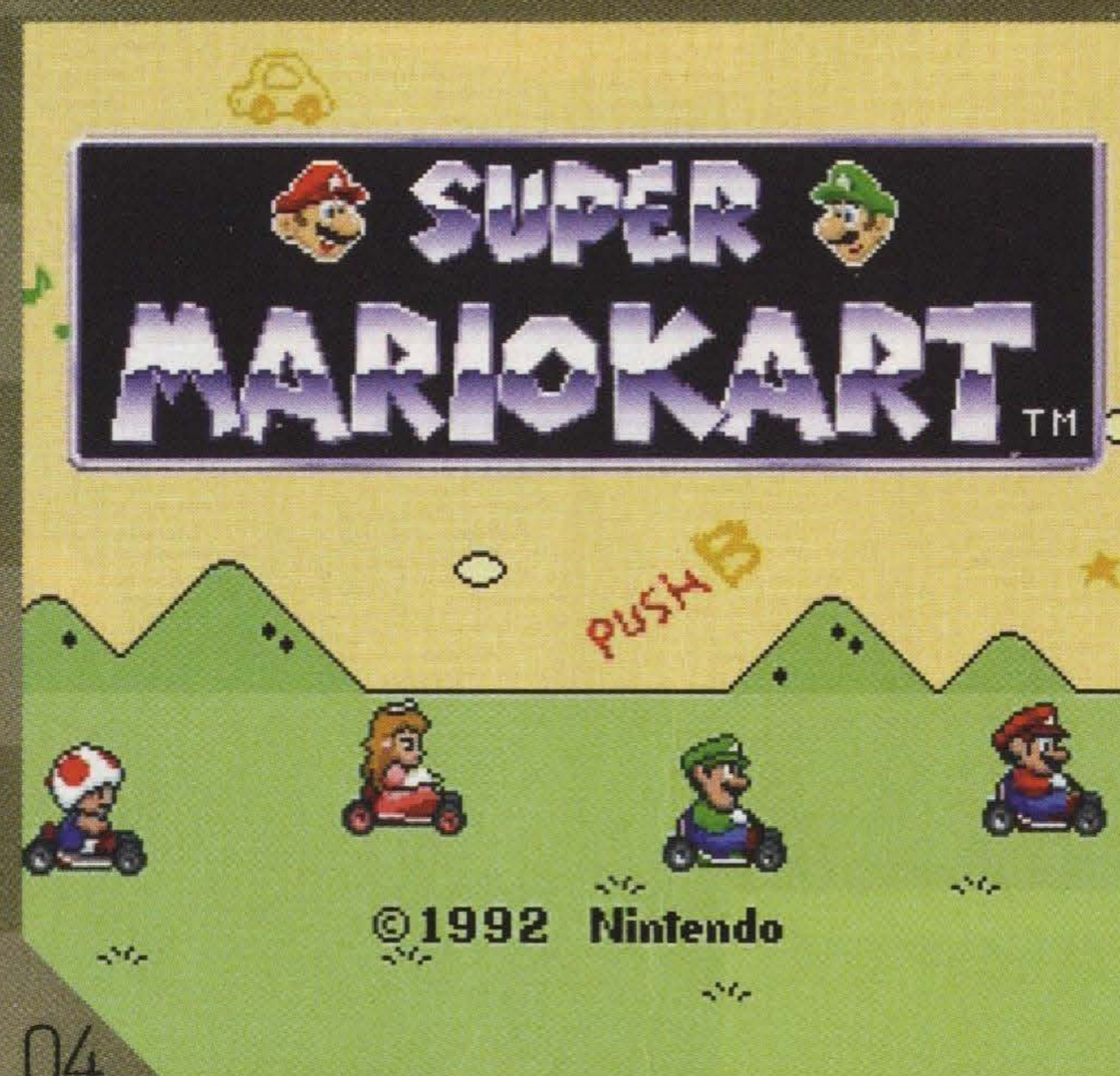
01



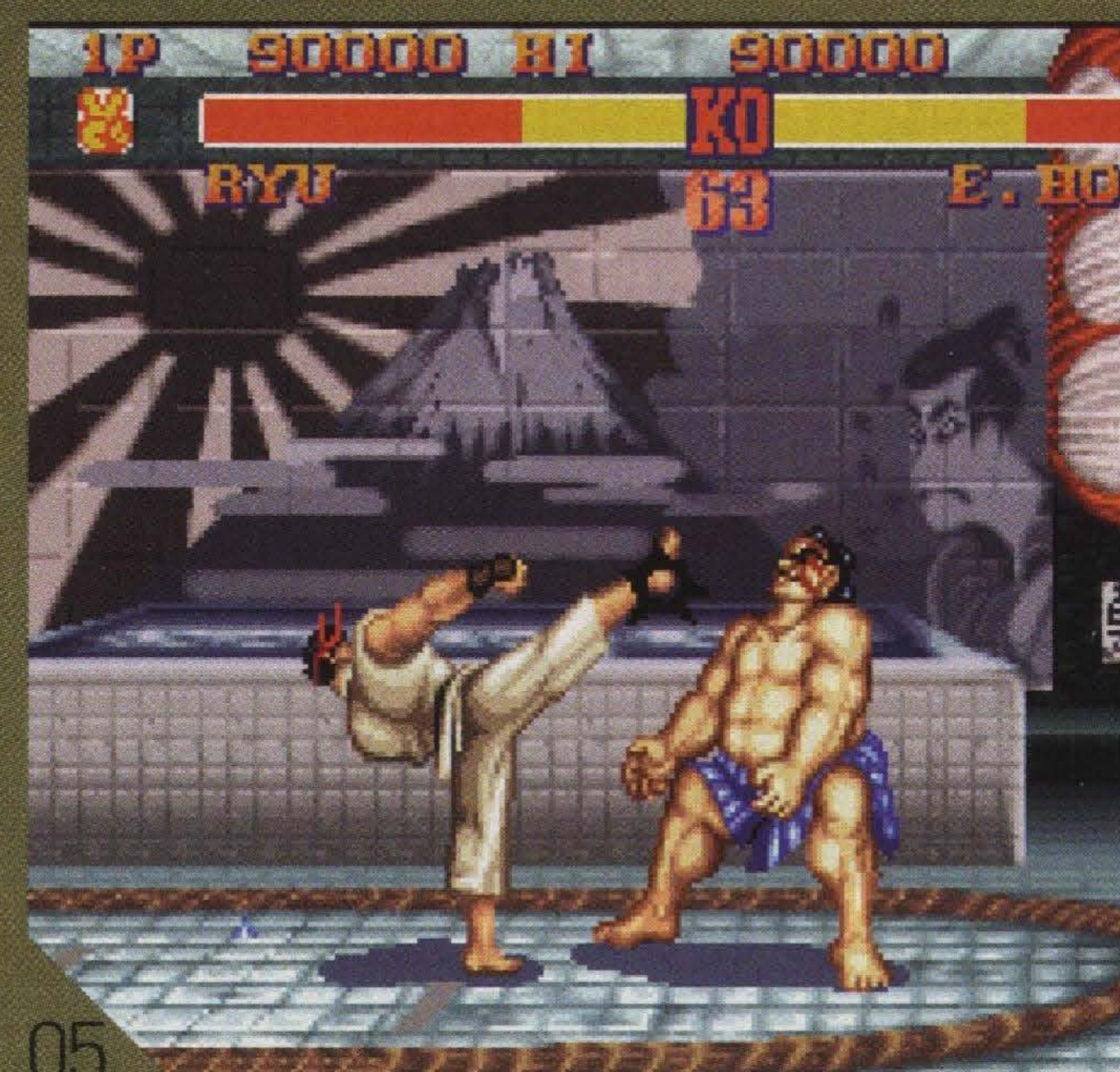
02



03



04



05



06

F - ZERO

USCITA 1990

PRODOTTO NINTENDO

SVILUPPO NINTENDO EAD

PRODUCER SHIGERU MIYAMOTO

06 Virtuose serie come Wipeout ed Extreme-G avranno senz'altro offerto un lauto contributo all'evoluzione dei Racing Game futuristici, ma di fronte alla maestosità propria del Gameplay di F-Zero ogni miracolo appare per molti versi ordinario. A determinare questo indiscutibile primato troviamo soprattutto i meriti del suo strepitoso capitolo d'esordio, meglio inquadrabile come il primo titolo ad aver spremuto davvero a dovere il potenziale del Chip Mode 7. Patrimonio storico del popolo dei Gamer.



07

DONKEY KONG COUNTRY

USCITA 1994

PRODOTTO NINTENDO OF AMERICA

SVILUPPO RARE

PRODUCER CHRIS SUTHERLAND

07 Con la trilogia di Donkey Kong Country, Nintendo dimostrò ad un'opinione pubblica fin troppo rapita dai fumi delle prime tecnologie digitali che i sistemi a 16Bit erano ancora in grado di reggere ogni sorta di confronto. Profeta più insigne della Silicon Graphics, questo indimenticabile Platform ricordò peraltro un po' a tutti che il vecchio Donkey Kong era perfettamente in grado di riprendersi con la forza un ruolo da protagonista di cui era rimasto per troppo tempo orfano.



08

STARFOX

USCITA 1993

PRODOTTO NINTENDO

SVILUPPO ARGONAUT SOFTWARE

PRODUCER SHIGERU MIYAMOTO

08 Benché non siano pochi coloro che sottolineano spesso il fatto che Starfox non sia invecchiato propriamente bene, non si può stiliare una Top Ten dei titoli SNES senza chiamarlo prontamente in causa. Il pionieristico esperimento poligonale partorito da Nintendo e Argonaut spalancò di fatti nuove frontiere per lo sviluppo del 3D, riuscendo inoltre a battezzare una Saga che, negli anni a seguire, avrebbe incontrato il favore di milioni di Gamer in tutto il mondo. Una pietra miliare imprescindibile.



09

SUPER PROBOTECTOR AKA. CONTRA III: ALIEN WARS

USCITA 1992

PRODOTTO KONAMI

SVILUPPO INTERNO

PRODUCER KAZUMI KITAUE

09 Oltre ad essersi guadagnato a furor di popolo il titolo di miglior episodio della blasonatissima serie di Contra (Probotector in occidente), il titolo in questione può essere tranquillamente considerato alla stregua dei più grandi Shooter di tutti i tempi. Spettacolare e adrenalinico nel suo ardimentoso mischiare sezioni a scorrimento orizzontale con clamorose sequenze Top View a base di Mode 7 e rotazioni da capogiro, Super Probotector fu peraltro una delle prime, sorprendenti dimostrazioni delle potenzialità dello SNES.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

USCITA 1991

PRODOTTO CAPCOM

SVILUPPO INTERNO

PRODUCER TOKURO FUJIWARA

10 Con la buona pace di tutte le valide conversioni che hanno interessato nel tempo questo immarcescibile classico Arcade, non possiamo assolutamente esimerci dal sottolineare l'incredibile accuratezza riservata da Capcom alla sua rispettiva edizione SNES. Unico Platform in grado di poter in qualche modo impensierire Sua Maestà Mario World, Super Ghouls 'n Ghosts rappresenta senz'altro, ancora oggi, motivo d'orgoglio per chiunque abbia mai posseduto l'incredibile 16Bit Nintendo.



10

GR 90 € 5,00 PLAYSTATION // NINTENDO // XBOX // PC // ARCADE // RETRO // MOBILE
IN DIRETTA DALLO SPARZO
SUPER MARIO GALAXY // MASS EFFECT

Game Republic

THE VIDEOGAMES MAGAZINE

www.gamerepublic.it

**UNCHARTED:
DRAKE'S FORTUNE**

LA PLAYSTATION 3 TROVA
UN TESORO

ESCLUSIVA!
PS3/360

DEAD SPACE

GRAVITÀ ZERO.
PERICOLOSI MUTANTI.
POCHE MUNIZIONI... **NIENTE PAURA!**

x 90

RECENSIONI:
ASSASSIN'S CREED
//PS3, 360
CRISYS
//PC
CALL OF DUTY 4
//360, PS3, PC
KANE & LYNCH: DEAD
MEN
//360, PS3, PC
ACE COMBAT 6
//360
DRAGON QUEST JOKER
//DS
NEED FOR SPEED
PROSTREET
//PS3, 360

Dicembre 2007 :: Mensile :: N. 90 € 5,00
7 0090 > play
9 771129 045005

LA RIVISTA
MULTIPIATTAFORMA
PIÙ VENDUTA
IN ITALIA

Game Republic

THE VIDEOGAMES MAGAZINE

www.gamerepublic.it

BACK TO THE FUTURE!

in edicola a € 5,00

WWW.GAMEREPUBLIC.IT

ARRIVA IL NUOVO SITO DEDICATO AL MONDO DEI VIDEOGAMES

ANTEPRIME
RECENSIONI
RETROGAMING



LEGGI LE RECENSIONI E ACQUISTA I MIGLIORI GIOCHI SUL SITO



QUESTO MESE PER OGNI ACQUISTO SUPERIORE AI 50 EURO

IN REGALO



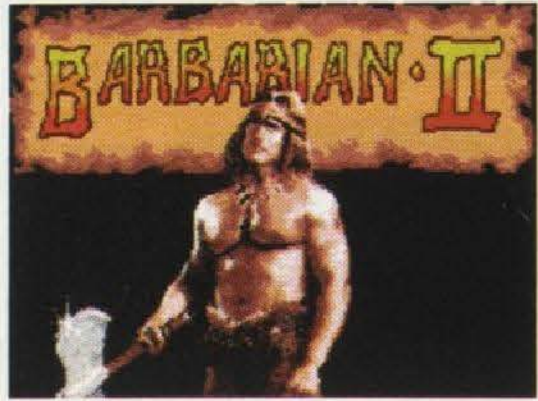
LA BORSA FRIGO NINTENDO

SCOPRI L'ANGOLO OUTLET CON PREZZI INCREDIBILI!

media company
play

BARBARIAN II: DUNGEONS OF DRAX

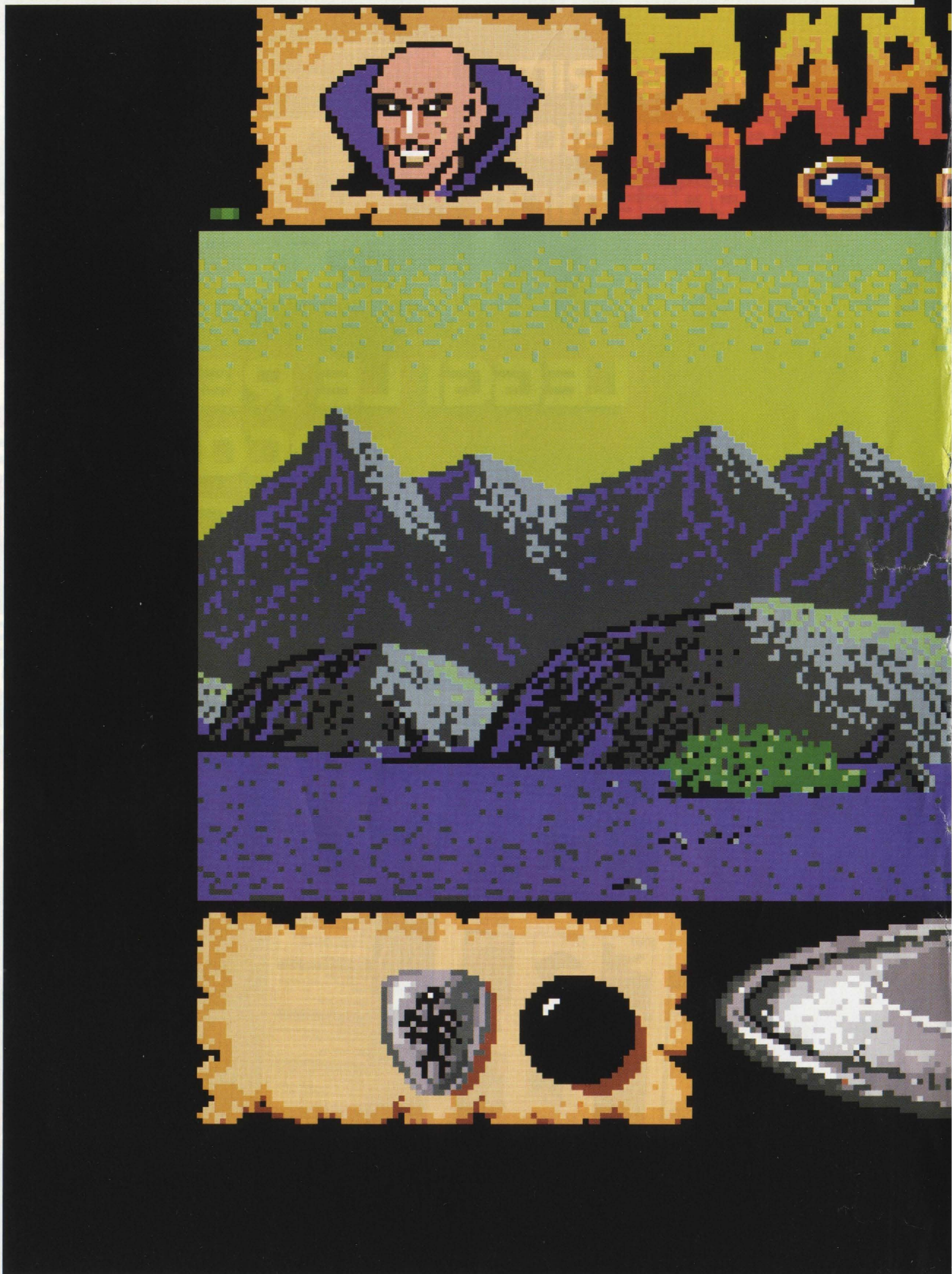
E RISUONA IL MIO BARBARICO YAWP SOPRA I TETTI DEL MONDO



- » **PRODOTTO** EPYX
- » **SVILUPPO** PALACE
- » **FORMATO** AMIGA
- » **USCITA** 1988
- » **ALTRE VERSIONI** C64/AMSTRAD CPC/ATARI ST/PC/MSX/SPECTRUM ZX

Prendo in prestito i leggendari versi coniati dal grande Walt Whitman per introdurre memorie legate a un titolo che ho amato come pochi. Oggi come oggi, non so dire se sia stata la mia viscerale passione per il sommo Conan di Robert E. Howard a scatenare la mia devozione verso questo gioco o se sia stato magari proprio quest'ultimo a spingermi invece a coltivare il culto della letteratura sword & sorcery; sta di fatto che il sequel di quel granitico Barbarian con cui la Palace battezzò formalmente il genere dei picchiaduro a incontri con armi bianche, marchiò per sempre una parte del mio essere e, soprattutto, il mio modo di intendere i videogame. Capolavoro solenne per ambientazione e gameplay, Dungeons Of Drax riprendeva a grandi linee il look del suo predecessore, convertendone tuttavia l'essenza in una nuova formula da hack 'n slash a scorrimento che, dipanandosi lungo quattro intricati livelli, scandiva di fatto l'epilogo dell'epica contesa tra il perfido stregone Drax e il suo acerrimo rivale Gorth. Stemperata dalla facoltativa presenza della voluttuosa compagna di quest'ultimo – presente stavolta anche nelle veci di personaggio giocabile – la pittoresca avventura riproponeva molti degli elementi cardine delle storie che avevano segnato la romanzata esistenza del possente cimmero di cui sopra: paesaggi primordiali, violenza brutta, sangue, sudore, acciaio e profane creature dall'aria mitologica. Reminiscenze di un'epoca dimenticata dagli uomini o magari mai esistita, i cui connotati rievocano però nella mia mente una preoccupante sensazione di déjà vu. Ci giocai numerose volte, portando a termine l'impresa sia su C64 che su Amiga e, per molti versi, sono ancora in cerca di una produzione in grado di coinvolgermi allo stesso modo. Talvolta mi scopro a fantasticarne un vero e proprio sequel, più di sovente mi perdo nel ricordo della prima volta in cui riuscii a sconfiggere il nemico: un'esaltazione tale da costringermi a trascinare mia madre innanzi al monitor per mostrarle orgoglioso il frutto dei miei sforzi. Passano gli anni. Il mondo che mi circonda è quasi irriconoscibile e altrettanto potrei dire di me. Eppure, a sfregio di tutta questa evoluzione, "il mio barbarico Yawp sopra i tetti del mondo" risuona ancora... con la stessa intensità di sempre.

Gianpaolo Iglio



BARBARIAN II



LEVEL 1
25932

Le Invasioni Barbariche

di Gianpaolo Iglio

SULLE TRACCE DEI PIU' GRANDI EROI IN PERIZOMA DELLA STORIA DEI PIXEL

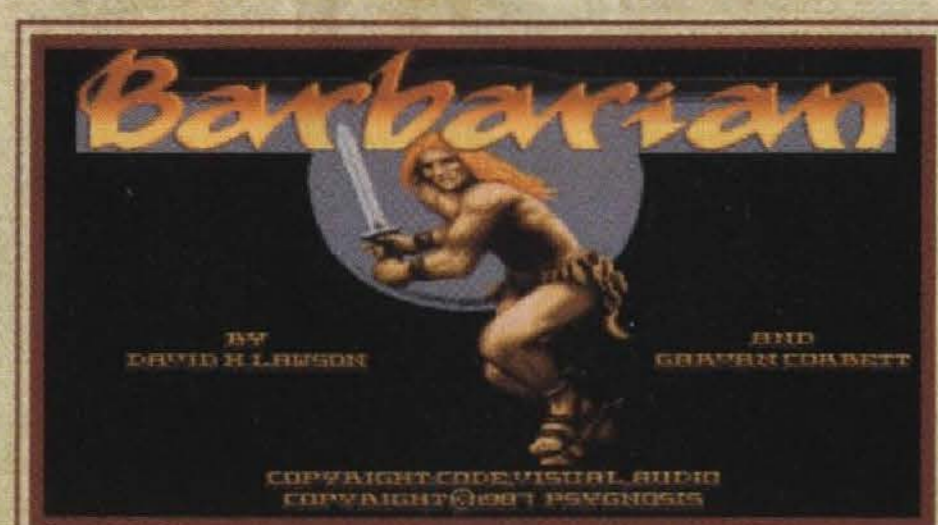
Dovendo individuare un archetipo di Action Hero in grado di contendere al micidiale Ninja la palma di Star Videoludica piu rappresentativa degli anni '80, la scelta ricadrebbe senza ombra di dubbio sul Barbaro. Assurta alla gloria mediatica in seguito al successo riscosso dai due lungometraggi dedicati al possente Conan di Robert E. Howard ed interpretati da Arnold "Governator" Schwarzenegger, questa figura riassume infatti molti dei dietat culturali dell'epoca in questione - ad esempio, il culto per la forma fisica e la prestantza atletica - nonch una certa iconografia superomista atta ad inquadrare l'Eroe come un indomito cane sciolto, libero da qualsiasi barriera formale, che sapesse far valere le proprie ragioni appellandosi solo alle proprie risorse. In poche parole, l'elemento perfetto per interpretare un ruolo storicamente individuale: quello del protagonista di videogame. Ci siamo chiesti a lungo quali fossero i candidati pi adatti a fungere da baluardi di quella storica invasione barbarica che si rivers sul mondo dei pixel a partire dalla seconda met degli eighties ed infine, per soddisfare un po' tutti i gusti, abbiamo deciso di stilare una sontuosa Hall Of Fame! Vi va di dare un'occhiata?



Gorth

- » STIRPE EPYX / PALACE
- » NASCITA BARBARIAN: THE ULTIMATE WARRIOR 1987 C64
- » DINASTIA BARBARIAN II: DUNGEONS OF DRAX 1988 C64
- » ARMI PREFERITE SPADONE / ASCIA BIPENNE A DUE MANI
- » POTENZA +++++

Capello dal taglio squadrato in pieno stile Frazetta, fisico scultoreo e abbigliamento quantomeno essenziale, facevano di Gorth il Barbaro iconografico per eccellenza, nonch uno dei piu papabili emuli del sommo Conan. Un'eredita senz'altro pesante, cui egli rendeva onore mozzando teste a iosa con il suo fido spadone nel tentativo di avere la meglio sul perfido Drax: altrettanto efficace Alter Ego di quel Toth Amon che tanto fil da torcere diede al noto Cimmero di cui sopra.



Hegor

- » STIRPE PSYGNOSIS
- » NASCITA BARBARIAN 1987 C64
- » DINASTIA BARBARIAN II 1991 AMIGA
- » ARMI PREFERITE SPADA BASTARDA
- » POTENZA ++

Il Barbaro proposto da David H. Lawson e Garvan Corbet sembra rifarsi al poco noto Brak di Khurdisan, eroe della letteratura Sword & Sorcery creato da John Jakes nel 1968. In possesso di straordinarie doti atletiche, Hegor si classifica come un'eroe senz'altro gagliardo, ma penalizzato da una mascella volitiva involontariamente rea di conferirgli un Look Super Deformed che poco si sposava al lignaggio della sua casta.



Rygar

- » STIRPE TECMO
- » NASCITA LEGENDARY WARRIOR: RYGAR 1986 ARCADE
- » DINASTIA RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE 2002 PS2
- » ARMI PREFERITE SCUDO BOOMERANG
- » POTENZA +++

Pur sfoggiando indubbe radici barbariche, Rygar ha sempre presentato un'immagine fin troppo legata all'estetica Romana: bardato da un'equipaggiamento da legionario, costui sembrava infatti più essere un Colone del relativo Impero, che un selvaggio guerriero senza padrone né nazione. Discorso a parte per il suo luccicante Scudo-Yo-Yo: arma quanto mai letale e divertente da brandire, ma ben poco evocativa in termini meramente scenici.

Weaponlord : apocalisse barbarica

Inutile nascondersi dietro una spada; per alcuni gamer la barbarie è una vera e propria necessità. Fu probabilmente in seguito alla presa di coscienza di questo dato di fatto che, con la fruttuosa complicità del Team Visual Concepts, la Namco diede la nascita al progetto Weaponlord. Distribuito nel 1995 su SNES e Megadrive dalla Major nipponica, quest'ultimo era un clamoroso picchiaduro ad incontri interamente dedicato al culto di questi indomiti guerrieri che, rielaborando idealmente il concept del vecchio Barbarian della Epyx sguinzagliava all'interno di arene quantomai pittoresche sette brutali combattenti armati, riservandosi il lusso di applicare al tutto un comparto grafico dall'impatto devastante. Un titolo logicamente obbligatorio per chiunque sia un aficionado del genere...





Rastan

- » **STIRPE** TAITO
- » **NASCITA** RASTAN SAGA 1987 ARCADE
- » **DINASTIA** RASTAN SAGA II 1989 ARCADE
WARRIOR BLADE RASTAN SAGA EPISODE III 1991 ARCADE
- » **ARMI PREFERITE** SPADONE / ASCIA BIPENNE A DUE MANI
- » **POTENZA** +++++
Probabilmente la più fedele riproduzione videoludica dell'Eroe Howardiano. Al di là di un Look spaventosamente Cimmero, la figura di Rastan rispecchiava di fatti in modo altrettanto fedele anche il Background storico del Sommo Conan: guerriero, nomade, predone ed infine Re. Cosa chiedere di meglio alla vita? Ma certo! "Schiacciare i nemici, inseguirli mentre fuggono e ascoltare i lamenti delle femmine!"



Sodan

- » **STIRPE** DISCOVERY SOFTWARE
- » **NASCITA** SWORD OF SODAN 1989 AMIGA
- » **DINASTIA** -
- » **ARMI PREFERITE** DAGA E SCUDO
- » **POTENZA** +++
Più per istinto che per un'effettiva conferma formale, saremmo inclini ad inquadrare Sodan come una rappresentazione del mitico Re Artù, inteso ovviamente nella sua più "barbarica" versione Sassone. Coriaceo e virile nel fisico, ma anche nobile nel portamento con il prezioso diadema a cingere il capo ed voluminoso mantello ad impreziosire la figura, Sodan è un Eroe romantico che cova ideali cavallereschi, pur avendo cura di farli sempre rispettare con l'acciaio.



Ax Battler

- » **STIRPE** SEGA
- » **NASCITA** GOLDEN AXE 1989 ARCADE
- » **DINASTIA** AX BATTLER: A LEGEND OF GOLDEN AXE 1991 GAME GEAR GOLDEN AXE II 1991 MEGADRIVE GOLDEN AXE WARRIOR 1991 MASTER SYSTEM GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER 1992 ARCADE GOLDEN AXE III 1993 MEGADRIVE GOLDEN AXE: THE DUEL 1994 ARCADE GOLDEN AXE: BEAST RIDER TBA
- » **ARMI PREFERITE** SPADONE
- » **POTENZA** +++++
Anche se, a primo acchito, il possente protagonista dell'Epopea di Golden Axe sembrerebbe trovare radici nell'imprescindibile Cimmero di cui sopra, la sua figura rivela in realtà influenze figlie ad un altro eroe della mitologia Howardiana: Kull di Valusia. Un parallelo rimarcato dal regale blu intenso delle sue succinte vesti e da un equipaggiamento d'origine gladiatoria rimandante al passato di gladiatore del noto Conquistatore Atlantideo.



Thor

- » **STIRPE** ATARI
- » **NASCITA** GAUNTLET 1985 ARCADE
- » **DINASTIA** GAUNTLET: THE DEEPER DUNGEONS 1987 C64
GAUNTLET II 1986 ARCADE GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER 1990 LYNX GAUNTLET III: THE FINAL QUEST 1991 AMIGA
GAUNTLET IV 1993 MEGADRIVE GAUNTLET LEGENDS 1998 ARCADE GAUNTLET: DARK LEGACY 2000 ARCADE GAUNTLET: SEVEN SORROWS 2005 PS2/XBOX
- » **ARMI PREFERITE** ASCIA BIPENNE A UNA MANO
- » **POTENZA** +++++
Basterebbe solo rimarcare il nome del più vigoroso tra i quattro eroi di Gauntlet per individuare la fonte di ispirazione cui si appellò Ed Logg per la sua creazione. La rappresentazione del Dio del Tuono voluta da quest'ultimo si rifà tuttavia più alla nota versione dello stesso proposta dalla Marvel nell'omonimo Comic che ad una effettiva somiglianza con l'iconografia classica della divinità. E poi, dove è finito il mistico Martello?



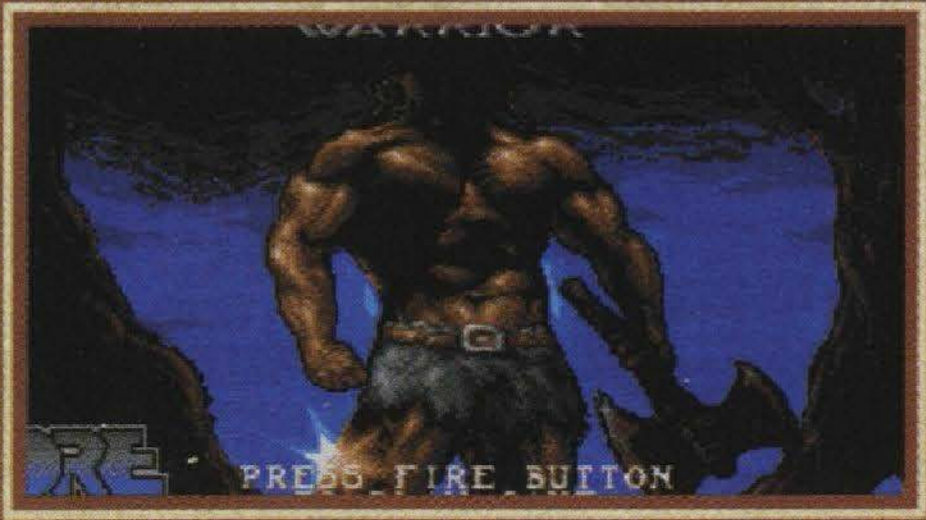
Black Tiger

- » **STIRPE** CAPCOM
- » **NASCITA** BLACK TIGER 1987 ARCADE
- » **DINASTIA** -
- » **ARMI PREFERITE** MAZZAFRUSTO A UNA TESTA
- » **POTENZA** +++
La tipologia di Barbaro proposta da Capcom con il sontuoso Black Tiger rispecchiava pressoché in toto i più classici luoghi comuni della mitologia Sword & Sorcery. Armato di singolare Mazzafrusto, Elmo Cornuto, Scudo da Battaglia e sandali di origine esotica, quest'ultimo poteva perdere determinati elementi del suo equipaggiamento nel corso dei vari combattimenti... Un po' come accade a Sir Arthur in Ghosts 'n Goblins, ma senza restare in mutande...



Tusk

- » **STIRPE** RARE / NINTENDO
- » **NASCITA** KILLER INSTINCT 2 (AKA KILLER INSTINCT GOLD) 1995 ARCADE
- » **DINASTIA** -
- » **ARMI PREFERITE** SPADONE
- » **POTENZA** +++
E' altamente probabile che nel dare i natali al poderoso Tusk, i ragazzi della Rare si siano ispirati al mitico Slàine, leggendario Guerriero Celtico protagonista dell'omonimo fumetto firmato da Pat Mills e Angela Kincaid a partire dal 1983. Erede di tutti i clichè estetici della particolare etnia in questione, Tusk era senz'altro uno degli elementi più fascinosi del variopinto cast di Killer Instinct.



Torvak

- » **STIRPE** CORE DESING
- » **NASCITA** TORVAK THE WARRIOR 1991 AMIGA
- » **DINASTIA** -
- » **ARMI PREFERITE** ASCIA BIPENNE A UNA MANO / SPADA BASTARDA
- » **POTENZA** ++++

La sproporzionata virulenza fisica del protagonista di Torvak ne fa sicuramente uno dei più grossi barbari videoludici ad di sempre. Benchè il suo Sprite convertisse questa possanza in uno dei più tozzi ammassi di Pixel, quest'energumeno dotato di ascia bipenne poteva peraltro vantare un'agilità quanto meno singolare. L'eccessiva caratterizzazione dei suoi tratti estetici, lo rese tuttavia più simile ad un inarrestabile troglodita che ad un carismatico eroe.



Savage

- » **STIRPE** FIREBIRD / PROBE
- » **NASCITA** SAVAGE 1988 C64
- » **DINASTIA** -
- » **ARMI PREFERITE** ASCIA DA BATTAGLIA
- » **POTENZA** ++

Non sarebbe di certo un azzardo, tantomeno un oltraggio, paragonare il furente Savage della Firebird all'indimenticabile He-Man d. L'irruente Barbaro dal vermiglio mantello e la rapida falcata protagonista di questo discreto Action Game dell'insolita impostazione concettuale, presentava infatti un look quantomai accomunabile al possente Eroe di Grayskull e, più in generale, una anatomia muscolare degna dei più tozzi Masters Of The Universe.



Targhan

- » **STIRPE** LORICIEL / SILMARIS
- » **NASCITA** THARGAN 1988 AMIGA
- » **DINASTIA** -
- » **ARMI PREFERITE** SPADA BASTARDA / ARCO
- » **POTENZA** ++

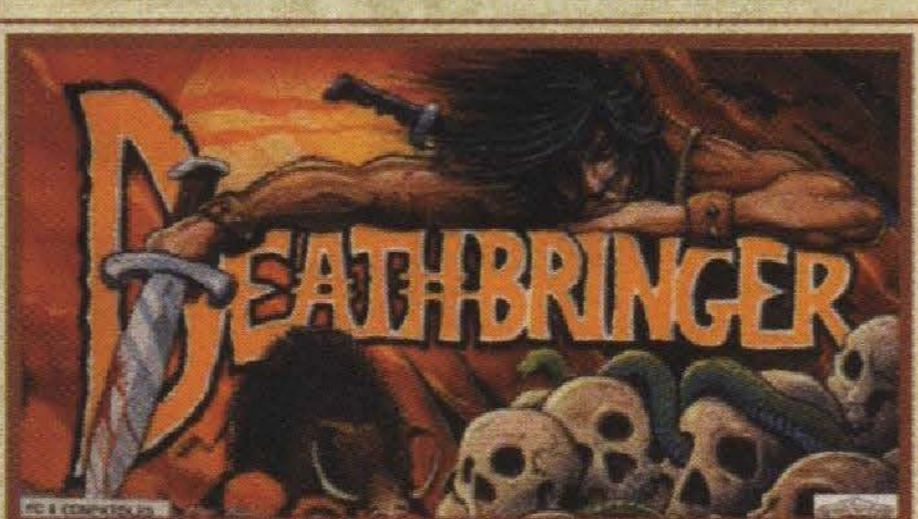
Paradosso dei paradossi: può un Barbaro essere elegante?! A giudicare dal baldanzoso Targhan parrebbe proprio di sì. Sarà magari "colpa" dell'innata Verve Chic dei francesi della Silmaris ma, a sfregio del suo vermiglio crine da Vanir e di un look inconfondibilmente barbarico, il loro eroe sfoggiava classe da vendere. Una qualità che molti potrebbero trovare controproducente, altri solo affascinante...



Nathaniel "Rock" Adams

- » **STIRPE** NAMCO
- » **NASCITA** SOUL EDGE 1995 ARCADE
- » **DINASTIA** SOUL BLADE 1996 PSX SOUL CALIBUR 1998 ARCADE SOUL CALIBUR 1999 DREAMCAST SOUL CALIBUR III 2005 ARCADE / PS2
- » **ARMI PREFERITE** ASCIA BIPENNE A DUE MANI / MARTELLA DA GUERRA A DUE MANI / MORNING STAR A DUE MANI
- » **POTENZA** +++++

Che lo si chiami "Gigante Bianco", "Scuotiterra" o molto più volgarmente "Reckless Commando", Rock resta senza dubbio uno dei Barbari più imponenti e poderosi della storia videoludica. Memorabile la sua apparizione nei vari episodi di Soul Calibur, dove era possibile vedere il suo capo adorno di elmi ricavati rispettivamente da una testa di Bue Muschiato e da una di Mammuth.



Karn

- » **STIRPE** EMPIRE SOFTWARE / MISTERY MACHINE
- » **NASCITA** DEATHBRINGER 1991 AMIGA
- » **DINASTIA** -
- » **ARMI PREFERITE** SPADA BASTARDA
- » **POTENZA** +++

Protagonista decisamente massiccio per un titolo alquanto sottovalutato, Karn è un altro membro della vastissima famiglia dei Cloni di Conan. Sottolineato vieppiù da concrete analogie fisiche, questo parallelo incontra la sua effettiva conferma nell'ambientazione proposta dal titolo in questione: trenta livelli e circa 600 screen di puro Nordheim Howardiano con tanto di distese di ghiaccio, pini innevati ed austere foreste ancestrali...



Stormlord

- » **STIRPE** HEWSON CONSULTANTS
- » **NASCITA** STORMLORD 1989 C64
- » **DINASTIA** DELIVERANCE: STORMLORD II 1990 AMIGA
- » **ARMI PREFERITE** ASCIA DA LANCIO
- » **POTENZA** +++++

Benchè l'iconografia del potente Stormlord proposta nelle varie cover del gioco e nelle relative schermate introduttive lo ritraeva al pari del furente Kane protagonista della trilogia letteraria realizzata da Karl Edward Wagner tra il 1970 ed il 1976, lo Sprite principale ideato da Raffaele Cecco e realizzato da Hugh Binns sembrerebbe più ammicciare a etnie Naniche di matrice Fantasy. Sia come, esso resta a tutt'oggi uno dei barbari più possenti della storia dei Pixel.

Le Cronache Hyboriane

PERCHÈ ACCONTENTARSI DI VESTIRE I PANNI DEI CLONI DI CONAN QUANDO LA STORIA CI HA MESSO A DISPOSIZIONE DIVERSI TITOLI DEDICATI ESCLUSIVAMENTE AL MITICO CIMMERO HOWARDIANO? PARTE DELLA RISPOSTA CI RICORDA CHE, PURTROPPO, QUESTI CROSSOVER NON SONO SEMPRE STATI ALL'ALTEZZA DEL LORO TESTIMONIAL. SE LE TERRE HYBORIANE SONO TUTTAVIA IL VOSTRO VALHALLA, VI CONVIENE RACCATTARE OGNUNA DELLE SEGUENTI PRODUZIONI!

Conan: Hall Of Volta

1984 DATASOFT / SE Software APPLE II / C64 / ATARI 8BIT

A sfregio di un comparto grafico che alcuni potrebbero definire preistorico, Hall Of Volta viene spesso considerato il miglior Conan-Game di sempre. Sviluppato da Eric Robinson ed Eric Parker a seguito del secondo, deprecabile, lungometraggio dedicato al sommo Cimmero (Conan Il Distruttore, 1984), questo vetusto Hack 'n Slash dalle marcate venature Platform presentava un Gameplay avvincente che, unito ad un Level Design sorprendentemente articolato, avrebbe dato vita ad un'avventura davvero piacevole.

Conan The Cimmerian

1991 VIRGIN / SYNERGISTIC SOFT AMIGA / PC

Con il discreto Conan The Cimmerian, il Director Robert C. Clardy cercò di piegare l'ambientazione Hyboriana ad una formula di gioco dal sapore meno dinamico e più articolato. Pur non privando ovviamente il prodotto da sostanziose sequenze Action, quest'approccio si convertì nella presenza di una vasta sezione Adventure che riuscì tuttavia a sfiorare solo in parte parametri di coinvolgimento validi. Menzione d'onore per un comparto grafico vario e corposo.

Conan

2004 TDK / CAULDRON LTD. PS2 / XBOX / CUBE / PC

Per il ritorno in scena di Conan dopo ben 13 anni di assenza, la TDK decise di optare per una canonica formula da Hack 'n Slash, lasciando le uniche innovazioni concrete ad un motore grafico interamente poligonale e all'innesto di sparuti elementi RPG. Benchè il potenziale visivo del progetto fosse senz'altro promettente, il gioco presentava lacune decisamente gravi in ambito Gameplay come la goffaggine delle Routine di Animazioni e l'imprecisione del sistema di collisioni.

Conan

2007 THQ / NIHILISTIC STUDIOS X360 / PS3

Pur non essendo scevro da sbavature tecniche di sorta, il Conan realizzato dai Nihilistic Studios è riuscito a concretizzare tutti gli ideali di Gameplay franati all'interno del precedente progetto firmato TDK. In possesso di un sistema di combattimento incredibilmente efficace e di una spassosa serie di soluzioni stilistiche dal... taglio alquanto Gore, il gioco trova il suo maggior punto di forza proprio nella rappresentazione del Cimmero.

Age Of Conan

2008 FUNCOM PC / X360

Oltre ad essere il titolo più ambizioso mai dedicato all'universo creato da Robert E. Howard ed il primo MMORPG ambientato al suo interno, Age Of Conan segnara anche il debutto videoludico dell'omonimo Franchise letterario da cui sono scaturite le avventure di Kern Occhiodilupo, raccolte nella relativa trilogia firmata da Loren C. Coleman. Un titolo che promette fuoco e fiamme.



Il Barbaro Veste Prada

LA COSMOLOGIA VIDEOLUDICA DI STAMPO BARBARICO NON CI HA REGALATO SOLO LA BANDA DI NERBORUTI ENERGUMENI DEI DINTORNI, MA ANCHE UNA DISCRETA RAPPRESENTANZA DI VOLUTTUOSE PULZELLE DAL CARATTERINO NON CERTO ARRENDEVOLE... VOI QUALE PREFERIVATE?

Thyra The ValkyriE GAUNTLET 1985

Nome di nobili origini danesi per una delle più agguerrite Amazzoni della storia del Pixel. Sinuosa come un mattoncino Lego, ma pur sempre conturbante!

Tyris Flare GOLDEN AXE 1989

Parlando di amazzoni non potevamo certo omettere una doverosa citazione per la fascinosa compagna del prode Ax Battler... O era forse la compagna del Nano!?

Mariana Barbarian li: DUNGEONS OF DRAX 1988

Svestiti i panni dell'indifesa principessina da salvare nel primo capitolo della Saga, la seducente Mariana si presentò al suo secondo appuntamento con la storia vestita brandendo un preoccupante spadone in vece di spalla di Gorth..

Sodana SWORD OF SODAN 1989

A sfregio di un nome da denuncia, la sorella del leggendario Sodan è stata senza dubbio una delle "Barbarian Girls" più Sexy di sempre... E poi menava anche di brutto!

Lorna LORNA 1990

Mantenendo fede ad un Monicker da antologia, la... ehm... Topo Soft diede i natali ad una delle eroine più to...ste che la storia ricordi.

Vixen VIXEN 1988

Look da Pornodiva anni '80 e permanente degna della decade in questione per l'ennesima Tigre da Pixel di matrice 8 Bit. Bene comunque.

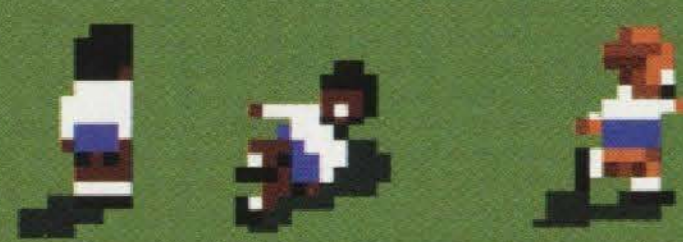


THE MAKING OF...

SENSIBLE SOCCER



Sensible Soccer è uno di quei titoli Amiga che vengono ricordati con più affetto perché brillava sui computer domestici grazie al suo gameplay preciso e fluido, a un'estetica memorabile e a un vero gusto per il divertimento. Il creatore del gioco, Jon Hare, ci parla della sua pietra miliare, e nessuno si azzardi a dire che si tratta di uno "strano vecchio videogame"...



Linfatuazione di Sensible Software per il calcio digitale può essere fatta risalire a qualche anno prima che uscisse il suo grande successo per l'Amiga chiamato Sensible Soccer ("Sensi", da qui in avanti). Negli anni '80 Jon Hare e Chris Yates si erano fissati con Tehkan World Cup, che si manovrava con la trackball ("Un gioco che faceva male se portavi qualche anello alle dita", ricorda Jon), il quale a sua volta aveva influenzato in modo diretto il successo per C64 chiamato Microprose Soccer, lodato all'epoca dalle riviste specializzate come "il miglior gioco di calcio mai prodotto".

Qualche anno dopo alla Sensible Software si erano messi a lavorare duro su Mega Lo Mania, invischiandosi durante le pause caffè in innumerevoli partite di Kick Off 2. "Iniziamo a irritarci per alcuni bug di quel gioco, e c'erano problemi che non ci piacevano affatto, anche se questo succedeva solo perché ci giocavamo un'infinità di volte", inizia Jon. "Avevamo iniziato a pensare di fare un gioco di calcio nel periodo in cui stavamo affrontando molte sessioni

"AVEVAMO INIZIATO A PENSARE DI FARE UN GIOCO DI CALCIO NEL PERIODO IN CUI STAVAMO AFFRONTANDO MOLTE SESSIONI DI LAVORO NOTTURNE PER MEGA LO MANIA. I PRIMI VERI FAUTORI DI SENSIBLE SOCCER SONO STATI I CREATORI DI MEGA LO MANIA CHE SI VESTIVANO CON LE MAGLIE DELLE SQUADRE DI CALCIO!"

di lavoro notturne per Mega Lo Mania. I primi veri fautori di Sensible Soccer sono stati i creatori di Mega Lo Mania che si vestivano con le maglie delle squadre di calcio. Al momento dell'uscita di Mega Lo Mania avevo già pronto un modello del campo, e avevamo già delle idee su cui lavorare per quanto riguarda la prospettiva e la grafica. Chris Chapman ha poi preparato alla meglio dei controlli e abbiamo continuato a lavorare su questi".

Jon ammette che alcuni aspetti di Sensi si ispiravano ad altri giochi. "C'era la visuale dall'alto presa da Mega Lo Mania, e probabilmente il ritmo del gioco era stato preso da Kick Off, che è un titolo piuttosto veloce". L'elemento principale del titolo è tuttavia quello delle sensazioni che si provano giocandolo, che dipendono da due componenti: i controlli e la selezione dei giocatori. "Se considerate i controlli di Sensi vi accorgete che sono dannatamente semplici", dice Jon, aggiungendo che questo permette ai giocatori di immergersi immediatamente nel gameplay. "Si sposta un calciatore per il campo con la palla al piede, poi gliela si fa passare con la pressione veloce di un tasto, oppure gliela si fa crossare

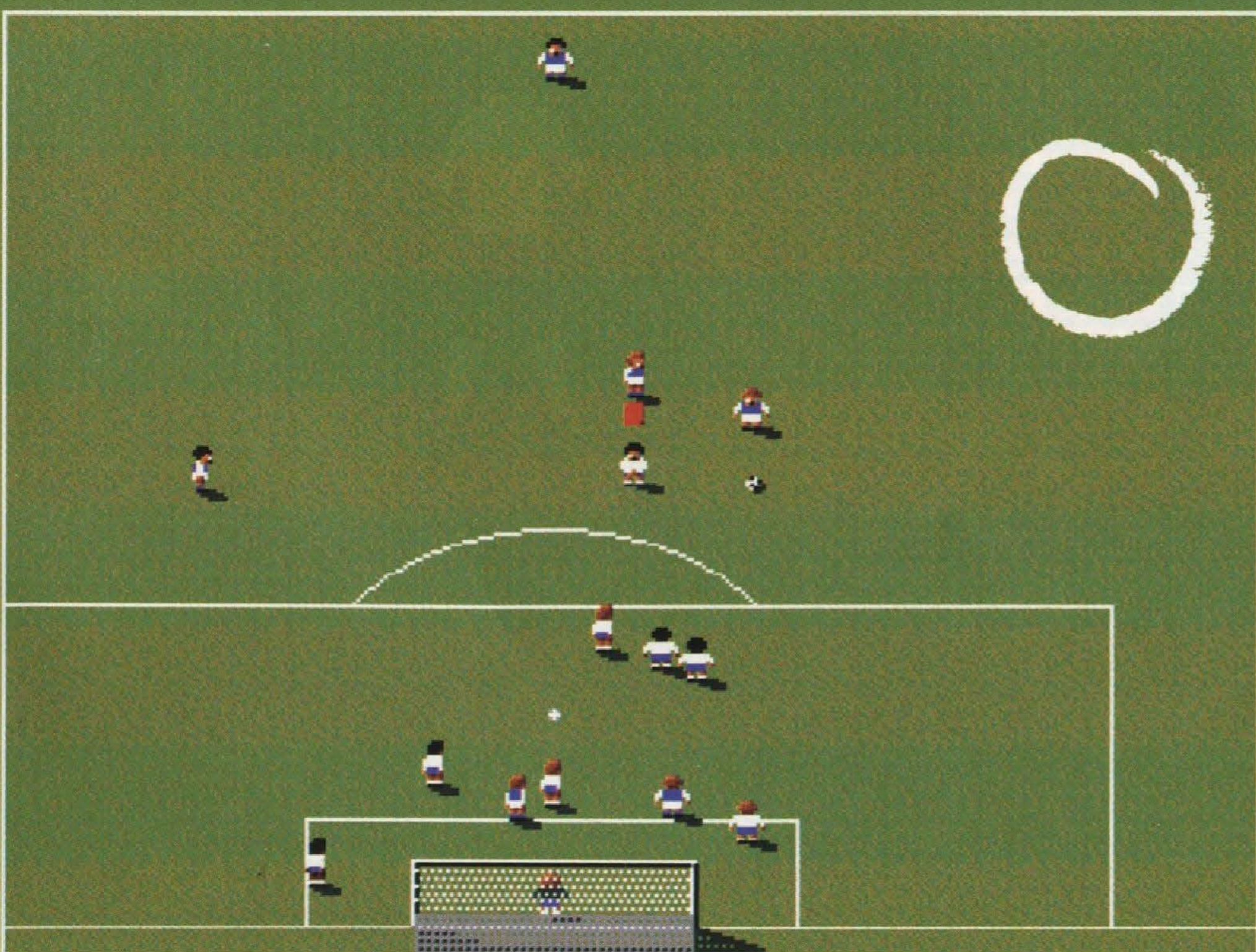


» Il predecessore di Sensi prodotto dalla Sensible Software, Microprose Soccer, sarebbe stato proprio come il nostro gioco per Amiga, se il peso dei calciatori non fosse stato il doppio e se si fossero riusciti a muovere.

tenendolo premuto un po' di più. Questo sistema di passaggio basato sulla pressione breve o lunga dei tasti è già innovativo, ma il calciatore tira il pallone semplicemente nella direzione verso cui guarda". Il punto in cui Sensi si distingue veramente, dice Jon, è nel modo in cui i calciatori vengono selezionati: "Questa secondo me è l'innovazione più grande del gioco, e ne costituisce la parte più invisibile". Secondo Jon il gioco cerca sempre di individuare quale sarà il giocatore successivo in possesso della palla, traendo le proprie deduzioni dalla direzione verso la quale in quel momento viene premuto il joystick. "In altre parole, cerca di interpretare dalla direzione in cui sta correndo il possessore di palla quale sia il calciatore a cui il giocatore vuole passarla successivamente", chiarisce Jon. "Questa è la parte più innovativa e complicata di Sensi, nonché la migliore".

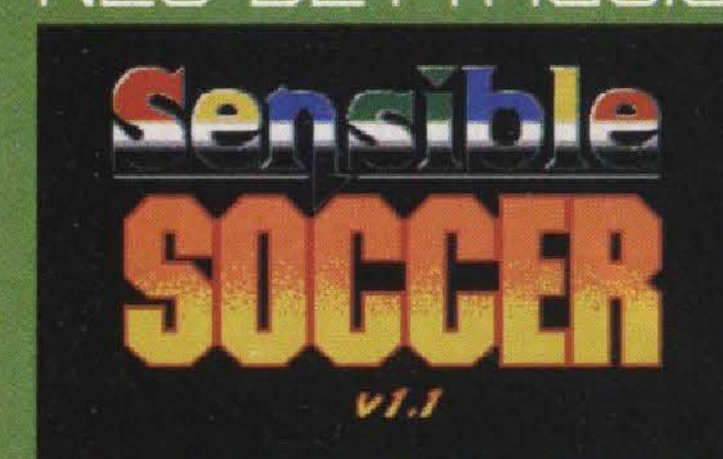
ICONE DEL CALCIO

È strano come in parte sia da imputare all'estetica in qualche modo basilare di Sensi il fatto che i controlli funzionino così bene. "Il fatto che le nostre animazioni siano estremamente semplici comporta che sia l'immaginazione del giocatore a dover riempire i buchi, ma allo stesso tempo ci ha permesso di creare dei controlli molto dinamici: tutto gira sul frame", spiega Jon. Per lui molti titoli successivi che non facevano questo

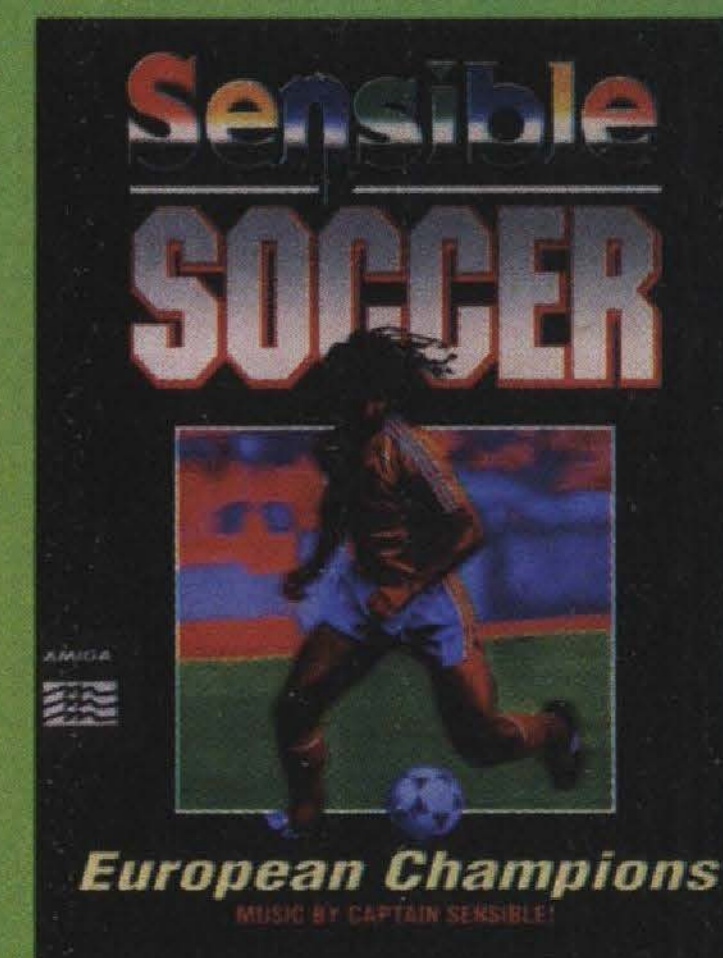


» Cartellino rosso? L'arbitro è un b... (ravissimo professionista, che lavora sodo e in campo affronta un sacco di difficoltà).

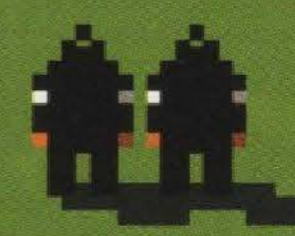
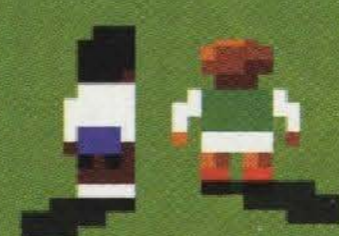
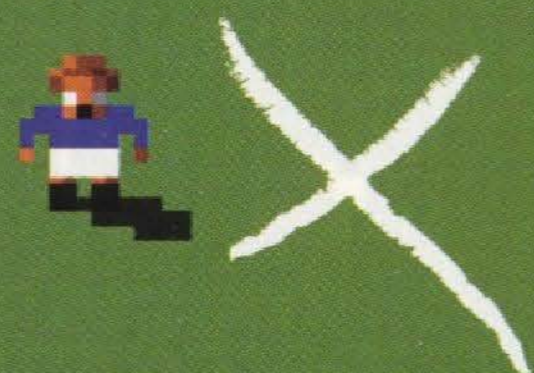
NEL DETTAGLIO



- » **PRODOTTO:** RENEGADE
- » **SVILUPPATORE:** SENSIBLE SOFTWARE
- » **USCITO NEL:** 1992
- » **GENERE:** SPORTIVO
- » **FORMATI:** AMIGA (ADATTATO PIÙ TARDI PER ATARI ST, PC IBM, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, SNES E ALTRI)
- » **PREZZO PIÙ PROBABILE:** PIÙ DI 4 EURO



THE MAKING OF... SENSIBLE SOCCER



REALISMO A TUTTI I COSTI

Oggi gli sviluppatori sono decisi a rendere i giochi "realistici", anche se questo a volte porta soltanto al "realismo della televisione". "Il pubblico travisa completamente il punto sul realismo", dice Jon Hare. "Il punto del ri-creare non sta nella grafica, ma nella sensazione, in ciò che passa nella mente del giocatore nel momento della partita". Per Jon questo evidenzia alcune differenze culturali: "È un malinteso che il realismo sia una cosa che riguardi le immagini. È un punto di vista molto americano, che non rispecchia quello che nel corso del tempo è stato il software inglese né quello giapponese". Jon crede che i titoli migliori siano quelli che coinvolgono i giocatori nel loro gameplay, nell'esperienza che costruiscono e nelle sensazioni che danno. Su Sensi dice che "Se qualcuno non riesce a perdersi in un gioco di calcio con una grafica di qualità come quella di Sensi, vuol dire che in realtà ha qualche problema di immaginazione. Io riesco a perdersi in un gioco di scacchi, come se fosse una battaglia, e di movimento quasi non ce n'è". Ritieni anche che se si chiede a uno sportivo cosa gli passi per la testa durante il gioco, o quanto della sua "realtà" sia visiva, quello risponderebbe che praticamente non lo è affatto. "È tutta una questione di controllo e di sensazioni. Se si chiede a Roger Federer cosa ci voglia per vincere una partita di tennis, sono sicuro che non pensi nemmeno che sia una cosa che si distingua per un aspetto particolare.

IL MEGLIO DELLO SVILUPPATORE

WIZBALL

SISTEMI: C64 (ADATTATO PER AMIGA, AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC IBM, SPECTRUM ZX)

ANNO: 1987

WIZKID (IN FIGURA)

SISTEMI: ATARI ST, AMIGA

ANNO: 1992

CANNON FODDER

SISTEMI: AMIGA (ADATTATO PER 3DO, ATARI ST, CD32, GAME BOY COLOR, PC IBM, JAGUAR, MEGA DRIVE, SNES E ALTRI)

ANNO: 1993

avevano dei problemi. "Per esempio, FIFA segnava un passo indietro perché non funzionava sul frame". Anche se alcuni critici moderni fanno notare come Sensi soffra in termini di realismo a causa della semplicità della sua grafica (cfr il box Realismo a Tutti i Costi per conoscere più approfonditamente i pensieri di Jon sul questo argomento), Jon replica che il gioco andrebbe pensato in modo più iconico.

"I calciatori di Sensi sono come le pedine del Monopoli, sono icone che rappresentano i giocatori. Sensi però è "realistico" sugli aspetti che contano: i dati". Questo è sicuramente vero. L'attenzione di Sensi ai dettagli è sbalorditiva (e ancora di più lo è quella dei suoi sequel). "Ci sono migliaia di calciatori, e tutti nei propri rispettivi club di allora", dice Jon. "Tutti i neri sono neri, i bianchi sono bianchi, i biondi sono biondi e così via. Sembra banale, ma in precedenza mai nessuno aveva colorato adeguatamente i giocatori". Inoltre Jon aggiunge che tutti i calciatori giocano nelle posizioni giuste, cosa che fa guadagnare al titolo quel tipo di livello di dettaglio "per tifosi". Grazie a questa attenzione per i dettagli il gioco si identificava perfettamente con ciò che desideravano i giocatori-tifosi di calcio, ma grazie alla sua giocabilità anche i meno interessati a questo bellissimo sport venivano totalmente coinvolti. Jon chiaramente apparteneva alla schiera dei tifosi, e per lui il gioco era quasi diventato il culmine di un interesse per il calcio lungo una vita intera. "Da ragazzino avevo delle reti di plastica che mi ero procurato chissà dove, e creavo delle partite di calcio con qualsiasi giocattolo mi capitasse tra le mani", dice. "Da ragazzo sono diventato anche un appassionato di Subbuteo, e mi sono sempre interessato di cose internazionali come bandiere, nazioni, posti e cose di questo genere".

Alla Sensible Software altre persone condividevano la passione di Jon, e probabilmente è per questo che Sensi si distingue sia dai giochi suoi contemporanei che da quelli antecedenti o successivi. "Alla base del gioco c'è un'enorme cultura calcistica che proviene dalla consapevolezza della propria passione inarrestabile",

dice Jon. Il vantaggio è stato che la Renegade era sulla stessa lunghezza d'onda. "Renegade ci ha sostenuti, senza farci troppe pressioni e concedendoci la libertà creativa per portare a termine il prodotto", dice Jon. Grazie a questo il team ha continuato fino all'ultimo minuto a cesellare il titolo per raggiungere la perfezione. "Ogni aspetto del gioco veniva modificato - la velocità con cui correvano i calciatori, il cerchio all'interno del quale la palla rimaneva incollata ai loro piedi, l'angolo con cui effettuare un assist, la lunghezza e il risultato delle scivolate, i cartellini gialli e rossi, i portieri - e veniva osservata nel modo in cui interagiva con tutti gli altri elementi", spiega Jon. "È una frase inflazionata, ma è stato davvero un processo fatto di ripetizioni. Fare un buon gioco significa analizzare i controlli continuamente. Jon nota come nei primi anni '90 non ci fossero pietre miliari in questo campo, il che comportava la possibilità di concentrarsi esclusivamente su ciò di cui c'era bisogno per il gioco. "È un modo molto migliore di lavorare", dice Jon. "E i risultati dimostrano che quando si concede a un team preparato e creativo la libertà di lavorare senza preoccupazioni, si possono ottenere ottimi prodotti. Quando invece bisogna costantemente porsi la domanda: 'possiamo fare questo...?', beh, è difficile comunicare quanto dover sempre controllare il proprio lavoro distrugga la creatività delle persone".



» Il portiere sapeva solo una cosa: continuando a tener stretto quel pallone pieno di elio presto si sarebbe ritrovato a volare per la Norvegia.

All'uscita di Sensi il plauso è stato universale. Stuart Campbell di Amiga Power, quasi a corto di superlativi, concludeva un suo articolo dicendo che Sensi era, "senza il minimo sospetto di una traccia di un'ombra di un dubbio, il miglior gioco di calcio mai creato". Su altre riviste, un "Gold" e uno "Screenstar", rispettivamente da parte di Amiga Format e CU, sono state solo due delle medaglie guadagnate dal gioco. Per Jon queste lodi erano benvenute, ma non inaspettate. "Era incredibile, ma Sensible Soccer è l'unico gioco sul quale abbia lavorato che sapevo essere eccezionale. Semplicemente c'era". Jon crede che il gioco avesse qualcosa di "magico", qualcosa che lui e lo sviluppatore Chris Chapman si sono sforzati di non perdere durante il lavoro successivo sulla serie. "C'erano alcuni aspetti del codice che non ci permettevamo neanche di toccare, come il sistema di controllo", dice. "Se

ENGLAND		
1	CHRIS WOODS	G
12	NIGEL MARTYN	G
3	STUART PEARCE	D
5	DES WALKER	D ★
13	PAUL PARKER	D
6	MARTIN KEOWN	D
2	ROB JONES	D
4	DAVID BATTY	M
15	CARLTON PALMER	M
11	PAUL INCE	M
7	DAVID PLATT	M ★
8	PAUL GASCOIGNE	M ★
16	TONY DALEY	M
14	PAUL HERRON	F
10	IAN WRIGHT	F
9	ALAN SHEPPER	F

MANAGER: GRAHAM TAYLOR

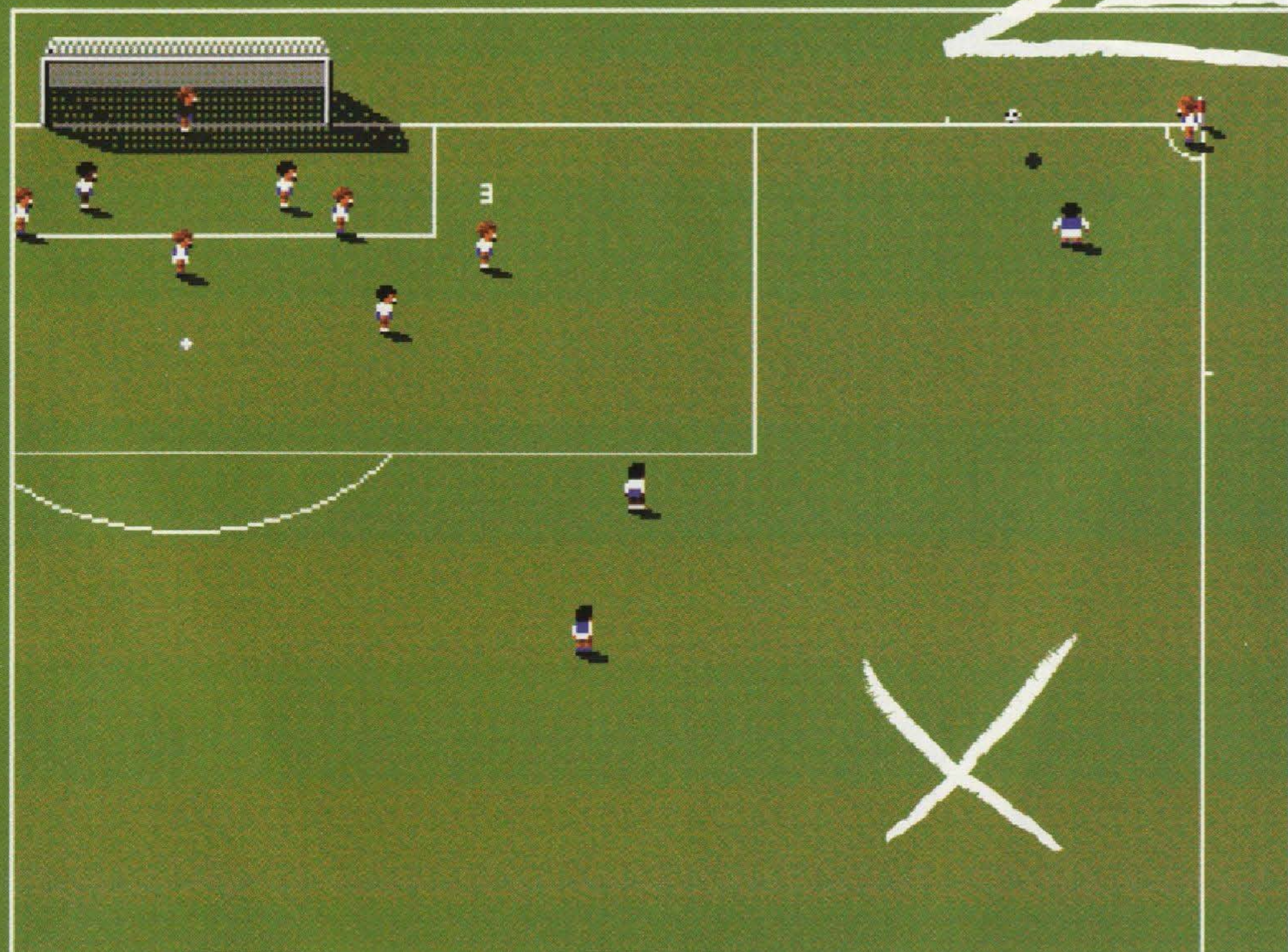
FIRST KIT	SECOND KIT

UNDO OK

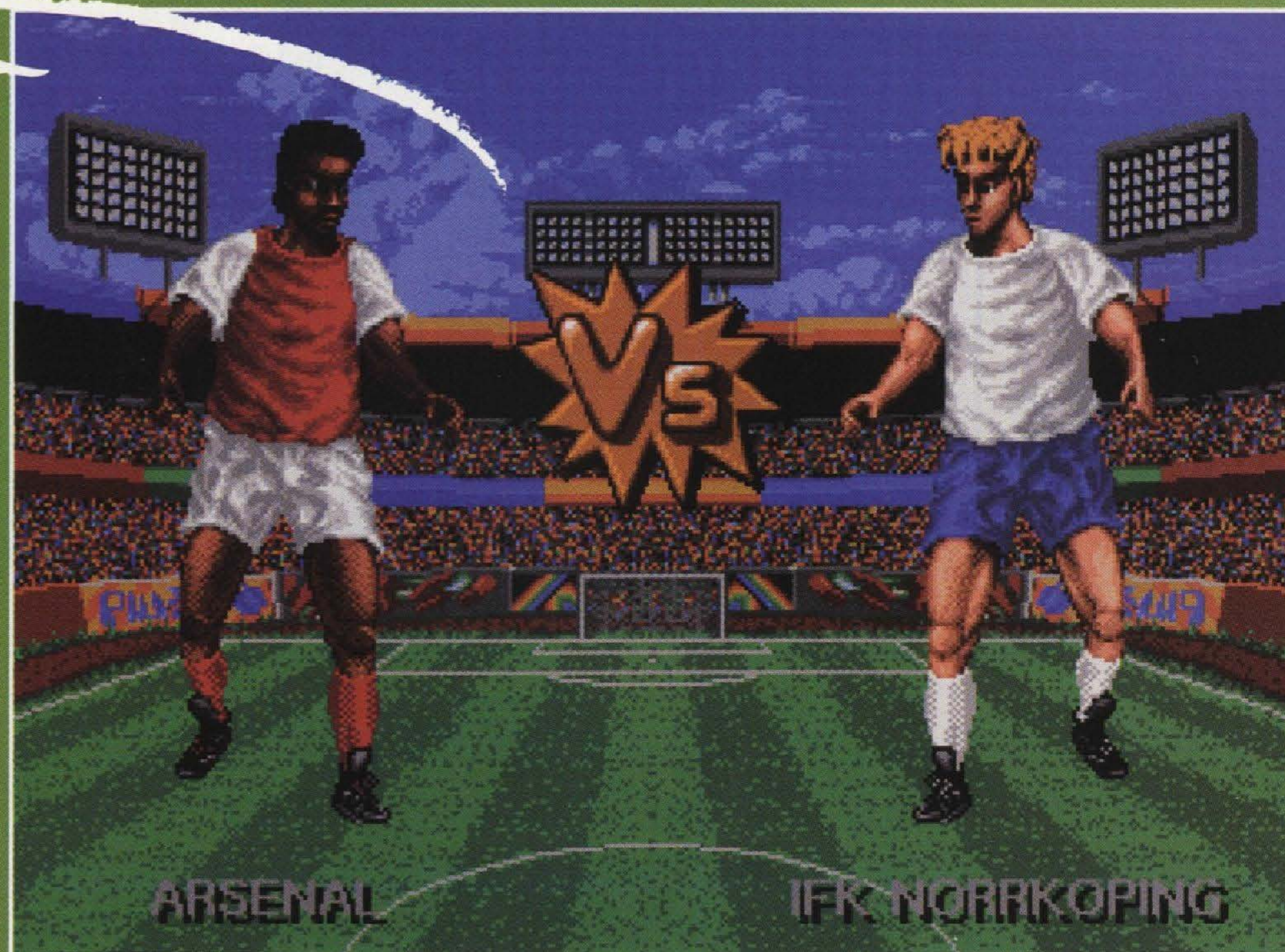
» In epoca AAI (Ante Avvocati Irritanti) i giochi di calcio potevano utilizzare gratuitamente i nomi veri, senza la paura di essere pestati a sangue nelle cause civili.



"A VOLTE PUÒ ESSERE COME UNA MAGIA, È PROPRIO IL CASO DEI VIDEOGIOCHI. QUALCOSA EMPLICEMENTE FUNZIONA ED È PERFETTA, MA NON È PREMEDITATA O PIANIFICATA: SUCCEDA E BASTA"



» Tarquin aspettava con pazienza il calcio d'angolo, inconsapevole del fatto che un enorme numero 3 si stesse librando minacciosamente verso di lui.



» La folla stupita si rivolgeva verso i due giganteschi calciatori che si guardavano fissi negli occhi. Chiaramente, questa sarebbe stata una partita da ricordare.

chiedevo a Chris di cambiare qualcosa, lui diceva: "Non so proprio come siamo arrivati al punto di farlo funzionare, quindi non voglio distruggerlo per doverlo poi riprogrammare da capo", così lasciavamo le cose come stavano. A volte la parte migliore del lavoro creativo può essere come una magia, e questo è proprio il caso dei videogiochi. Qualcosa semplicemente funziona ed è perfetta, ma non è premeditata o pianificata: succede e basta".

UN MONDO DI CALCIO

Anche se il motore di base inizialmente non era molto cambiato, le dimensioni del gioco crescevano. Le nuove uscite avevano squadre e statistiche aggiornate, e quando è arrivato Sensible World Of Soccer sono arrivate la gestione delle squadre, il calcio mercato e tante altre cose. "Considero ancora SWOS come il miglior gioco gestionale sul mercato", dice Jon. "Volevamo aggiungere un 'mondo' del calcio anche nel primo Sensi, ma non avevamo proprio tempo. Per SWOS però abbiamo incluso tutti i campionati che siamo riusciti a

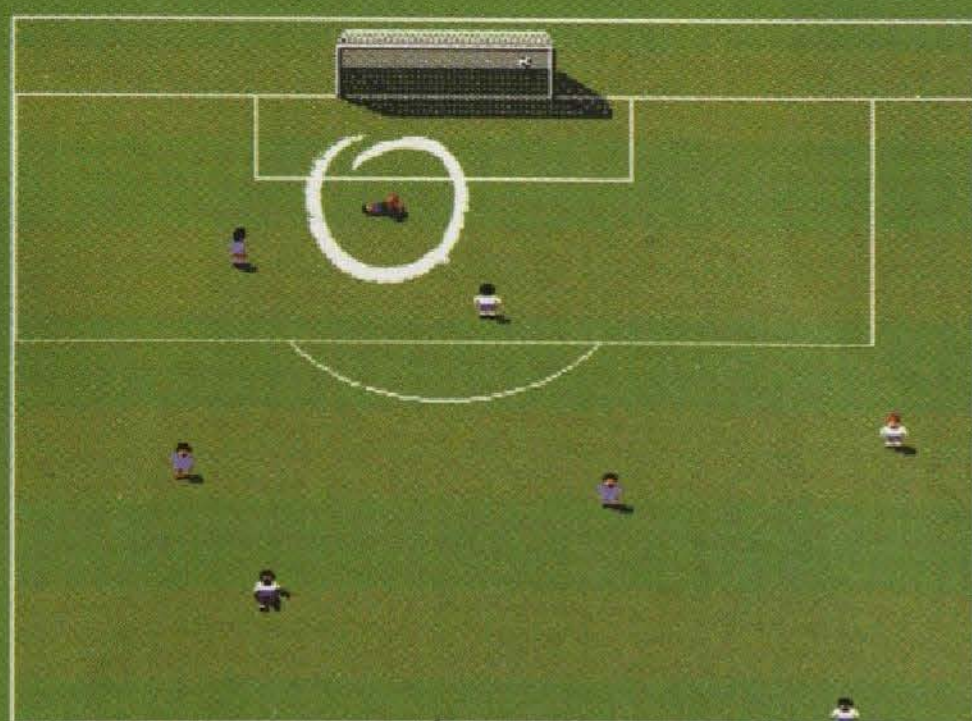
trovare: 24.000 giocatori, 1.500 squadre. Avevamo due ragazzi a tempo pieno che non facevano altro che cercare dati per noi!". Per Jon SWOS rimane il gioco più "globale" che abbia mai giocato. "Non riesco a pensare a nient'altro che possa dar conto in modo così totale delle vite altrui, sparse per il mondo". La cosa di cui va più fiero Jon è che "Sensi è diventato un gioco internazionale, in modo simile a quanto accaduto col Subbuteo a cui giocavo da bambino. Il fatto che ci fossimo presi la briga di immettere più di 80 campionati internazionali ci ha garantito un'enorme fedeltà da parte del pubblico".

Le uscite più recenti di Sensi non sono andate così bene, tuttavia. "Il problema con la versione 3D di Sensi, Sensible Soccer '98, è che si tratta di un gioco velocissimo, e in 3D le animazioni non riescono a tenere il passo", dice Jon. "Per quanto riguarda la recente versione Codemasters... beh, se ha un problema è che non è stata terminata a dovere prima dell'uscita. Non è un brutto gioco, ma Sensible Soccer è quasi perfetto in quello che fa, e l'unico modo di ottenere un risultato simile è quello di mettere il titolo sotto torchio, e non penso che in questo senso ci siamo spinti tanto in là quanto avremmo potuto. Anche queste delusioni tuttavia non hanno diminuito l'attrattiva dell'originale, e durante l'intervista Jon ha espresso tutte le sue speranze per quanto riguarda la sua versione per Xbox Live Arcade. "L'ultima volta che l'ho vista sembrava molto buona. Sono stupefatto dalle potenzialità di questo titolo, perché è un Sensi più tradizionale".

Che cos'ha dunque Sensi che fa seguire le persone a giocare, e agli appassionati fa invocare dei veri e propri rifacimenti a dieci anni dall'uscita dell'originale per Amiga? "È un gioco che regge ancora su molti fronti", considera Jon. "Prima di tutto, è ancora l'unico gioco in cui alcuni potranno vedere menzionato il proprio paese come una parte riconosciuta del mondo, con squadre vive e vegete al pari di qualunque altra nazione. In secondo luogo, è il gameplay a reggere: è ancora divertente (forse un tantino semplice... come di certo appare) ma invita le persone a mettersi a giocare e a lasciarsi coinvolgere velocemente. Terzo, ha avuto molto successo: è stato numero uno nelle classifiche per un bel po' di tempo, e ogni anno in cui tornava ne riconquistava la vetta". Jon pensa anche che il gioco si distingua per alcuni valori: "Non solo come videogioco. Penso che si tratti di qualcosa che va oltre il videogioco. Penso che Sensi si distingua come rappresentante di un'epoca nell'intrattenimento in cui le cose non ti venivano sbattute in faccia dal mercato e infilate in gola fino a che non riuscivi ad evitarle". Per Jon, come per molti altri, è per questo che Sensi è un "gioco della gente". "Tutto questo sottolinea i motivi per cui il pubblico vuole ancora questo gioco", dice Jon. "Moltissime persone mi hanno detto di averci quasi rimesso la laurea per giocare a Sensi, oppure di averci passato l'intera adolescenza. Per loro era come se Sensi gli appartenesse, come se facesse parte di loro", conclude.



» "Con calma!" gridava l'allenatore, mentre Gerald si preparava per battere il rigore cercando di ignorare l'enorme tabellone segnabilli che evidenziava il magro vantaggio della sua squadra.



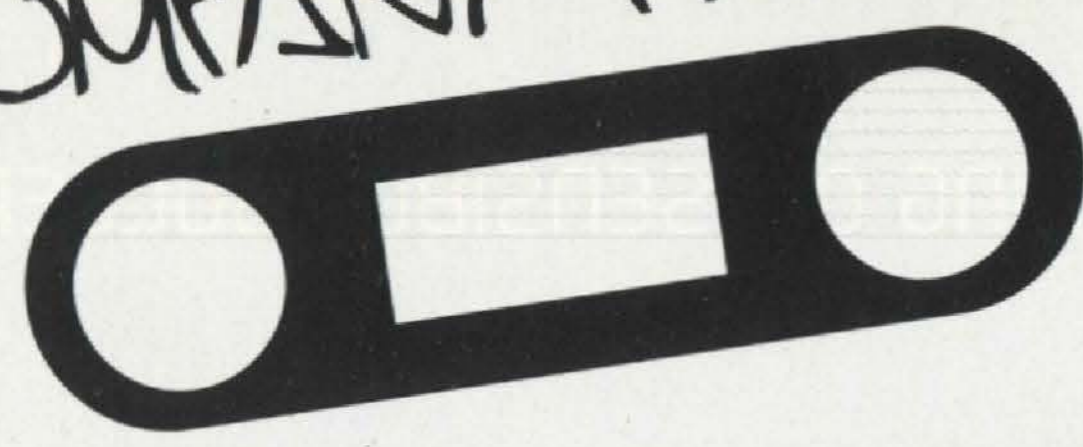
» I compagni del portiere Brian si chiedevano se il suo cuore fosse ancora a posto. Questa era la decima partita di fila che passava straiato con la faccia a terra.

UN RICONOSCIMENTO SENSIBILE

A marzo del 2007 Henry Lowood, curatore delle Collezioni di Storia della Scienza e della Tecnologia dell'Università di Stanford, assieme al ricercatore Matteo Bittanti, al giornalista Christopher Grant e ai progettisti di videogiochi Steve Meretzky e Warren Spector, hanno redatto la lista dei "dieci videogiochi più importanti di tutti i tempi", presentandola alla Conferenza degli Sviluppatori di Videogiochi. Nella lista, assieme ad altri giganti come Tetris, Warcraft, Doom e Civilization, figurava Sensible World Of Soccer. "Penso sia stato il riconoscimento più grande mai ricevuto da un nostro gioco, e di certo il più grande mai ricevuto da me in carriera", dice Jon. "Voglio dire, si tratta dei dieci giochi più importanti di tutti i tempi. Inoltre Sensi è l'unico gioco prodotto da uno sviluppatore europeo presente nella lista (a parte Tetris, forse, che è russo), ed è l'unico titolo sportivo". Di certo questo fa apparire la "Screenstar" di CU un tantino insignificante...



COMPANY PROFILE



THE BITMAP BROTHERS

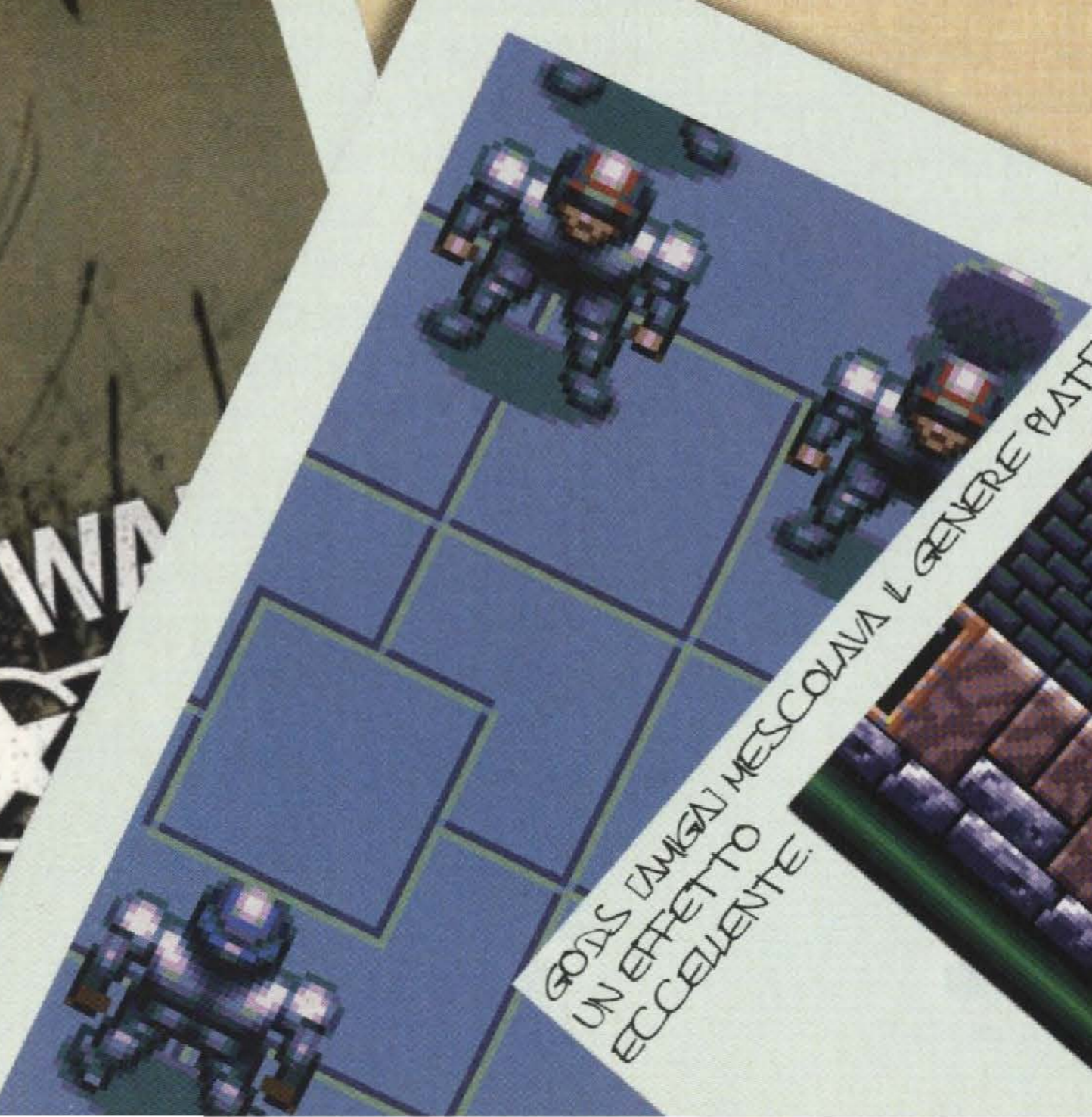
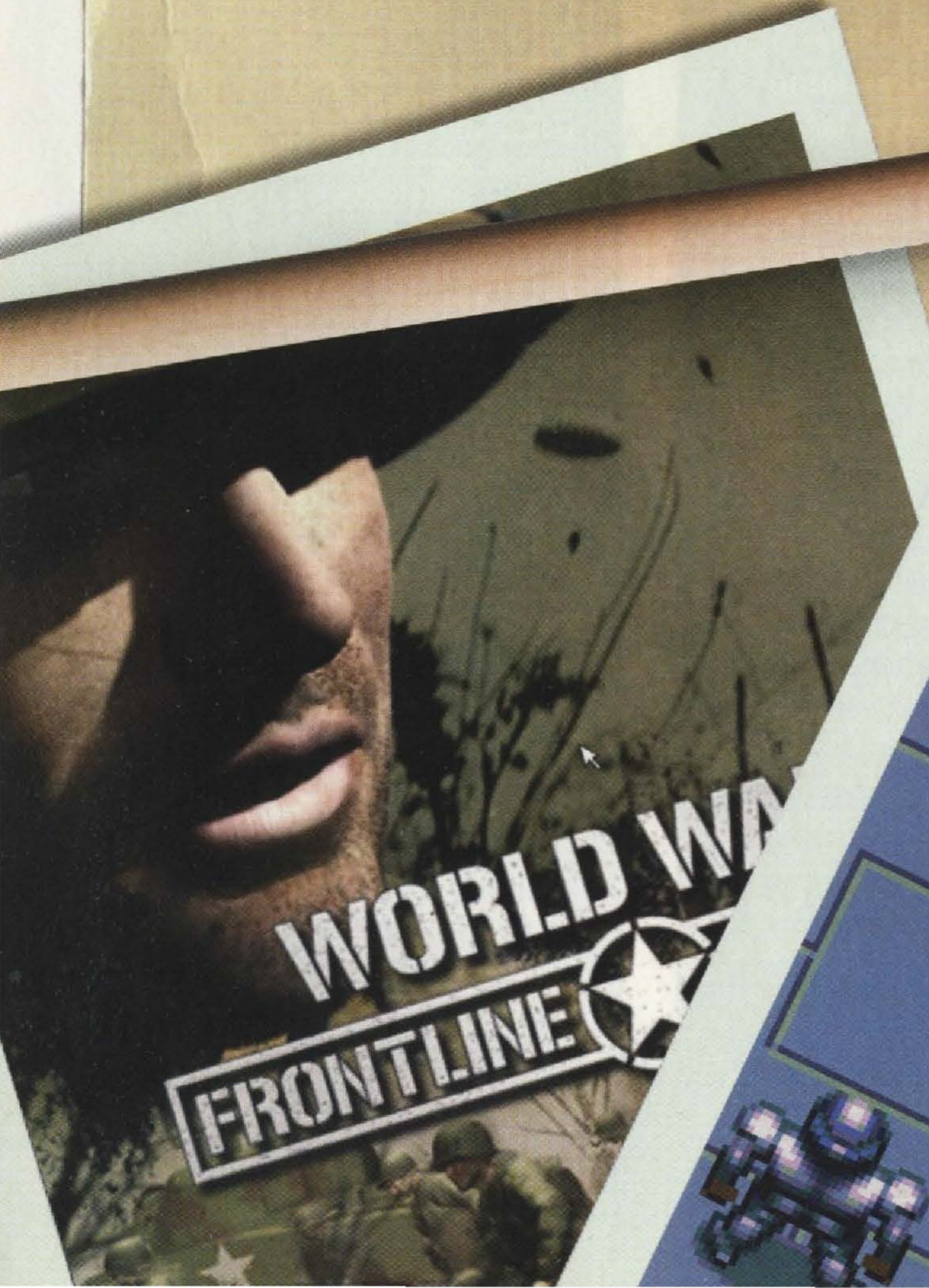


UNA DELLE PRIME FOTOGRAFIE PROMOZIONALI DEI FRATELLI BITMAP SCATTATA PER ATTRARRE L'ATTENZIONE DEI MEDIA. ERIC MATTHEWS HA UN ASPETTO DA FAR PAURA, VERO?



CHAOS ENGINE AVEVA TUTTE LE CARATTERISTICHE DELLA BITMAP BROTHERS.

COMPANY PROFILE - THE BITMAP BROTHERS



GOALS UNIGLI MESCOLA IL GENERE PLATFORM E QUELLO D'AZIONE OTTENENDO UN EFFETTO ECCELLENTE



UN BITMAP D'ECCEZIONE

C'è un motivo per cui il sistema operativo dell'Amiga si chiamava Workbench ma fino al 1987 non c'è stato alcun artista del software in grado di dar vita alle opere tecnicamente maestose di cui questo incredibile computer era capace. L'industria all'epoca manteneva questi artigiani fuori dalla vista del pubblico, nascosti sotto il banco di lavoro, senza nome e senza gloria. Finché non sono arrivati quelli della Bitmap Brothers a liberare i programmatori: fratelli di tutti quelli che lavoravano al banco, e non subordinati ad alcun editore, questi furono di fatto le prime Rock Star del mondo della programmazione...



» La Bitmap Brothers può anche essere stata fondata 20 anni fa, ma i suoi giochi vanno ancora forte: basta dare un'occhiata al nuovissimo Speedball 2!

Se la storia ha dimostrato qualcosa, è che i sottomessi prima o poi si sollevano, gli oppressi reagiscono e gli umili non sono poi tanto umili quando le loro forze vengono serrate. Non che Steve Kelly, Eric Matthews and Mike Montgomery siano umili ovviamente, ma per lunghi anni hanno certamente sofferto sotto il pesante regime di un'industria del software dominata dagli editori, prima di diventare gli autorevoli rappresentanti di una nuova era per quanto riguarda lo sviluppo dei videogiochi.

TRIANGOLO AMOROSO

Per queste insurrezioni però è necessario fare progetti, e i semi della ribellione devono essere piantati da un pugno di anime coraggiose che anelano

a cambiare lo status quo. Nel caso della Bitmap Brothers è stato un profetico triangolo di collaborazioni professionali a far avvicinare i futuri ribelli, rendendo i loro rapporti più profondi rispetto a quelli dei normali colleghi di lavoro.

Prima che Leisure Genius, la compagnia fissata con la conversione dei giochi da tavolo, venisse comprata dalla Virgin Games, tra le sue fila, nella veste di direttore di marketing, si trovava un certo Mike Montgomery. All'epoca lo Spectrum era il candidato principale per la corona dell'8-bit, e Leisure Genius era ansiosa di completare il proprio catalogo dei giochi da tavolo digitali con l'inclusione di Scrabble, i cui diritti e la cui pubblicazione erano stati precedentemente gestiti dalla stessa Sinclair Research. Il gioco era stato scritto da Steve Kelly, di Psion Publishing (un'amatissima compagnia di letto di Sinclair Research), il quale si è poi recato

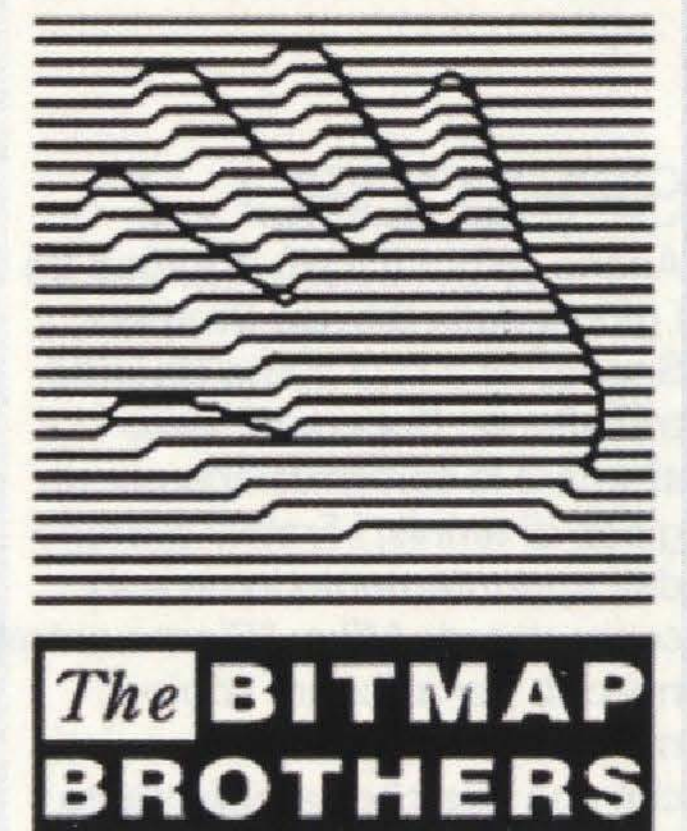
varie volte presso la Leisure Genius per aiutare la compagnia a ripubblicare il titolo.

Entrambi nel 1986 avevano lavorato con un terzo programmatore, Eric Matthews, su un progetto inter-aziendale per la conversione verso Amiga e Atari ST del picchiaduro per il Sinclair QL di Kelly, QL Karate. Nonostante avesse ricevuto delle buone recensioni, la promozione del gioco era stata decisamente limitata: una questione che era servita solo ad aumentare il nascente disincanto che da diversi anni montava (in modo praticamente indipendente) nei tre programmatori. Non c'è voluto molto prima che i tre colleghi diventassero anche amici, e che i loro pensieri sulla direzione dell'industria del videogioco si mescolassero. Presto è apparso evidente che Mike, Steve ed Eric condividevano la stessa idea. Ognuno di loro pensava che fosse profondamente ingiusto che l'industria del computer e dei videogiochi fosse completamente dominata dagli editori. Quando i giocatori compravano l'ultimo titolo disponibile sul mercato, era il nome dell'editore ad essere sbandierato spudoratamente sulla copertina, mentre alla compagnia di sviluppo veniva assegnato un posto di secondaria importanza (spesso addirittura quello di una nota a piè di pagina alla fine del libretto della confezione), mentre i programmatori passavano completamente sotto silenzio, come spiega Mike Montgomery.

“A quei tempi gli editori si prendevano tutto il merito. Eppure non si andava a comprare un disco della Apple, ma uno dei Beatles! Quando si comprava un film, la decisione non veniva presa in base al distributore, quindi perché per comprare i giochi il principio doveva essere quello?

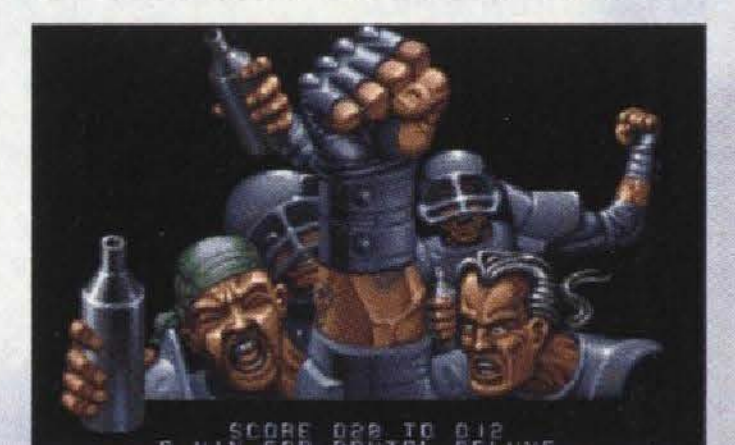
IN BREVE

Ci sono molte ragioni per cui verrà ricordata la Bitmap Brothers e il peso che il suo nome avrà sempre tra i giocatori, ma la vera ragione per cui l'industria continuerà a garantire alla Bitmap il piedistallo più alto risiede nella promozione fatta dalla compagnia in favore del programmatore come vera forza propulsiva dietro i grandi giochi.



IL MEGLIO DEL MEGLIO

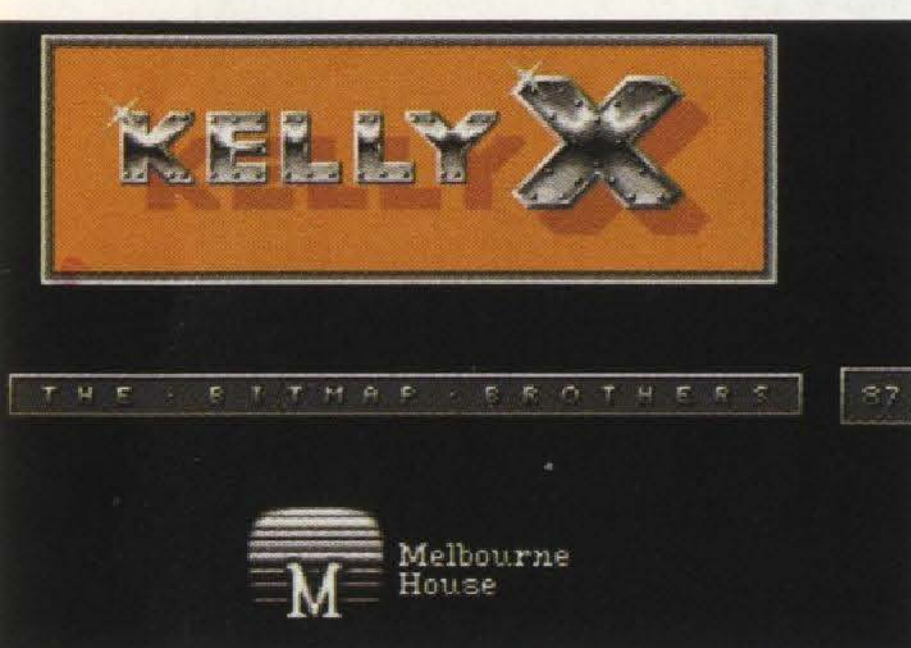
Per quanto di solito sia possibile individuare il conseguimento più importante di una compagnia, la natura e i propositi della Bitmap Brothers rendono questa operazione quasi una dicotomia. Mentre Speedball 2 alla fine è il titolo che rappresenta di più gli ottimi risultati della Bitmap, l'enormità e la nascosta commercialità di Z davvero non dovrebbero essere sottovalutate.



THE BITMAP BROTHERS



» C'era un'edizione speciale di Z chiamata Z Platinum. La confezione era una grande scatola nera contenente due CD-ROM (Z e la demo "Director's Cut"), un mouse pad, una spilla, un portachiavi e una bella maglietta nera (taglia XL).



» La schermata di caricamento della diffusa versione di Xenon per Atari ST. Per parte nostra pensiamo che Xenon sia un nome molto più bello, anche se più tardi è apparso uno sparatutto ad esso non collegato intitolato... Kelly X!

SPEEDBALL 2

Anche se ora è il più prezioso tra i giochi della Bitmap Brothers, Speedball aveva avuto un inizio traballante. Dopo aver visto sfumare la commissione per un gioco di tennis, i Fratelli si erano dati appuntamento in un pub, come ricorda Mike: "Siamo entrati nel pub per affogare i dolori nell'alcol, ma eravamo convinti che con qualche cambiamento la nostra idea potesse davvero portare a qualche risultato importante. L'unica carta che avevamo a disposizione era quella di un pacchetto di sigarette, sulla quale abbiamo fatto i primi schizzi di Speedball. Dopodiché lo abbiamo portato a un editore che ha firmato lì su due piedi". È stato soltanto con il sequel di questo gioco popolarissimo tuttavia che si sono svelate tutte le potenzialità di quel concetto di gioco. Speedball 2: Brutal Deluxe è stato il titolo Bitmap più prolifico in assoluto, adattato a non meno di 13 formati diversi. Con una versione rinnovata per l'Xbox Live Arcade inoltre, e un'imminente versione nuova di zecca per PC, il franchise non mostra alcun segno di rallentamento. "Questa volta, Speedball 2 parte fin dall'inizio come progetto internazionale: farà tornare alla memoria dei fan di Speedball immagini a loro care, ma in più avrà un elemento online che tutti quegli anni addietro non avrebbe mai potuto essere presente", ci ha detto Mike. Non vediamo l'ora!

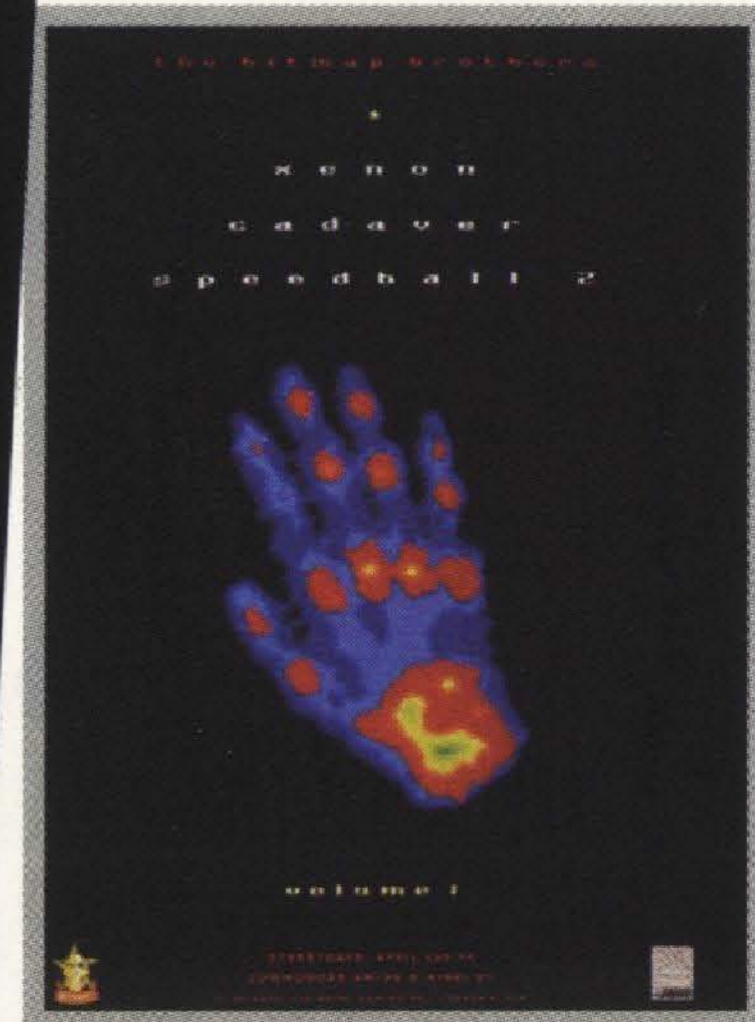
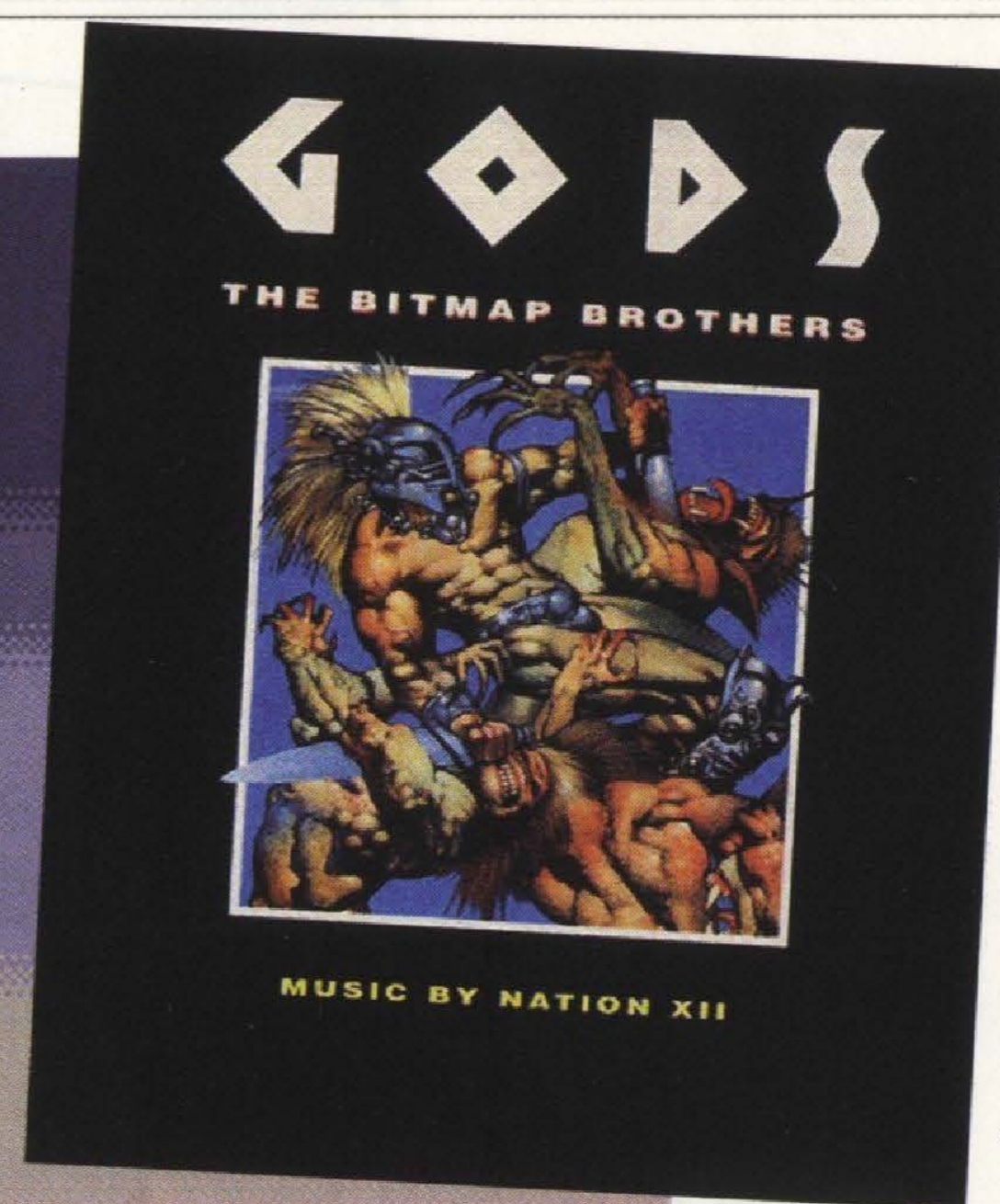


» Le immagini (comprese quelle della fantastica copertina) di Gods erano state commissionate per il rinomato disegnatore di fumetti Simon Bisley.

Per molti versi si trattava di un caso di cattiva promozione, perché l'etichetta dell'editore in realtà non rispecchiava il tipo di contenuti che ci si poteva aspettare in un gioco. Noi volevamo cambiare tutto questo". L'obiettivo fondamentale della loro nuova società era diventato così quello di modificare il modo in cui i giochi venivano presentati al pubblico, e la Bitmap Brothers è così diventata la prima compagnia di sviluppo che non solo riconosceva pubblicamente i propri team creativi, ma li promuoveva attivamente. Questa dimensione aggiuntiva di libertà e pubblico omaggio avrebbe dato come risultato alcuni tra i giochi 16-bit più belli e acclamati dalla critica in assoluto, ma all'epoca anche una compagnia di sviluppo così creativa e piena di idee doveva affrontare le stesse sfide a cui andavano incontro le nuove attività.



» Una versione di Speedball 2 perfetta dal punto di vista dei pixel è uscita (sotto lo sguardo attento di Mike) per il Pocket PC. Lo schermo allungato si adatta perfettamente al gioco, a cui vale davvero la pena fare una partita.



» Un'elegante e criptica pubblicità per la prima compilation di giochi della Bitmap. Un bel po' di stile, proprio come piaceva ai Fratelli.

La costruzione del Bitmap

Per concretizzare la filosofia fondamentale del trio, ovvero promuovere con vigore gli sviluppatori, c'era bisogno di scegliere il nome con attenzione. L'inclinazione naturale per dare inizio al loro regno di rock star dello sviluppo li avrebbe portati verso la scelta di un nome criptico e virile che non avrebbe sfigurato nelle classifiche musicali acid house dell'epoca. La raffinata comprensione da parte dei ragazzi della necessità di un'esposizione intelligente a livello mediatico gli impedì tuttavia di soccombere a qualche superficiale debolezza, facendogli scegliere invece una definizione pertinente, iconografica e durevole. "Bitmap" era un termine computeristico ben conosciuto negli ultimi anni '80, il quale aveva in sé una forte connotazione grafica che il team voleva (e che sarebbe riuscito a)

team si poneva il proprio obiettivo mantenendosi in contatto con gli altri tramite qualche telefonata occasionale e, più approfonditamente, tramite riunioni settimanali tenute in un pub di Londra (seguite da escursioni improvvisate nelle sale giochi) in cui ci si aggiornava sui progressi fatti e venivano definiti i nuovi obiettivi. Un metodo operativo funzionale, sebbene leggermente disgiunto, e certamente uno dei pochi in cui un'azienda poteva muovere i suoi primi passi in un'industria così volatile e incostante come quella del videogioco.

Soltanto dopo aver portato a termine il primo gioco il team decise che la produttività avrebbe tratto vantaggio dalla presenza di strutture proprie della compagnia, e così si stabilì in un ufficio a Wapping, nella parte orientale di Londra.

Alla Bitmap erano sicuri del proprio prodotto di lancio, ma dovevano ancora concretizzare l'intento fondamentale della collocazione di un marchio di

"LA BITMAP BROTHERS ERA DIVENTATA LA PRIMA COMPAGNIA DI SVILUPPO CHE NON SOLO RICONOSCEVA PUBBLICAMENTE I PROPRI TEAM CREATIVI, MA LI PROMUOVEVA ATTIVAMENTE"

infondere nei suoi giochi, mentre la parola "Brothers" alludeva intelligentemente alla struttura collaborativa e dinastica in cui era nata la compagnia: una bandiera di disprezzo sventolata in faccia a un'industria soffocante da cui si stava staccando, abbracciando al contempo i propri fratelli creativi. Il semplice fatto che il nome Bitmap Brothers si lasci pronunciare ancora con facilità dopo 20 anni e porti ancora con sé un maestoso sottotesto di eccellenza videoludica va ascritto all'importanza che ha la scelta oculata di un nome.

Avendo lasciato le loro rispettive compagnie nel 1987, quelli che presto sarebbero diventati Fratelli si muovevano con prudenza verso lo sviluppo dei giochi dell'allora nuova generazione. Lavorando da casa, ogni membro del

programmazione ben promosso accanto a ogni uscita, in modo tale da immettere da subito la compagnia sul sentiero giusto e da donarle quell'immagine profonda che sapevano sarebbe stata vitale per i titoli futuri. Tutto questo costava soldi e, per oltre un anno, non ci sarebbero state entrate.

"Prendere un ufficio è stato fantastico ed ha accelerato l'intero processo di scrittura dei giochi, ma i soldi sono sempre la prima voce nella lista dei problemi", dice Mike, ricordando le fasi embrionali della compagnia che ancora possiede e gestisce. "All'inizio questo ha significato lavorare per mesi senza paga, poi, quando abbiamo iniziato ad assumere, pagare i dipendenti di tasca nostra. Ci vuole molto impegno per far decollare un gioco prima di poter trovare un editore che lo finanzia,



Il cattivissimo musicista acid-house Tim Simenon (detto anche Bomb the Bass) aveva prestato il proprio talento e i propri pezzi a Xenon 2, contribuendo così alla creazione di una sorta di pietra miliare nella storia dell'Amiga.

e quando sei una nuova entità è ancora più difficile portare dalla propria parte gli investitori".

"Così una delle prime cose che abbiamo fatto è stata quella di assumere del personale per le PR che ci promuovesse come team di sviluppo. Avevamo pronte delle fotografie eccezionali, che funzionavano davvero bene perché tutte le riviste ne amavano lo stile ed erano impazienti di pubblicarle. Tutta la propaganda che ci circondava era stata accuratamente programmata", spiega Montgomery.

In effetti le riviste dell'epoca non sapevano proprio cosa fare con questo sviluppatore di alto profilo. Non gli interessava però: un resoconto facile da mettere in piedi su programmatori che indossavano occhiali da sole da duri in drammatiche foto in bianco e nero scattate come per la copertina di un qualche album rock era fantastico per le pagine di una rivista, e questo rendeva la Bitmap Brothers un prodotto prezioso per i mezzi di comunicazione anche prima dell'uscita di un qualsiasi videogioco.

Naturalmente tutta questa propaganda richiedeva un gioco che fosse all'altezza dei visi eleganti che i tre hacker si facevano ritrarre, e quando nel 1988 questo è arrivato le riviste si sono rassicurate vedendo che la loro sponsorizzazione giornalistica era giustificata.

Il Fiero Programmatore

Originariamente intitolato Kelly X (poi cambiato in Xenon dopo le voci di un beta per Atari ST sfuggito alla Mastertronic), il primo gioco della Bitmap Brothers è stato un enorme successo sia di critica che di pubblico.

Per molti aspetti Xenon era un tipico sparattutto, ma erano stati modificati così tanti aspetti standard del genere a cui apparteneva che era difficile collocarlo con precisione in una categoria. Piuttosto che il consolidato scorrimento lineare e la direzione forzata normalmente associati agli sparattutto, Xenon permetteva una totale libertà di movimento. L'alternarsi tra una nave e un carro armato aiutava a infondere una

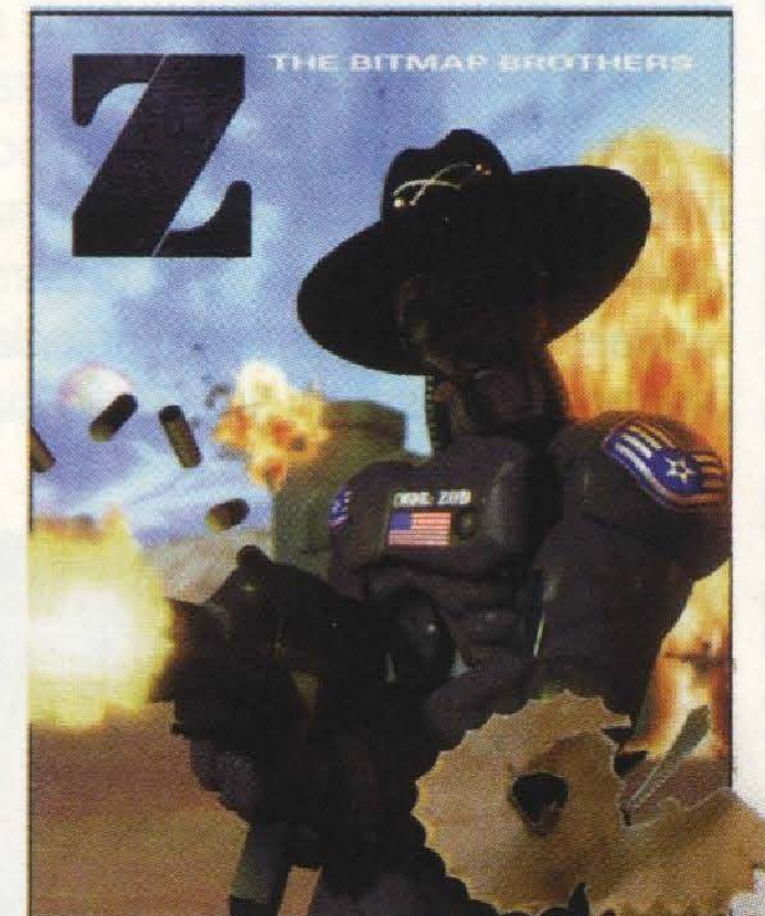
profondità pseudo 3D sulla visuale aerea del gioco. I giocatori lo adoravano, mentre le riviste lo reclamizzavano come il "primo coin-op domestico". (Computer And Video Games #77, Marzo 1988).

In verità il tempo è stato severo con Xenon, e ci vorrebbe un bel corso di ripasso sulla primissima storia dell'Amiga per ricordarsi del significativo (e giustificato) impatto avuto sul pubblico da questo gioco. Xenon aveva dimostrato le vere possibilità arcade di quella fantastica macchina a 16-bit, nonché l'importanza del nuovo mercato Amiga che all'epoca veniva ancora trascurato. È stato anche il primo gioco Amiga ad entrare nella classifica dei 40 migliori giochi per tutti i formati. Lo scorrimento fluido, l'audio fantastico e il veloce gameplay avevano tratto in inganno più di qualche recensore dell'epoca, indotto a pensare che si trattasse di una conversione di un coin-op. The Games Machine (aprile '88) aveva dato a Xenon un notevole 88%, parlandone come del secondo fortunato adattamento da parte dell'editore Melbourne House delle schede coin-op Arcadia basate sul sistema Amiga. In effetti era la versione coin-op Arcadia ad essere un adattamento del gioco Amiga: un segno di quanto fosse raffinato e influente il titolo di debutto di Bitmap Brothers, anche se il tempo ormai lo ha reso inadatto al giocatore moderno. Mike Montgomery si è anche potuto accapigliare con una versione da sala del suo titolo durante una recente uscita serale. "Xenon era stato convertito molto presto in coin-op, riscontrando un grosso successo. Qualche anno fa ne ho trovato uno in un pub. È stato fantastico giocarlo dopo tutti quegli anni di fronte ai miei amici che bevevano", ride.

I 12 mesi di precario, difficile e finanziariamente estenuante sviluppo avevano dato i propri frutti quasi da un giorno all'altro, e il gioco dei mezzi di comunicazione portato avanti con furbizia luciferina aveva garantito alla Bitmap Brothers le onorificenze e i riconoscimenti che la stessa si era prefissata di ottenere sin da subito. Come sempre in caso di successo, l'ostacolo maggiore da affrontare immediatamente era quello migliorare

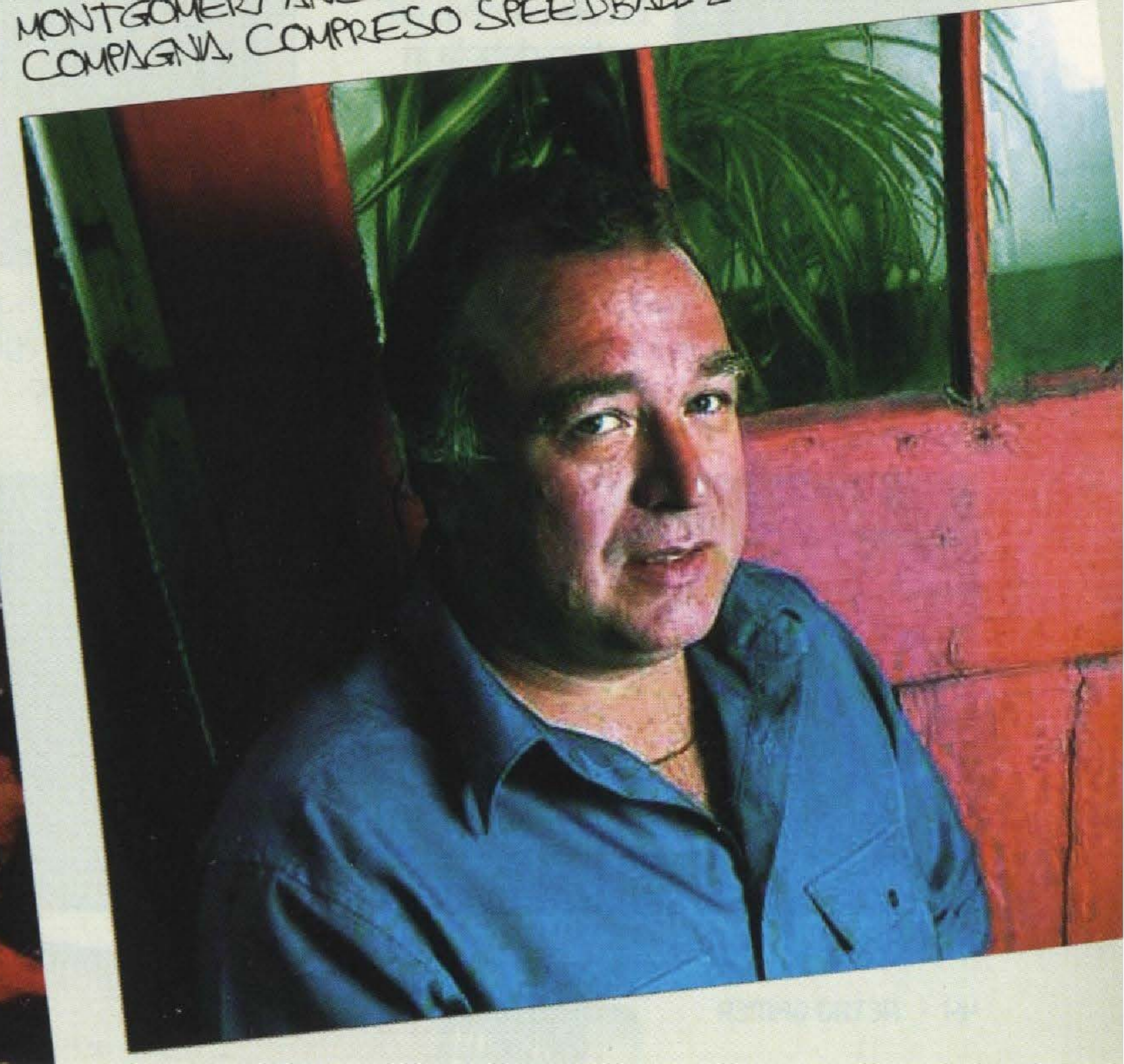
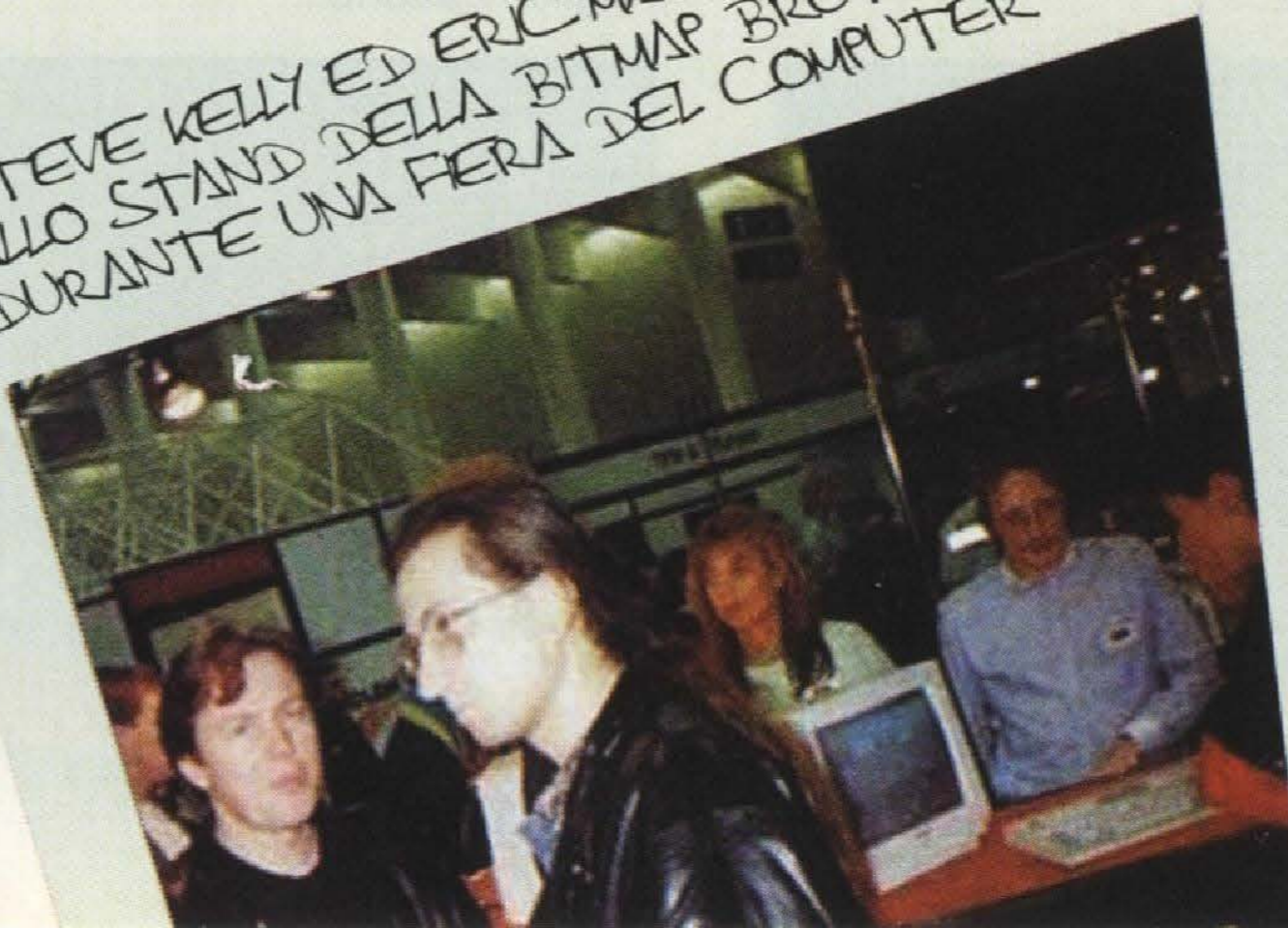
un risultato di così alto profilo, dato che i media (e, a dirla tutta, i giocatori) sin da subito si aspettavano cose astronomiche da questo nuovo sviluppatore. Un editore aveva già chiesto di vedere un progetto per un gioco di tennis, per il quale alla Bitmap si erano messi a fare ricerche e a iniziare lo sviluppo già durante la lavorazione di Xenon. Quando era arrivato il momento di presentare il progetto però, l'editore aveva cambiato idea, così il secondo (e pienamente finanziato) lavoro della Bitmap Brothers era stato completamente abbandonato. Dopo aver annegato il proprio dolore nell'alcol per qualche ora all'interno del solito pub, i programmatori avevano però deciso di non abbandonare così alla svelta quella notevole quantità di materiale di ricerca e, con l'aiuto del rinomato grafico Mark Coleman, avevano ristrutturato il gioco trasformandolo in una futuristica simulazione sportiva chiamata Speedball. Una cosa di cui la Bitmap Brothers non poteva essere accusata era la ripetitività, dato che ogni gioco che usciva affrontava con successo un genere diverso, e la macchina della pubblicità andava sempre al massimo. Nonostante fosse un gioco sportivo futuristico, il secondo titolo della Bitmap Brothers (uscito nel 1988) veniva ripetutamente paragonato a Xenon, il che, in tutta onestà, sembrava rasentare il ridicolo. I due giochi non avrebbero potuto essere più dissimili, e tuttavia lo sviluppatore aveva intessuto al loro interno talmente tante sottili (e meno sottili) sfumature che in effetti si compenetravano, rendendo quindi i paragoni bizzarramente ragionevoli. L'eccellente lucentezza metallica, la grafica splendidamente ricercata e lo scorrimento fluido come quello dei liquidi

Z
Mentre Speedball 2 ha venduto molte copie per molte, molte piattaforme, questo gioco di strategia in tempo reale di Bitmap è quello che ha venduto di più per una macchina singola. Con i suoi quattro anni e più di lavorazione (che spiegano l'apparente assenza della Bitmap Brothers dopo i due episodi di Chaos Engine), si tratta di un'impresa di cui Mike tenta di spiegarci l'enormità. "Mentre eravamo in fase di scrittura il CD-ROM cominciava a prendere piede come formato principale per il PC, quindi abbiamo dovuto cambiare un mucchio di cose e tornare indietro per aggiungere un bel po' di filmati. È stato quasi come reiniziare il progetto da capo quando già eravamo a metà strada. C'è voluto tantissimo per scriverlo e i costi dello sviluppo sono stati molto alti, ma ne è valsa la pena perché rispetto a tutti i nostri giochi è quello che ha venduto di più". Pur essendo stato uno dei primi RTS a dimostrare l'importanza di una IA accuratamente bilanciata e di una curva di apprendimento semplice, questo è uno dei più grandi e sottovalutati titoli dello scorso decennio.



MEMBRO DEI FRATELLI FONDATAORI DELLA BITMAP, MIKE MONTGOMERY ANCORA SI OCCUPA DEI GIOCHI DELLA COMPAGNIA, COMPRESO SPEEDBALL 2

STEVE KELLY ED ERIC MATTHEWS ALLO STAND DELLA BITMAP BROTHERS DURANTE UNA FIERA DEL COMPUTER





» L'etichetta editoriale della Bitmap Brothers, la Renegade, era una joint-venture con la Rhythm King Records.

DA EVITARE COME LA PESTE

Egualemente difficili da catalogare, anche i meno evoluti tra i giochi Bitmap erano infusi di una quantità tale di dettagli e di entusiasmo da eclissare la concorrenza quasi senza sforzi. È per questo forse che dovremmo ridimensionare il nostro giudizio su Magic Pockets per la sua prostituzione piuttosto volgare del sabato mattina su Going Live!



erano diventate così le caratteristiche proprie dei giochi Bitmap, e nessun altro sviluppatore si è mai avvicinato ad ottenere un tale riconoscibile status di culto durante l'intera generazione delle macchine a 16-bit. C'era un aspetto però in cui il team di Bitmap non aveva dimostrato tutte le proprie potenzialità, una mancanza della quale aveva piena coscienza e che voleva colmare con il gioco successivo, come aveva confidato Steve Kelly alla rivista ST Format poco dopo l'uscita di Speedball. "Risolvere i problemi che si presentano [durante la] scrittura dei giochi rende tutto interessante. Per esempio, c'eravamo prefissati l'obiettivo di rendere Speedball più veloce di Xenon, con immagini più grandi sullo schermo e la garanzia che al contempo il programma scorresse in modo fluido. Abbiamo a disposizione alcuni dei grafici migliori che ci sono in

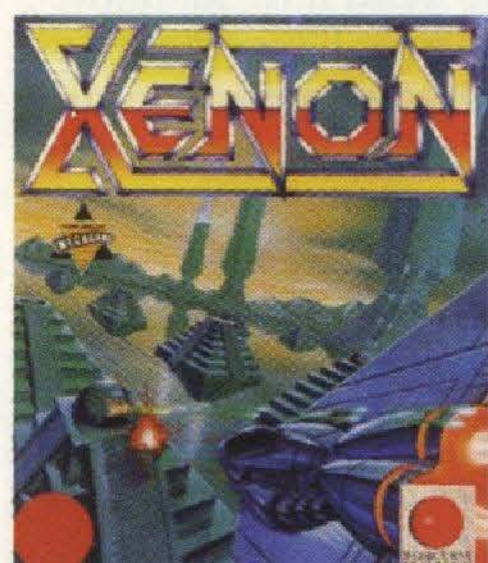
giro. Al momento pensiamo che non possiamo migliorare molto in quanto a grafica e programmazione, ma dobbiamo concentrarci su quello che è il nostro punto più debole: l'audio".

Hip Hop al Distretto B

Nel 1989 la Bitmap Brothers aveva raggiunto il massimo del successo, e stava progettando un futuro pensato dai suoi stessi grafici, profetizzato dai suoi oracoli della programmazione e, dopo il gioco successivo, ricordato dalla canzone delle sue tecno-sirene. Alla Bitmap avevano progettato un sequel del gioco di debutto, poi passato a uno dei pochi team di sviluppo che aveva mostrato un talento simile per quanto riguarda la fluidità dello scorrimento e l'attenzione al dettaglio, caratteristiche già diventate sinonimo di Bitmap Brothers: The Assembly Line. Xenon 2: Megablast era un sequel

solo di nome, che adottava uno stile più consolidato per quanto riguarda gli sparatutto (con uno scorrimento verticale unidirezionale, anche se per brevi tratti la direzione poteva essere invertita) oltre che le caratteristiche immagini della Bitmap Brothers. Se fosse stato possibile ignorare la grafica straordinariamente Giger-esca e vivida da far male agli occhi, giocare Megablast senza volume si sarebbe rivelata un'esperienza piuttosto mediocre. Naturalmente era assolutamente impossibile ignorare quelle immagini incredibili, e quell'audio ha cambiato per sempre il modo di ascoltare i diffusori dei computer domestici.

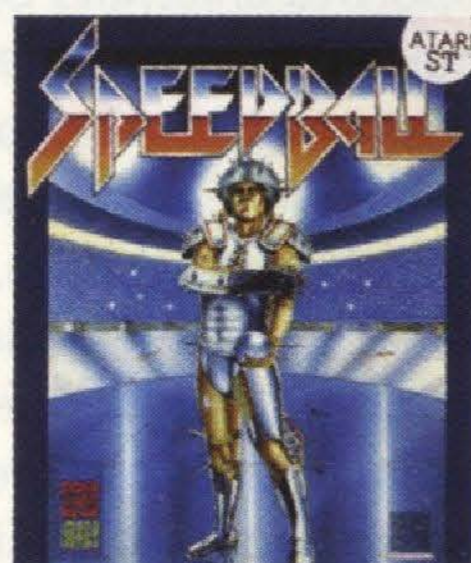
Grazie all'associazione con l'etichetta musicale Rhythm King (che condivideva una filosofia chiaramente simile per quanto riguarda il riconoscimento degli artisti), uno dei gruppi di maggior successo di quest'ultima era stato



XENON

» Il primo gioco della Bitmap Brothers che ha preparato la strada a una nuova era del videogioco.

Trasformandosi alternativamente da gioco di corse con visuale aerea a sparatutto standard, Xenon ha messo in subbuglio sia i giocatori che i critici.



SPEEDBALL

» E pensare che questo doveva essere un effeminato simulatore di tennis. Speedball combinava il football con il

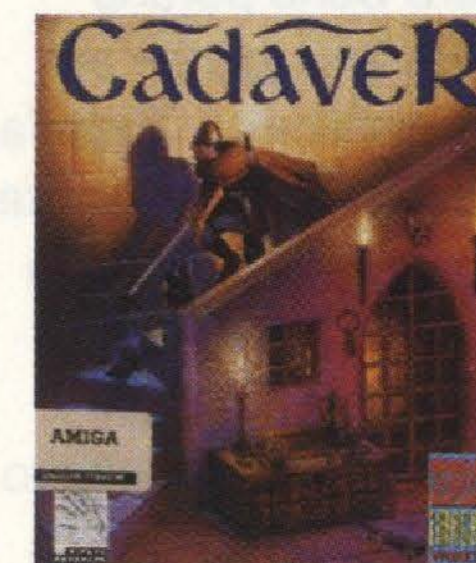
rollerball, e ricordava ai giocatori che seguire le regole in realtà era molto meno divertente che far male agli avversari e corrompere gli arbitri.



XENON 2: MEGABLAST

» Pieno di così tanti dettagli da far sanguinare gli occhi, è difficile stabilire quale fosse l'aspetto migliore

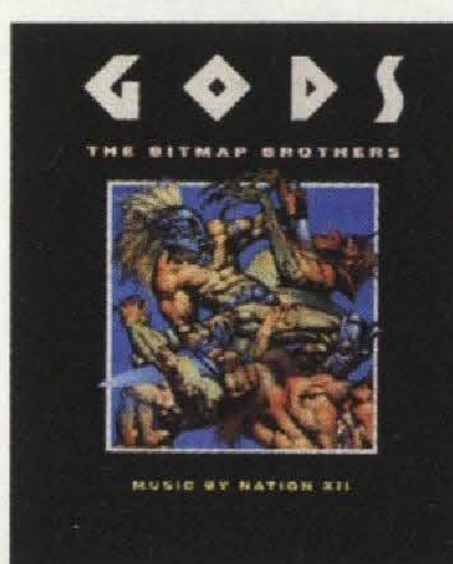
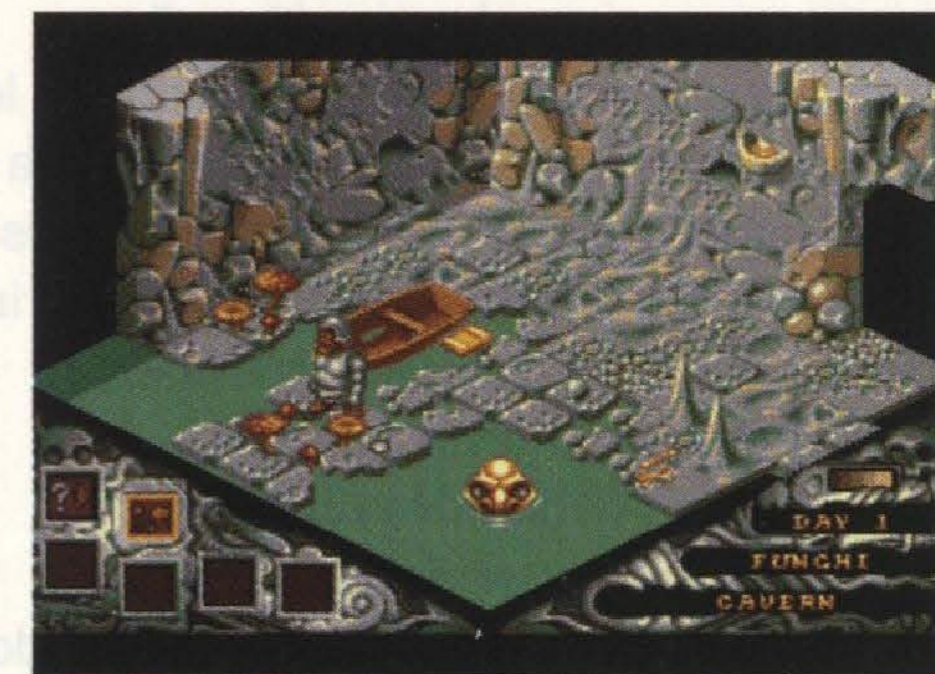
di questo fantastico sequel: la grafica eccezionale o l'incredibile colonna sonora acid house...



CADAVER

» I giochi isometrici una volta erano molto più divertenti di quanto non siano adesso, ma Cadaver tiene ancora duro per

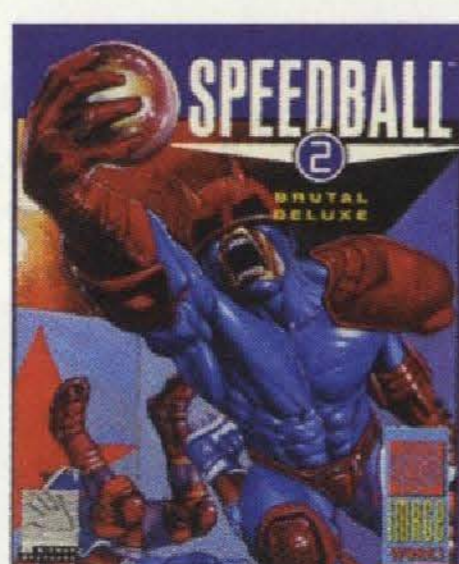
gli appassionati del genere avventuroso, con una profondità di interazione che pochi giochi di esplorazione isometrici a 16-bit riuscivano a gestire.



GODS

» Anche se Ercole sembra un tantino debole in questo platform, la grafica pulita rende Gods un episodio davvero gradito in questo

genere di giochi. Il fatto che non ci sia musica ha tuttavia lo stesso effetto di un calcio nelle parti basse.



SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

» Per molti Brutal Deluxe è l'apice del catalogo della Bitmap Brothers. Campo molto più grande, violenza

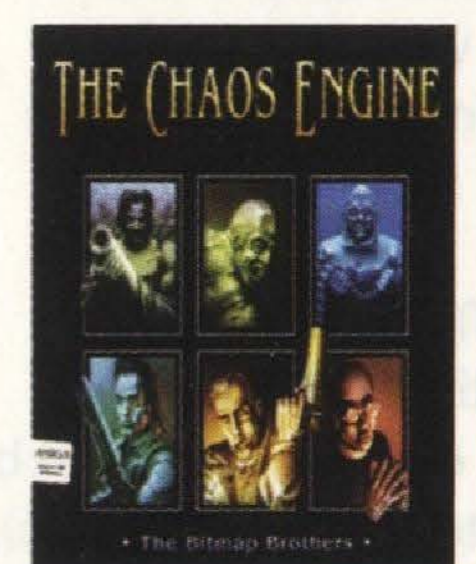
raddoppiata ed emozioni triplicate: Speedball 2 è il miglior gioco mai creato dall'essere umano.



MAGIC POCKETS

» Sfruttando il "talento" musicale di Betty Boo (Doin' The Do) questo platform dall'ottimo

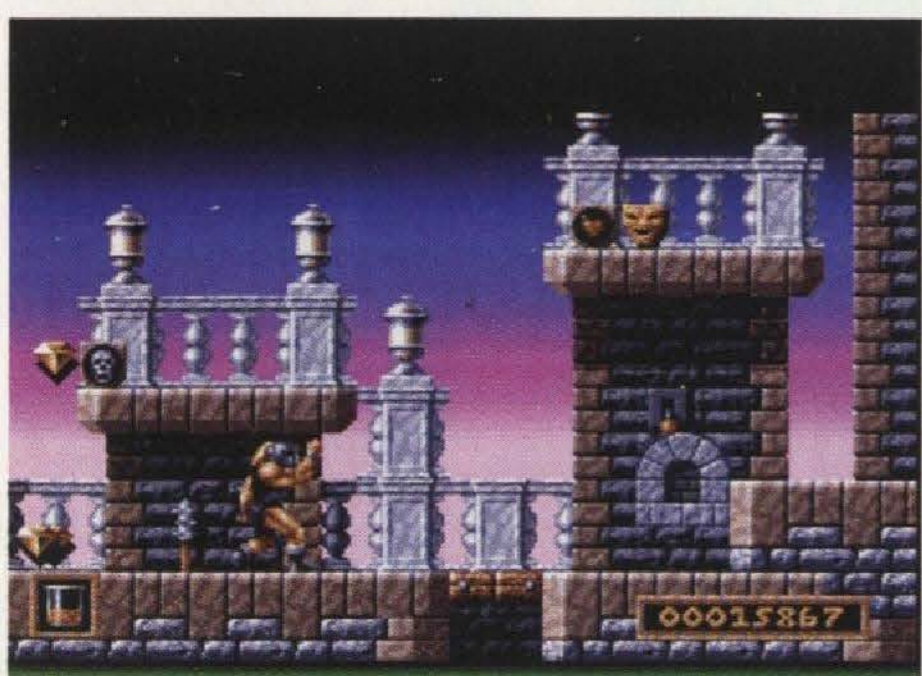
aspetto è stato derubato della propria credibilità quando è stato utilizzato come gioco telefonico su Going Live! Anche i migliori cadono...



THE CHAOS ENGINE

» Gioco del rientro in pista da parte della compagnia, The Chaos Engine è stato un gradito ritorno alla grandezza

della Bitmap. Assieme alla possibilità di giocare in due, la ricca trama e i personaggi contribuivano a creare un difficile ma autentico classico.



chiamato per creare un pezzo da classifica intitolato come il nuovo sequel della Bitmap. Tim Simenon, dei Bomb the Bass, aveva lavorato così con Eric Matthews e il compositore di musiche per computer David Whittaker per ricreare il classico acid-house dell'Amiga. Da tutto questo era risultata una delle più belle e acclamate ricostruzioni di un vero pezzo da classifica, con una riproduzione quasi perfetta della Megablast dei Bomb the Bass durante la schermata iniziale e una versione ridotta, seppur riconoscibile e corroborante, dello stesso pezzo come sottofondo per il gameplay. Essendo stata colmata l'unica lacuna all'interno dell'arsenale della Bitmap Brothers, le recensioni di Xenon 2: Megablast erano state piene di congratulazioni fragorose. Tuttavia questa associazione tra l'industria musicale e quella videoludica avrebbe avuto ripercussioni molto più profonde rispetto

a dei semplici voti alti nelle recensioni. Si sarebbe arrivati a un'alleanza che avrebbe trasformato la Bitmap Brothers in quel tipo di compagnia di sviluppo di primo piano in grado di realizzare a pieno i cambiamenti nell'industria per i quali i suoi fondatori avevano lottato sin dall'inizio.

I Ribelli

Anche se la Bitmap aveva stretto numerosi patti con Mirrosoft (che aveva fatto uscire numerosi giochi Bitmap con la sua etichetta Image Works), l'editore aveva sempre saputo che un team come quello della Bitmap Brothers non sarebbe rimasto a lungo all'interno dei confini di un'unica rete di distribuzione. Quando il capo della Rhythm King Records, Martin Heath (un giocatore avido che era saltato sulla sedia di fronte alla prospettiva di lavorare su Xenon 2) aveva incontrato Eric Matthews, aveva imparato molto sull'industria del videogioco,

identificandosi totalmente con le idee della Bitmap sulla necessità di liberare i programmatori. Nel 1990 avevano unito le forze e fondato la Renegade Software sia per pubblicare i giochi della Bitmap Brothers che per accettare del nuovo materiale proveniente da altri sviluppatori indipendenti, ai quali veniva promesso che la compagnia avrebbe posto i programmatori e i team di sviluppo al primo posto in caso di qualsiasi promozione. In un'intervista rilasciata a ST Format, Heath rivelava tutto a proposito della sua idea e del suo pensiero sull'industria del videogioco in generale. "Quando ho incontrato Met era evidente che non fosse troppo soddisfatto del proprio editore. I programmatori vengono trattati come degli idioti. Ho incontrato qualche editore, e la maggior parte delle persone che gestiscono queste compagnie sono uomini d'affari con nessun'altra mansione se non quella di usare la propria abilità per fare soldi. Sono bendisposti verso i programmatori, ma spesso le decisioni che prendono sono sbagliate. Noi abbiamo stabilito, come Rhythm King Records, che gli artisti devono ricevere il riconoscimento che gli spetta". Un altro visionario che la pensava allo stesso modo ed era deciso a cambiare il mondo dei videogiochi, e per un po' di tempo perfino con successo.

Il gioco della Bitmap Brothers, Gods, è stato il primo titolo ad essere pubblicato sotto l'etichetta Renegade, seguito presto da altri classici come Sensible Soccer (creato dalla leggenda Jon Hare, il quale ora possiede parte dei Tower Studios con Mike Montgomery), Fire & Ice, The Chaos Engine e Z, solo per citarne qualcuno. Renegade ha continuato a pubblicare e a promuovere gli sviluppatori fino al 1995, quando è stata comprata dalla Warner Interactive. Warner ha continuato ad utilizzare l'etichetta fino al 1997, quando l'ha venduta a GT Interactive e il nome di Renegade è stato malauguratamente soppresso.

Famiglia Allargata

Dopo aver generato per anni proprietà intellettuali originali e di successo, la Bitmap Brothers prospera ancora sotto lo sguardo attento di Mike Montgomery, e la ricchezza del materiale creativo a disposizione della compagnia continua ad essere messo bene a frutto. Ciò di cui si parla più insistentemente per quanto riguarda il team della Bitmap è il prossimo adattamento di Speedball 2 per il PC, anche se Mike ha annunciato che ci potremo aspettare altre cose dalla Bitmap Brothers, una compagnia che per vent'anni ha fornito ai giocatori i titoli indimenticabili che conosciamo. "Sono ancora a capo della Bitmap Brothers, ma con un team molto più piccolo che lavora ai vari formati per i miei giochi. Speedball 2 per Xbox Live Arcade è stato fatto in collaborazione con John Phillips e Mark Coleman, due Fratelli Bitmap di vecchia data, e abbiamo altri giochi in fase di lavorazione. Occhio a queste pagine!".

MEGABLAST

A testimonianza della dedizione dei membri della Bitmap bisogna citare la loro volontà e abilità nel trovare le crepe nell'armatura della loro stessa compagnia, e quando è stato il momento di dar vita a un sequel del loro primo gioco, i ragazzi sapevano che la musica avrebbe dovuto essere esemplare. A questo scopo hanno cercato l'aiuto del compositore di musica elettronica Tim Simenon dei Bomb the Bass (che tra parentesi è in assoluto il gruppo preferito di chi scrive). Il suo pezzo intitolato Megablast (dal fantastico album Into the Dragon) fungeva da perfetto accompagnamento a questo sparatutto ambientato nello spazio, anche se il musicista non era uno sprovveduto in quanto a musica computerizzata perché aveva usato un C64 come sequencer per il fantastico pezzo di debutto dei Bomb the Bass intitolato Beat 'Dis che poi è arrivato al numero uno delle classifiche acid house. Benché la tenue connessione di Betty Boo a Magic Pockets non fosse il seguito che i giocatori o gli appassionati di musica house si aspettassero, rimane il fatto che Bomb the Bass e Amiga rimarranno collegati per sempre.



THE CHAOS ENGINE 2

» Richiedendo un'Amiga truccata, The Chaos Engine 2 colmava qualche lacuna dell'originale dividendo lo schermo

orizzontalmente per permettere una maggiore libertà ai due giocatori e sostenere sia la grafica che l'azione. Bello.



Z » Con i suoi oltre quattro anni di sviluppo, Z racconta di una guerra tra robot blu e rossi. Un

titolo non solo perfetto per introdurre i giocatori agli RTS (grazie alla sua facilità di utilizzo) ma di grande attrattiva anche per gli appassionati del genere grazie alla sua intricata strategia e all'IA ben bilanciata.



Z2: STEEL SOLDIERS

» Sequel 3D dell'originale RTS, Steel Soldiers non è privo di estimatori, anche se il suo

sfortunato arrivo nel mezzo di due generazioni di hardware lo ha lasciato un po' lacunoso. È assolutamente un oggetto da collezione con cui vale sicuramente la pena passare un paio d'ore.



WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

» Questo simulatore tattico di guerra in cui

vengono riprodotti gli eventi del D-Day dimostra quanto i Fratelli avessero imparato dalle loro precedenti gite nella terza dimensione. Il gioco è adornato da ambientazioni bellissime, che tuttavia non hanno le caratteristiche tipiche di Bitmap.



SPEEDBALL 2100

» Episodio sfortunato nell'albero genealogico di Speedball, è stato un

tentativo di trasformare in 3D il franchise per la fortunata PlayStation One, ma la mancanza di velocità e la grafica grezza privavano questo fantastico gioco della propria bellezza.





IL DITTATORE
DELLO STATO
LIBERO
DI BANANAS

LA (VERA) STORIA DI



DONKEY KONG

Il saltellante idraulico dal baffo birbante potrà anche essere la Mascotte Nintendo per eccellenza, ma non sono pochi a pensare gran parte del suo successo sia dipesa anche dal supporto di Donkey Kong... Non siete d'accordo? Bene, eccovi dieci pagine per cambiare idea!

Volendo definire con una sola parola l'incredibile valore espressivo della figura Donkey Kong, "poliedricità" potrebbe probabilmente racchiudere in un certo senso tutte le sue qualità. A differenza di molti progetti che nascono e crescono seguendo pedissequamente un determinato stile, il Sacro

Scimmione non ha mai voltato le spalle ai cambiamenti: che si tratti di Puzzle, Platform, Racing Game o Beat 'em Up, Mr.Kong non si è di fatti mai tirato indietro.

LE ORIGINI DEL MITO

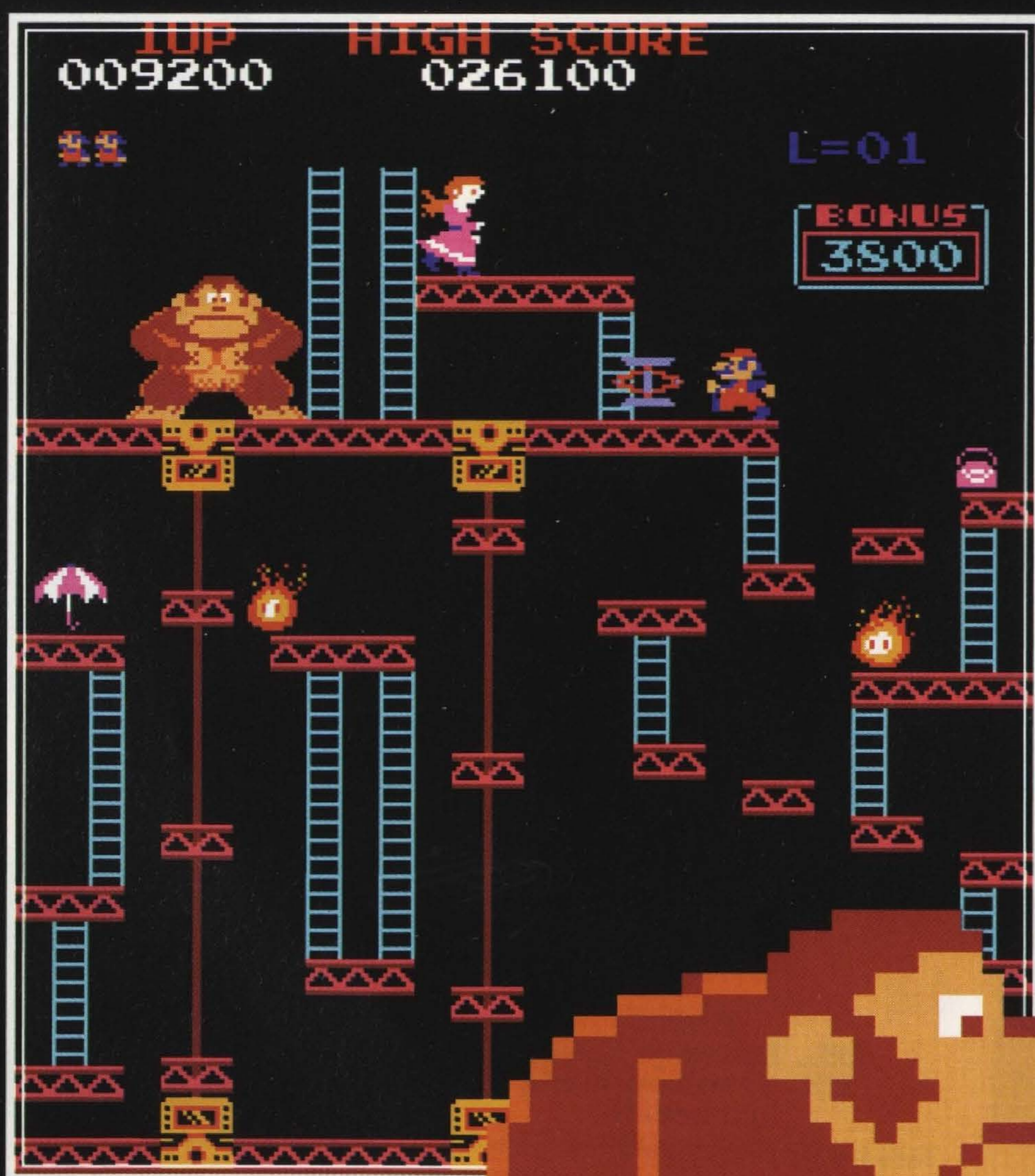
Partendo dagli albori, l'attenzione non può che cadere su Radar Scope, un Coin-Op simile a Space Invaders a cui sono indiscutibilmente legate le sorti della nostra scimmia preferita.

Gli anni ottanta furono senza dubbio per la Nintendo gli anni più straordinari della sua storia, tanto che il presidente della Nintendo Americana, Minoru Arakawa fu propenso a esportare alcuni dei cabinati di maggior successo in Giappone all'estero ed emularne l'effetto. Però, non appena Radar Scope toccò il suolo americano, tutto l'hype intorno ad esso svanì clamorosamente e Arakawa fu additato come il principale responsabile di questo disastro economico.

Tuttavia, l'uomo, affrontando coraggiosamente il tracollo finanziario, pregò il patrigno (Hiroshi Yamauchi, Nintendo CEO) di inviargli un altro gioco da installare al posto dello sfortunato Radar Scope e rigirarne le sorti funeste. Yamauchi acconsentì alla richiesta, e affidò il compito ad un aspirante progettista industriale che stava lavorando per lui, un certo Shigeru Miyamoto.

"Quando cominciai la mia carriera alla Nintendo, i videogiochi non rappresentavano la mia priorità, in quanto il mio vero interesse verteva sui prodotti d'intrattenimento e sui giocattoli", ci ricorda Miyamoto, che poi aggiunge: " il mio compito era quello di disegnare in qualità di esperto di produzioni industriali, e fui sorpreso di scoprire che la società mi aveva commissionato la realizzazione di un videogioco, e fu solo allora che mi addentrai in questo fantastico campo".

Piuttosto che implementare Radar Scope, Miyamoto focalizzò la sua



Qui Mario non è che debba fare molto...se ne sta a guardare le sospensioni degli ascensori che svolgono il loro dovere.



Donkey Kong dalla **A** alla **Z**

A come "Arcade": il luogo Culto che ospitò l'avvento del mitico Scimmione!

B come "Barili": piuttosto che scendere giù e mangiare Jumpman in un sol boccone, Kong preferiva gettare contro il suo ex carceriere, un numero infinito di barili.

C come "Coleco": che si aggiudicò i diritti per i porting casalinghi di Donkey Kong...

D come "Diddy Kong": il cuginetto di Donkey Kong fa la sua prima apparizione in Donkey Kong Country, protagonista in Donkey Kong 2

E come EAD: la storica divisione Software Nintendo diretta da Shigeru Miyamoto!

F come "Figlio": il mistico Donkey è in realtà il figlio del più villosa Cranky Kong

G come "Gunpei Yokoi": il leggendario Guru Nintendo che scoprì il giovane prodigio Miyamoto.

H come "Help!": l'accorato grido d'aiuto della piccolo Pauline, racchiuso all'interno di una nuvoletta da fumetto lungo tutto il dipanarsi del primo Donkey Kong di sempre!

I come "Imitazione": non c'è che dire, DK vanta un'innumerabile serie di cloni più o meno efficaci...

J come "Jumpman": oggi noto come Mario, era in origine un carpentiere dal grugno atipico.

K come "Kongas": le mitiche periferiche ritmiche di supporto all'irresistibile Donkey Konga per Game Cube!

L come "Lanky Kong": ennesimo, dissennato tassello della famiglia Kong ammirata in Donkey Kong 64...

M come "Mario Segali": come l'impiegato Nintendo che funse da "Musa Ispiratrice" per la creazione del baffuto idraulico...

N come "Nintendo": cominciando con carte da gioco, e giochi elettronici, per poi giungere ad Arcade gorilla furenti e carpentieri impavidi.

O come "Orco The Killer Whale": apparso in Donkey Kong Jungle

Beat, aiuterà Kong a trovare segreti distruggendo muri!

P come "Pauline": fidanzata di Jumpman e ostaggio di Kong, il suo nome originario era Lady, che poi però venne ulteriormente cambiato perché troppo ovvio.

Q come "Q* Bert": uno degli indiscussi protagonisti alla caccia di Kong nella famosa serie animata Saturday Supercar.

R come "Radar Scope": lo pseudo clone di Space Invaders e Galaxian che ebbe il merito di causare (involontariamente) la nascita di Donkey Kong.

S come "Shigeru Miyamoto": il prolifico game design Nintendo ha cominciato la sua avventura nel settore con Donkey Kong, un progetto vagamente ispirato a "Braccio di Ferro".

T come "Taj": il un tipico elefante arabo che aiuterà Diddy Kong a superare le oscure forze maligne in Diddy Kong Racing.

U come Universal Studios: la MCA intentò causa contro la Nintendo per plagio accusando il nostro Kong di essere un'imitazione della star hollywoodiana King Kong; tuttavia non la spuntarono.

V per Vendetta: anche Kong nel corso della sua celebre storia ha avuto qualche chance di far pagare cara e amara i colpi in testa ricevuti da Mario

W per Wrinkly Kong: l'ultima moglie del primo Donkey Kong, sfortunatamente passata a miglior vita in Donkey Kong Country 3.

X come XXX: l'enorme cuore pulsante che sopraggiungeva dopo che Jumpman aveva salvato Pauline. La scena più "Hard" mai firmata da Nintendo!

Y come Yamauchi: fu il CEO della Nintendo al tempo dello sviluppo della saga di DK. Se lui non avesse confidato nelle doti geniali di Miyamoto, probabilmente oggi l'industria videoludica della casa nipponica sarebbe stata molto diversa.

Z come Zelda: grazie agli introiti ricavati da Konkey Kong, la Nintendo ebbe modo di creare uno degli RPG più iconografici di tutta la storia videoludica.

DONKEY KONG

Donkey Kong Rap

DONKEY KONG 64 SI APRIVA CON UNA CANZONCINA DAI CONNOTATI RAPPEGGIANTI IL CUI SCOPO ERA QUELLO DI INTRODURRE TUTTI I SUOI PERSONAGGI E LE LORO ESILARANTI ABILITÀ, MESCOLANDO RITMO E ILARITÀ. ECCO QUI LA GIUDA COMPLETA DI TUTTE LE SUE STROFE, NEL CASO AVESTE L'IMPELLENTE DESIDERIO DI CANTARLA A SQUARCIAGOLA.

“ Here, here, here we go,
So they're finally here performing for you,
If you know the words you can join in too,
Put your hands together if you want to clap,
As we take you through this monkey rap,

**Huh!!
DK, Donkey Kong!!**

He's the leader of the bunch, you know him well,
He's finally back, to kick some tail,
His coconut gun can fire in spurts,
If he shoots ya, it's gonna hurt,
He's bigger, faster and stronger too,
He's the first member of the DK crew!



Diddy Kong
PRIMA APPARIZIONE: IN DONKEY KONG COUNTRY
Ecco il primo nipotino di DK qui ritratto con uno sfavillante cappellino rosso: si presenta sulla scena con un pericoloso ma altrettanto sbilanciato jetpack di legno, da cui prende un'ascia pronta all'azione. Pensare che ha avuto anche la copertina su Super Smash Bros per Wii!



Donkey Kong/Cranky Kong
PRIMA APPARIZIONE: IN DONKEY KONG

Il progenitore di tutti i Kong ebbe l'ingrato compito di cominciare la sua avventura svolgendo il ruolo di un prepotente rapitore di fanciulle, prima di diventare eroe e poi eccentrico gerarca in DK Country. Il rap si apre e si chiude con Cranky: nel primo DK la sua esistenza sembrava sospesa ad un filo, destinato a morire da un momento all'altro, ma la sua pellaccia è molto più dura del previsto



“ **Huh!!
DK, Donkey Kong!!**

He has no style, he has no grace,
This Kong has a funny face,
He can handstand when he needs to,
And stretch his arms out just for you,
Inflate himself just like a balloon,
This crazy Kong just digs this tune!



“ **Huh!!
DK, Donkey Kong!!
DK, Donkey Kong is here!!**

This Kong's got style, so listen up dudes,
She can shrink in size to suit her mood,
She's quick and nimble when she needs to be,
She can float through the air and climb up trees,
If you choose her, you'll not choose wrong,
With a skip and a hop, she's one cool Kong!

Lanky Kong
PRIMA APPARIZIONE: IN DONKEY KONG 64
Ognuno di noi può vantare un misterioso avo di cui è difficile ricordare il vincolo esatto di parentela, e Lanky Kong non fa eccezione, dopo un bizzarro movimento rap, la sua performance lascia il segno con linguacce e puzlette, librandosi in aria come un tuffolo.



Chunky Kong

PRIMA APPARIZIONE: IN DONKEY KONG 64
Chunky è il fratello maggiore di Kiddy nonché cugino di Dixie e King. Come lo stesso nome suggerisce, la sua è una figura piuttosto "rotondetta", ma a dispetto della sua mole spaventosa, lo tormenta un grande dilemma: odia le altezze! Una vera catastrofe per una scimmia... dopo un primo timido e imbarazzato contatto con la telecamera, mostra orgoglioso le sue forme generose



“ **Huh!!
DK, Donkey Kong!!
DK, Donkey Kong is here!!**

He's back again and about time too,
And this time he's in the mood,
He can fly real high with his jetpack on,
With his pistols out
he's one tough Kong,
He'll make you smile
when he plays his tune,
But Kremplings beware
'cause he's after you!



**“ Huh!!
DK, Donkey Kong!!
Huh!!**

Finally he's here, he's here for you,
It's the last member of the DK crew,
This Kong's so strong,
it isn't funny,
He'll make a Kremling
cry out for mummy,
He can pick up a boulder
with relative ease,
Makes crushing rocks seem
such a breeze,
He may move slow,
he can't jump high,
But this Kong is one heck of a guy!



Donkey Kong II

PRIMA APPARIZIONE: IN DONKEY KONG COUNTRY
I 16 Bit hanno regalato i natali ad un secondo Donkey Kong, agghindato con un modaiolo taglio di capelli e un elegante cravatta. Nipote dell'omonimo protagonista e zio di Diddy, rappa con destrezza ostentando muscoli, prestantza fisica a scapito di qualche incolpevole ape di passaggio.

“ Huh!!

**C'mon Cranky take
it to the fridge!**

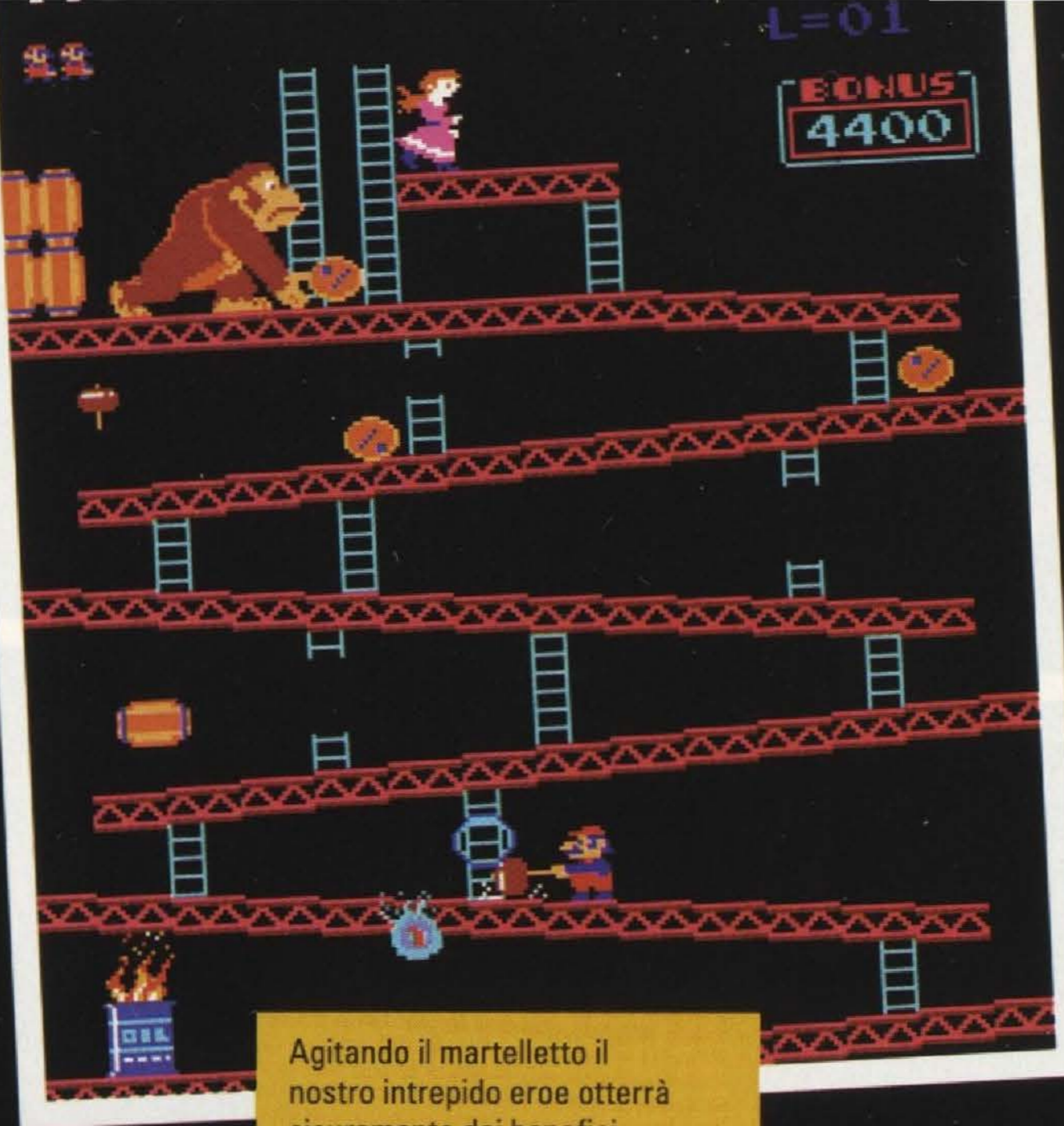
Walnuts, peanuts, pineapple smells,
Grapes, melons, oranges
and coconut shells,
Walnuts, peanuts, pineapple smells,
Grapes, melons, oranges
and coconut shells,

**Oh
yeah!!**

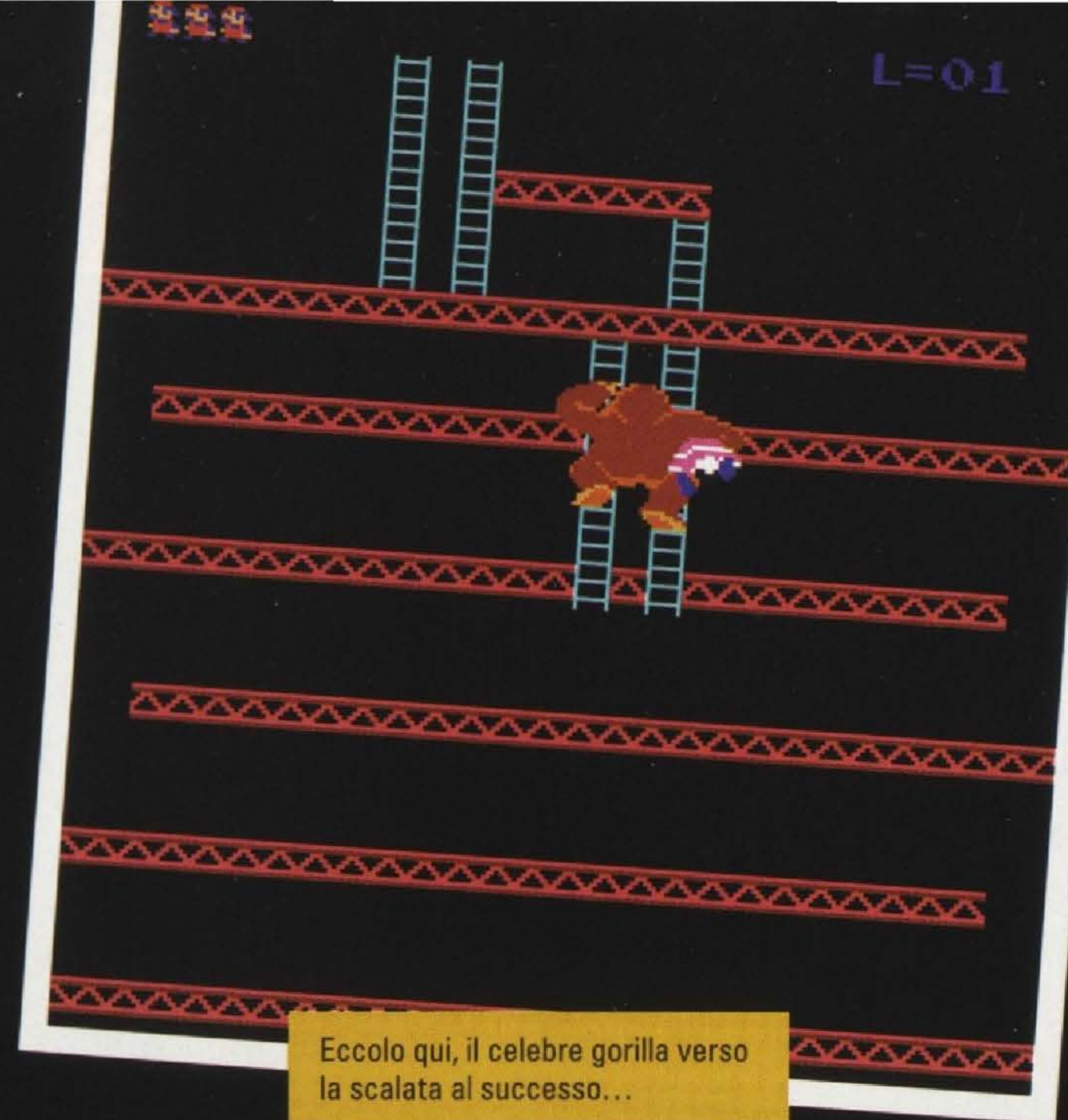


Tiny Kong

PRIMA APPARIZIONE: IN DONKEY KONG 64
La sorellina di Dixie, cugina di Chunky e di Diddy, indossa un allegro cappellino, dei simpatici pantaloncini e sfavillanti orecchini. La sua parte nel rap include il pestaggio di un croc fuggendo poi via tra gli alberi.



Agitando il martelletto il nostro intrepido eroe otterrà sicuramente dei benefici....



Eccolo qui, il celebre gorilla verso la scalata al successo...

attenzione su un nuovo progetto, basato sull'hardware della macchina. Questa decisione fu la chiave di volta che avrebbe suggellato il successo della Nintendo nel mercato arcade degli USA. Infatti, all'epoca, al maggior parte dei giochi arcade prevedevano le consuete mosse volte all'eliminazione degli avversari: Miyamoto invece, traendo ispirazione dalla formula popolare tanto amata del "triangolo amoroso" su cui Braccio di Ferro alias Popeye aveva costruito il suo successo, pensò a dei personaggi che avrebbero assunto queste caratteristiche per poi convertirle in ambito videoludico nel trio "eroe" Jumpman, "la donzella in pericolo" Lady, e "il bullo" Donkey Kong.

La genialità del progetto fu in parte dovuto anche all'ideazione dei personaggi: difatti, il prototipo di Jumpman su cui Miyamoto si basava, aveva tutte le caratteristiche di un uomo comune, con cui la gente poteva identificarsi. Invece Lady, era una sorta di "femme fatale", avvenente come una sirena ma indifesa come un gattino, mentre Donkey Kong incarnava l'archetipo dell'uomo prepotente e villano.

Attraverso la stretta collaborazione tecnica di Gumpei Yokoi, Miyamoto creò le fondamenta per erigere uno degli scenari più scoppiettanti di tutta la storia Nintendo.

Tuttavia, la febbrile fantasia del disegnatore spesso andava oltre i limiti tecnici a loro disposizione, come fu l'idea irrealizzabile di fornire a ciascun personaggio dei movimenti e delle reazioni diverse, in modo da diversificarli, e che sfortunatamente rimasero solo delle bozze del progetto.

Paradossalmente però, alcune limitazioni tecniche richieste diventarono tratti distintivi e iconografici di un personaggio come Jumpman, che ancora oggi è una delle leggende più amate nel mondo videoludico. Commentando il successo di colui che sarebbe poi diventato Mario, Shigeru Miyamoto spiega come concepì il look del simpatico baffone: "dovevamo costruire un personaggio minuto che fosse però allo stesso tempo più umano possibile e per rendere questa operazione realizzabile gli disegnai un nasone e dei grossi baffi, poiché così facendo avremmo coperto il viso e le espressioni facciali che non potevano essere realizzate su poligoni così piccoli. Lo dotai anche di grandi mani da utilizzare nel momento del bisogno, ma tutte queste caratteristiche a cui la sua immagine atipica è legata, non sono il frutto di una decisione repentina, ma venute fuori durante il processo di sviluppo".

"CIAK SI GIRA"

Ci sono diverse teorie che circolano riguardo i natali di Donkey Kong e alcuni sostengono che il suo nome nacque a causa di un disguido tecnico causato da un toner difettoso che in un fax commutò la "M" di Monkey Kong, il nome prescelto, in "D". In realtà anche in questo caso ci fu lo zampino di Miyamoto che era intenzionato a conferire al nostro scimmione preferito, un nominativo buffo: "Avevo sentito dire che Donkey in inglese fosse sinonimo di stupido, e lo ritenevo l'appellativo l'ideale per descrivere il personaggio; così fu, sebbene la sua scelta fu accolta con molto scetticismo dalla Nintendo Americana".

HOLLYWOOD KONGA

KONG DI NUOVO UNA STAR!

Mario può anche essere divenuto il protagonista di un film di Hollywood, intrattenendo i suoi fan per più di un ora e mezza con The Wizard, ma Donkey Kong può vantare di essere la star del prossimo film di Seth Gordon: The King of Kong: a Fistful of Quarters: la trama prevedrà che Stive Wiebe, dopo aver perso il lavoro, si getterà a capofitto nell'impresa di battere il record del campione in carica Florianian Billy, detentore del punteggio più alto solo a quelle di Ercole, il nostro Stive riuscirà divenire eroe dalle sua contrada. Comunque, l'accesa rivalità tra i due concorrenti non potrà non portare ad uno scontro esclusivamente verbale: piuttosto ci sarà un vero duello campestre!

Via al Rumba Park!



LA (VERA) STORIA DI DONKEY KONG

Tuttavia, uno degli elementi più caratteristici della realizzazione di Donkey Kong fu la scena introduttiva iniziale, una delle prime ad essere utilizzate in un videogioco, che ritraeva il peloso energumeno intento a scalare una costruzione stringendo tra le mani una dolce fanciulla "scimmiettando" la performance attuata da King Kong sull'Empire State Building: dopo aver collocato la sua preda sul punto più alto della struttura, Donkey farà il possibile per rendere la scalata del baffuto salvatore più ardua possibile.

Già all'epoca, molti individuarono nella struttura degli stage, uno degli elementi più caratteristici del gioco, ma noi vogliamo soprattutto sottolinearne l'incredibile gameplay: Donkey Kong infatti, fu diviso in 4 sezioni ognuna delle quali rappresenterebbe in scala 25 metri necessari a Jumpman di salvare Lady. Una curiosità: mentre la versione americana proponeva i differenti livelli secondo una scelta causale, il cabinato giapponese seguiva una certa sequenza logica.

LEVEL DESIGN

Passiamo ora al dettaglio del gioco: il primo quadro, soprannominato "the Gilder" (la rotaia ferrata) vedeva impegnato Jumpman a scavalcare una serie di scale cercando di evitare gli oggetti che Donkey Kong lanciava dall'alto. Il secondo, il cui nome era "Pie factory" prevedeva che il nostro eroe passasse attraverso dei nastri trasportatori senza incorrere in dolorose palle di fuoco, all'interno di una struttura simile ad una torta gigante. Il terzo stage, intitolato "the Elevator" era costruito mediante degli ascensori che richiedevano un certo tempismo per non finire dilaniati dalle lamiere. Infine, "Rivets" rappresentava l'ultima fatica che vedeva Jumpman svitare 8 bulloni che sostenevano tutta l'impalcatura che sosteneva la scimmia, per farlo così rovinare al suolo.

Una volta che il primate sarà al tappeto, il gioco si ripeteva per altre 4 volte aumentando proporzionalmente la difficoltà fino a giungere al fatidico livello 22: il fatto che sia stato definito come "the Killer Screen", dovrebbe rendere l'idea di quanto fosse complesso portarlo a termine, se non addirittura impossibile, in



Donkey Kong Country consentiva di cavalcare un rinoceronte di nome Rambi.

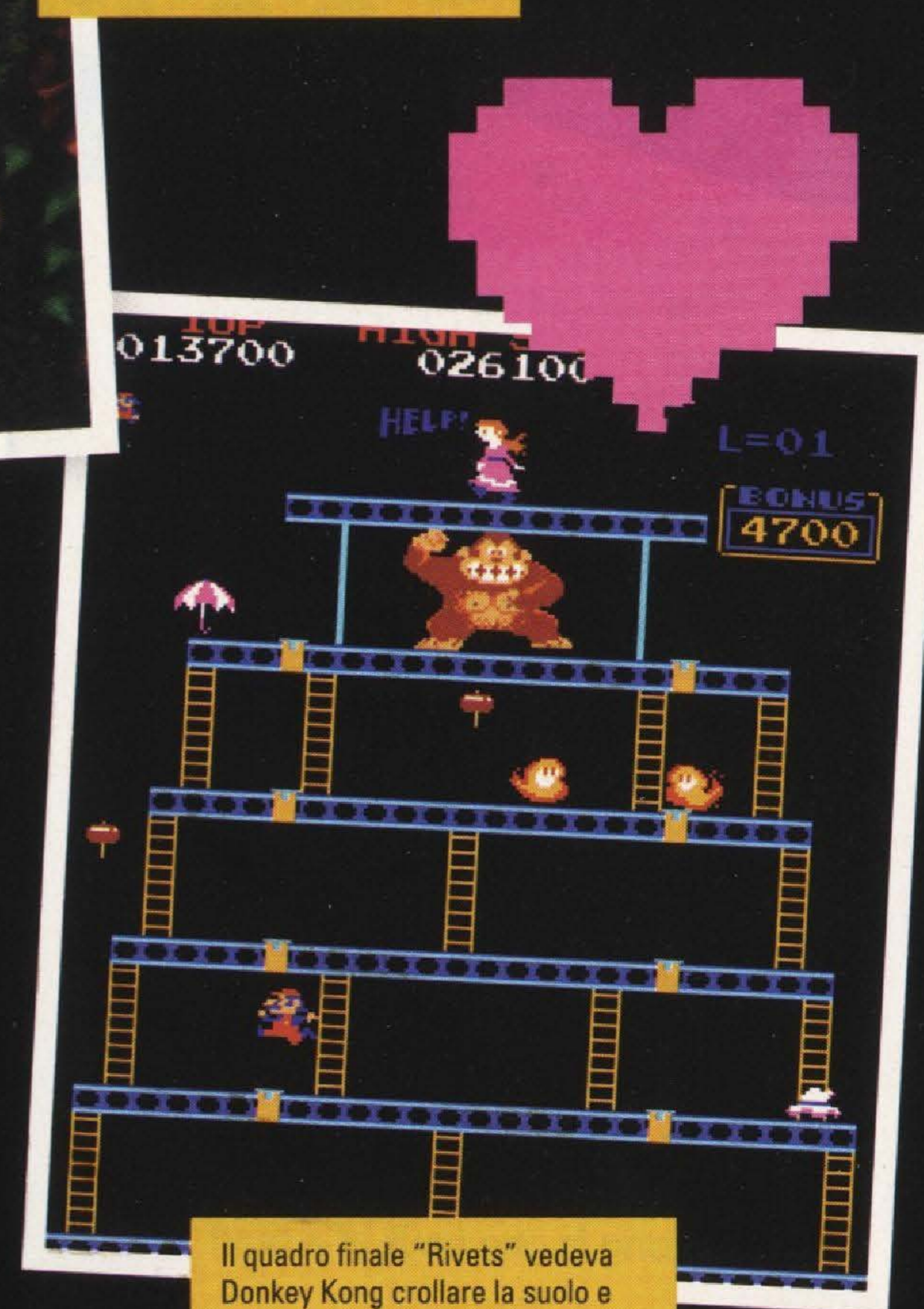
quanto dotato di un sistema a tempo complessissimo; sebbene i secondi a disposizione fossero 100, la velocità con cui scorrevano provocavano, la maggior parte delle volte, la morte del forzuto protagonista...un vero incubo!

L'AVVENTURA CONTINUA.....

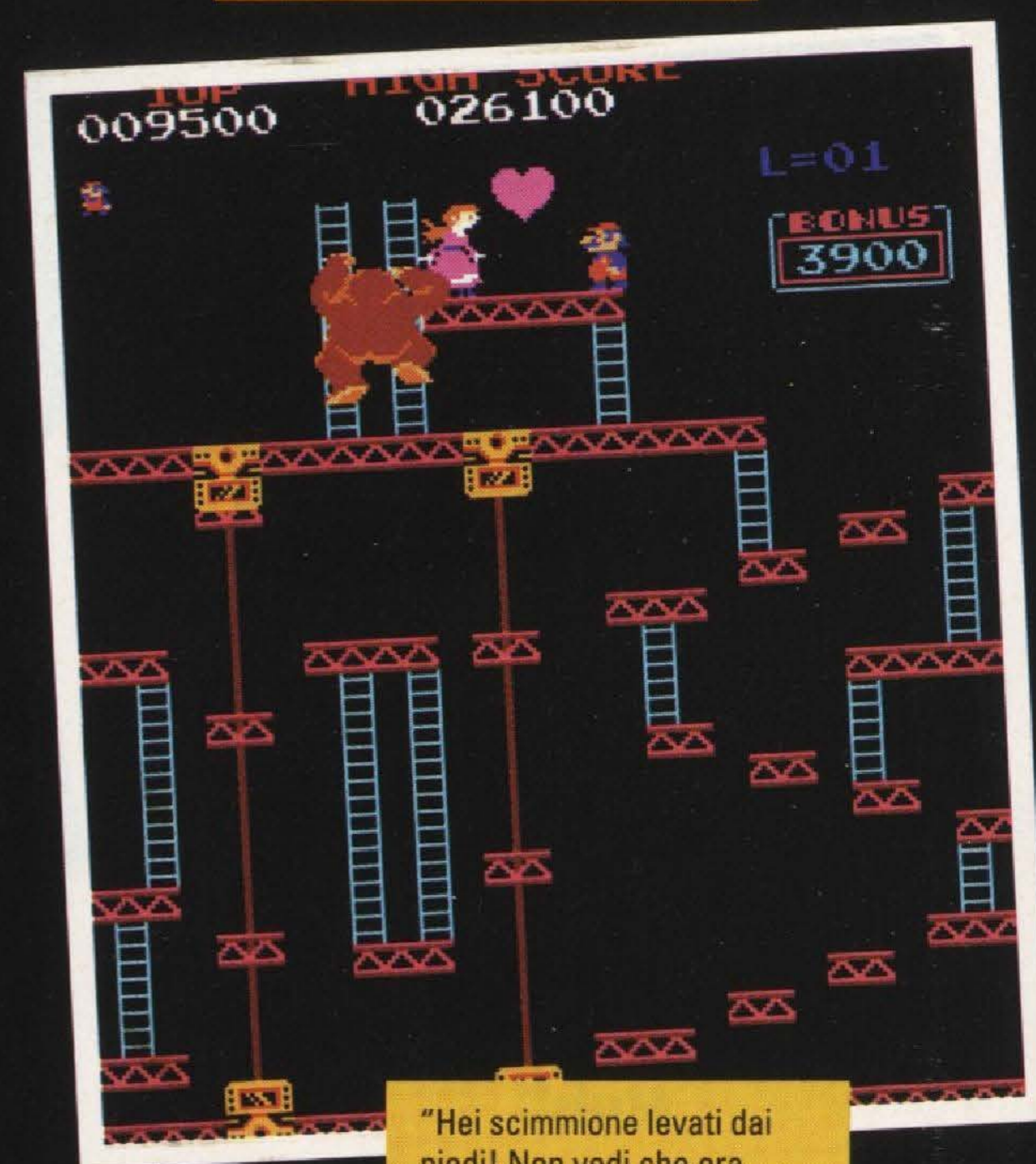
Dopo aver finito il progetto, Arakawa chiamò il figliastro per affermare che il genio di Miyamoto aveva progettato un gioco che avrebbe oscurato la popolarità di Radar Scope. Nonostante questo, in America la prima distribuzione di Donkey Kong fu guardata con un certo scetticismo, soprattutto riguardo al singolare gameplay e ad un moniker piuttosto sui generis, ma Arakawa, credendo fortemente del progetto, procedette alla traduzione per il mercato occidentale. Tra i cambiamenti più evidenti che concernevano la traduzione, furono i nomi dei protagonisti, sostituiti con Pauline per Lady, ispirato alla moglie di un magazziniere Nintendo, e Mario per Jumpman in onore di Mario Segali, un dirigente della filiale americana della softer house nipponica.

Per testare il prodotto, Donkey Kong fu portato in un bar di Seattle, e da lì cominciò il suo strepitoso successo in territorio americano: a pochi mesi dalla sua uscita, avvenuta nel luglio del 1981, le richieste si moltiplicarono a dismisura, provocando alla Nintendo un fatturato di oltre 180 milioni di dollari con 60.000 unità piazzate. A questo, bisogna aggiungere i 100 milioni guadagnati nell'anno successivo: il gioco divenne un fenomeno nazionale.

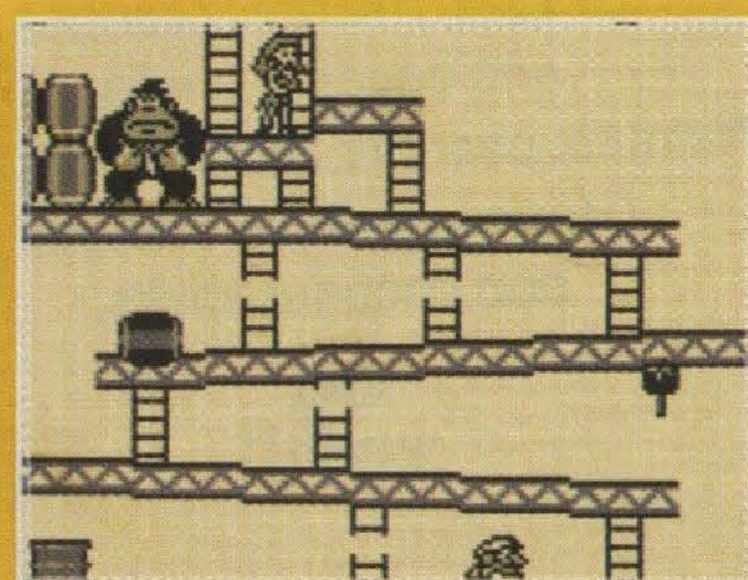
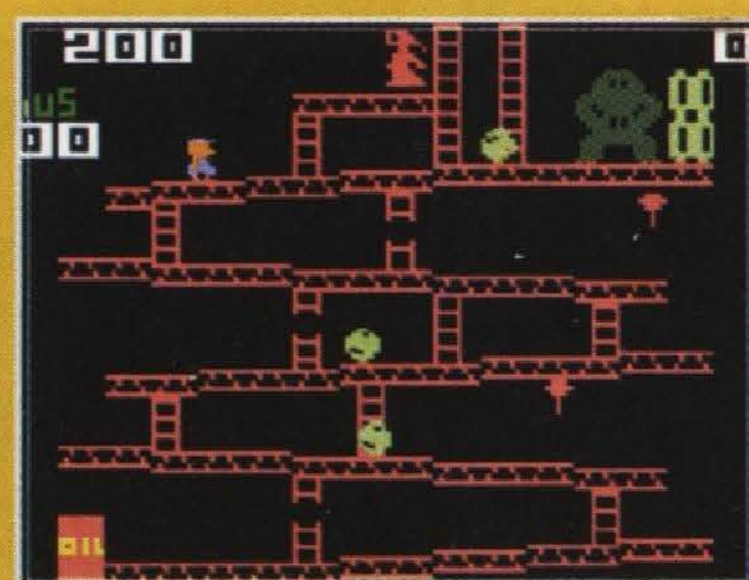
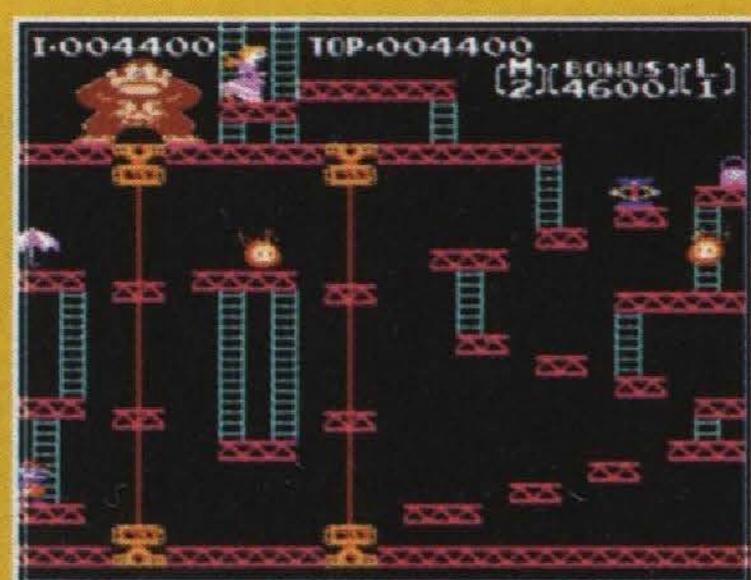
Alla fine del 1982, l'immagine di Donkey Kong si trovava ovunque, perfino sulle scatole dei cereali, e fu addirittura inventato un cartone animato a lui dedicato. Tuttavia, ogni successo ha un prezzo da pagare: essendo diventata un'icona così fruttuosa, cominciarono le problematiche legate ai diritti: La Taito, Atari e Coleco,



Il quadro finale "Rivets" vedeva Donkey Kong crollare la suola e morire...in un certo senso....



"Hei scimmione levati dai piedi! Non vedi che ora sono occupato??"



LE KONGCONVERSIONI PIÙ FAMOSE

ATARI 2600

Il titolo possedeva solo 2 dei 4 stage previsti dall'Arcade, e se credete che questa strategia abbia in qualche modo giovato la look del gioco vi sbagliate di grosso. Mario appariva intrepido con austeri baffoni e una eccentrica coppola ma Kong sembrava più la controfigura di Zippy in Rainbow. Il gioco non prevedeva conclusioni e ripeteva fino alla nausea, fino a che non si sarebbe verificata una di queste due possibilità: la fusione dell'Atari, o la perdita di tutte le vite a disposizione.

NES

Questa cartuccia fu così popolare da rimanere in circolazione per più di 5 anni! Sfortunatamente anche questo porting prevedeva l'omissione di alcuni elementi presenti nel cabinato originale, e a sacrificarsi fu "Pie Factory", eliminato per un'ovvia capacità di memoria. Inoltre un altro fattore divergente era la musica, meno incisiva rispetto a quella dell'Arcade, ma il risultato finale fu complessivamente di gran lunga sopra la sufficienza.

COLECOVISION

Il Donkey Kong per Colecovision può essere considerato come una delle prime killer application. Il risultato finale fu piuttosto gradevole, sebbene anch'esso peccchi della mancanza di uno dei quattro stage, e inutile dire che si tratta del fantomatico "Pie factory". Nonostante le preponderanti presenze del colore rosa, e di una Pauline versione energumeno, alta quanto Kong, il sound e l'aspetto del gioco furono fedeli all'originale.

INTELLEVISION

Cominciamo nell'affermare che questa conversione fu senza dubbio meglio riuscita di quella dell'Atari. Detto questo, non sarà sfuggito ai lettori più attenti il colore verde di Donkey Kong e il look di Mario più simile a Q* Bert che ad una parvenza di uomo. Quello che però era da biasimare, era un gameplay piuttosto indigesto tanto che la Mattel arrivò a credere che dietro questo agghiacciante sviluppo ci fosse un preciso progetto di boicottaggio: ma niente paura, la Coleco con un abile contromossa, mostrò loro la versione Atari e le acque tornarono tranquille...

GAME BOY

Più che un porting, la versione di Donkey Kong fu un misto tra il suddetto titolo e Mario Bros: infatti, mentre i primi 4 stage seguono l'ordine originale, dopo il tonfo terrificante che segnalava la fine di Kong, sorprendentemente il gorilla si risvegliava e rapiva di nuovo Pauline in attesa che il baffone lo inseguisse attraverso i 9 livelli platform secondo lo stile di Super Mario.

cominciarono un'aspra battaglia per aggiudicarsi i diritti della console, e la palma del vincitore fu conquistata da quest'ultima. Infatti Yamauchi garantì alla Coleco

l'esclusiva per la conversione del franchise su console domestiche, e in contropartita la Nintendo avrebbe guadagnato una quantità di denaro a noi sconosciuta e una percentuale su tutte le vendite delle cartucce. Il contratto fu stipulato il primo febbraio del 1982 e da quel momento in poi cominciarono i porting dell'Arcade.

I lavori di conversione furono così rapidi che essi furono ultimati in un lasso di tempo di soli quattro mesi, e incredibilmente il prodotto conseguito rimase molto fedele all'originale; la Coleco pensò di inserire il titolo nella console ColecoVision piuttosto che farla uscire come prodotto singolo ma inseguito, furono anche ideate porting del gioco per Atari 2600 e per l'Intellelevision della Mattels, mossa commerciale che fece salire alle stelle le sue vendite.

Nel giro di poco tempo, però, la situazione cominciò ad avere risvolti spiacevoli. Infatti, la Universal Studios intraprese una azione legale contro la Nintendo, la Coleco e Donkey Kong tacciando quest'ultimo di essere un plagio evidente del film classico King Kong: mentre la Coleco raggiunse un accordo con la Universal evitando la causa, la Nintendo si dichiarò sicura di non aver compiuto nessun illecito e si preparò alla lotta legale.

La disputa divenne molto accesa, ma passò molto tempo prima di giungere ad una soluzione seguita da innumerevoli colpi di scena: infatti in un primo giudizio, alla Universal fu riconosciuto l'esclusiva sul franchise di King Kong, ma a sorpresa la corte si pronunciò a favore della Nintendo sostenendo la tesi che il soggetto del film hollywoodiano fosse di pubblico dominio, e di conseguenza, patrimonio dell'umanità. La Universal ricorse in appello senza successo e fu costretta a pagare 18 milioni di danni alla casa produttrice nipponica. Per la Nintendo fu un vero trionfo, eccetto per le perdite causate dalla Coleco a causa del precedente accordo con la Universal. Tuttavia, non passò molto tempo che anche la Coleco reclamò una parte del denaro ingaggiando un'ennesima causa.....

Dal canto suo, la Nintendo, come gesto di gratitudine verso il suo valoroso avvocato, John Kirby, che aveva chiamato teneramente Donkey Kong la sua barca a vela, accettò che egli utilizzasse pianamente i diritti di questo strepitoso franchise inaugurando una serie di barche che portavano il suo nome. Inoltre, all'uomo fu anche dedicato un simpatico e paffuto personaggio omonimo: parliamo di Kirby ovviamente!

EROI E ANTIEROI

Sull'onda dello strepitoso successo di Donkey Kong, re incontrastato della giungla, Miyamoto pensò ad un sequel. Questa volta, il protagonista sarebbe stato Donkey Kong Jr, ambientato appunto in una folta giungla, in cui i ruoli dei protagonisti vedevano Donkey Kong come "la damigella in pericolo", Mario come il prepotente di turno e Donkey Kong Jr, come l'eroe salvatore.

Conservando la semplice formula del Platform, il gioco consisteva nel guidare Junior tra una liana e l'altra, evitando trappole e pirana, raccogliendo frutti che progressivamente diventava sempre più difficile da procurarsi. Emulando il suo predecessore, il compito era

PERCORSI ALTERNATIVI...

Apparizioni...

DIAMO UN'OCCHIATA AI CAMEO PIÙ PREZIOSI IN CUI HA FATTO LA SUA COMPARSA LA NOSTRA SCIMMIESCA SUPER STAR:

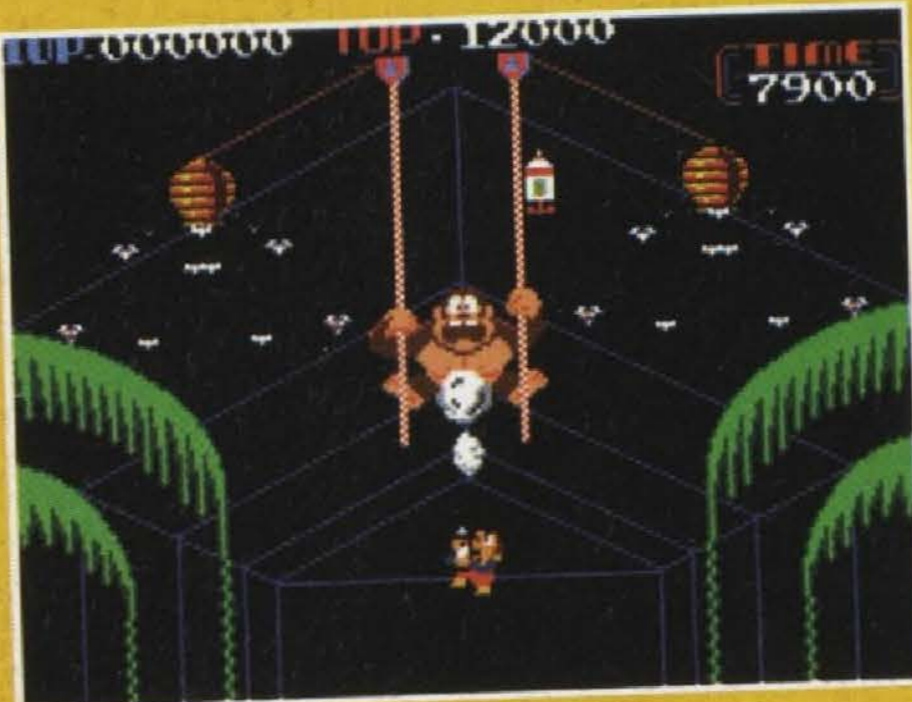


MARIO PARTY

Uscita: 1998

Sistema: N64

La Nintendo ha progettato un vero e proprio capolavoro interattivo, e grazie alla sua formula di gioco avvincente, ha ottenuto 8 sequel. Lo scopo del gioco era quello di ottenere più stelle dorate possibili, aggiudicandosi i vari minigame disponibili. A differenza di Mario Kart, i personaggi però non posseggono abilità speciali che li differenziano, e non si fatica a riconoscere Donkey Kong dietro le spoglie di un peloso primate.



DONKEY KONG 3

Uscita: 1986

Sistemi: Arcade, NES, GBA, PC-88

Questo stranissimo titolo a metà tra platform e action shooter, attribuisce a Donkey Kong di nuovo il ruolo di bruto guastafeste mentre a Stanley l'agricoltore il ruolo di eroe. Attraverso gli insetticida, il compito del giocatore è proprio quello di aiutare l'uomo a proteggere i suoi fiori dalla furia delle api aizzate da Kong, che non disdegnerà di indirizzare verso di noi dei proiettili: appena sia possibile l'unica soluzione consiste nel raggiungerlo e sparargli velocemente con uno spray, per passare al prossimo stage.



DONKEY KONG JR MATH

Uscita: 1983

Sistemi: NES, Virtual Console

Ecco Donkey Kong fare i conti con la matematica, e come anticipato, lo scopo del gioco è proprio eguagliare la cifra richiesta attraverso la raccolta di numeri e operazioni. Se il calcolo è effettuato nella maniera giusta, come ricompensa appariranno delle mele, chissà perché non banane: certo, è un modo divertente ed educativo per i bambini per affinare le loro conoscenze aritmetiche, anche se per molti, l'esperimento può essere risultato indigesto o addirittura inutile quanto una penna scarica....



DONKEY KONG HOKEY

Uscita: 1984

Sistemi: LCD

Questo titolo merita di essere quanto meno citato. Esso condivideva con Donkey Kong Math la stessa verve sperimentale, e fu concepito su console portatile come una sorta di gioco di hokey in cui Mario e Kong si sfidavano. L'elemento distintivo del titolo era soprattutto i due Pad circolari che si trovavano ai lato della macchina e che permetteva ai due concorrenti di gareggiare. Grazie al supporto di Miniarcade.com, possiamo mostrarvi orgogliosi le immagini dell'oggetto e le sue caratteristiche....



DONKEY KONGA

Uscita: 2003

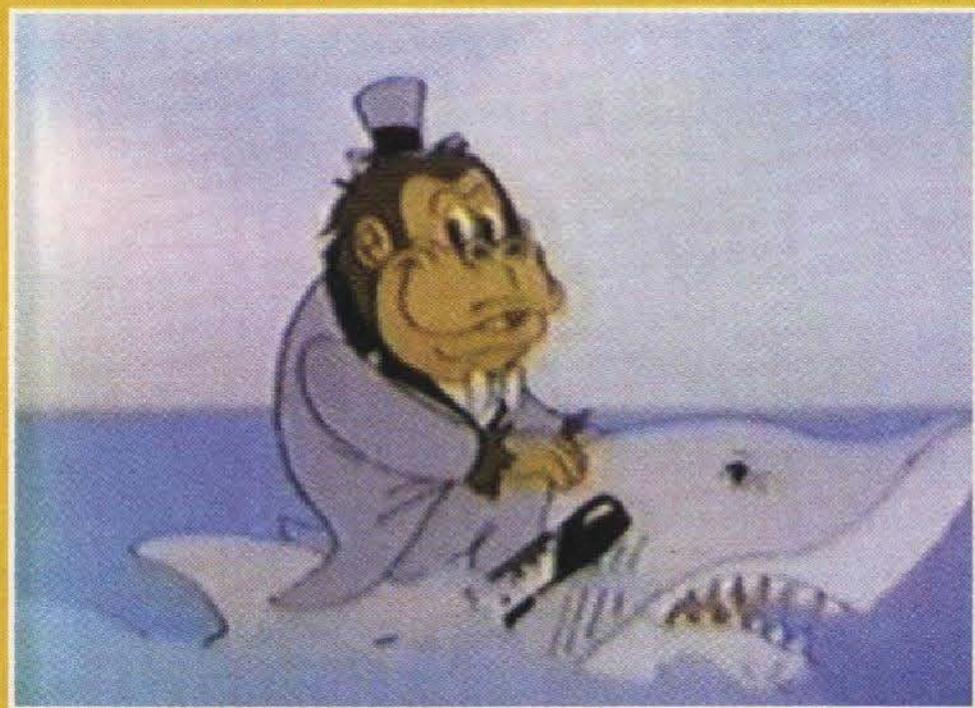
Sistema: GameCube

Sviluppato dal team della popolare Taiko Drum Master su PS2 il gioco prevedeva di seguire il ritmo a suon di bongos il suo successo fu tale che vennero ideati due sequel, sebbene l'ultimo Donkey Konga 3 uscì solo in Giappone. Una delle caratteristiche più efficaci del gioco, era il suo impianto sonoro, che includeva alcune tracce di Metro-Cross e Final Lap.

“Miyamoto focalizzò la sua attenzione su un nuovo progetto, basato sull'hardware della macchina. Questa decisione fu la chiave di volta che avrebbe suggellato il successo della Nintendo nel mercato arcade degli USA”.

DONKEY KONG

GUASTA FESTE



Cercando di approfittare dell'enorme guadagno che l'industria videoludica stava ottenendo, un colosso della televisione statunitense, la CBS entrò in azione commissionando sulla sua rete il un programma, il Saturday Superarcade, una serie animata che avrebbe contenuto molti dei personaggi più famosi: Frogger, Pitfall Harry e Q*Bert avevano il compito di portare scompagno sulla scena, risolvere enigmi e misteri e perché no, anche rendere la vita di Donkey Kong un tormento. Ogni episodio, comunque, si concludeva con la fuga del nostro scimmione dalle grinfie di Mario e della sua nipotina Pauline, figlia di Luigi, utilizzando per fuggire i metodi più disparati tra cui uno squalo come jet d'acqua....

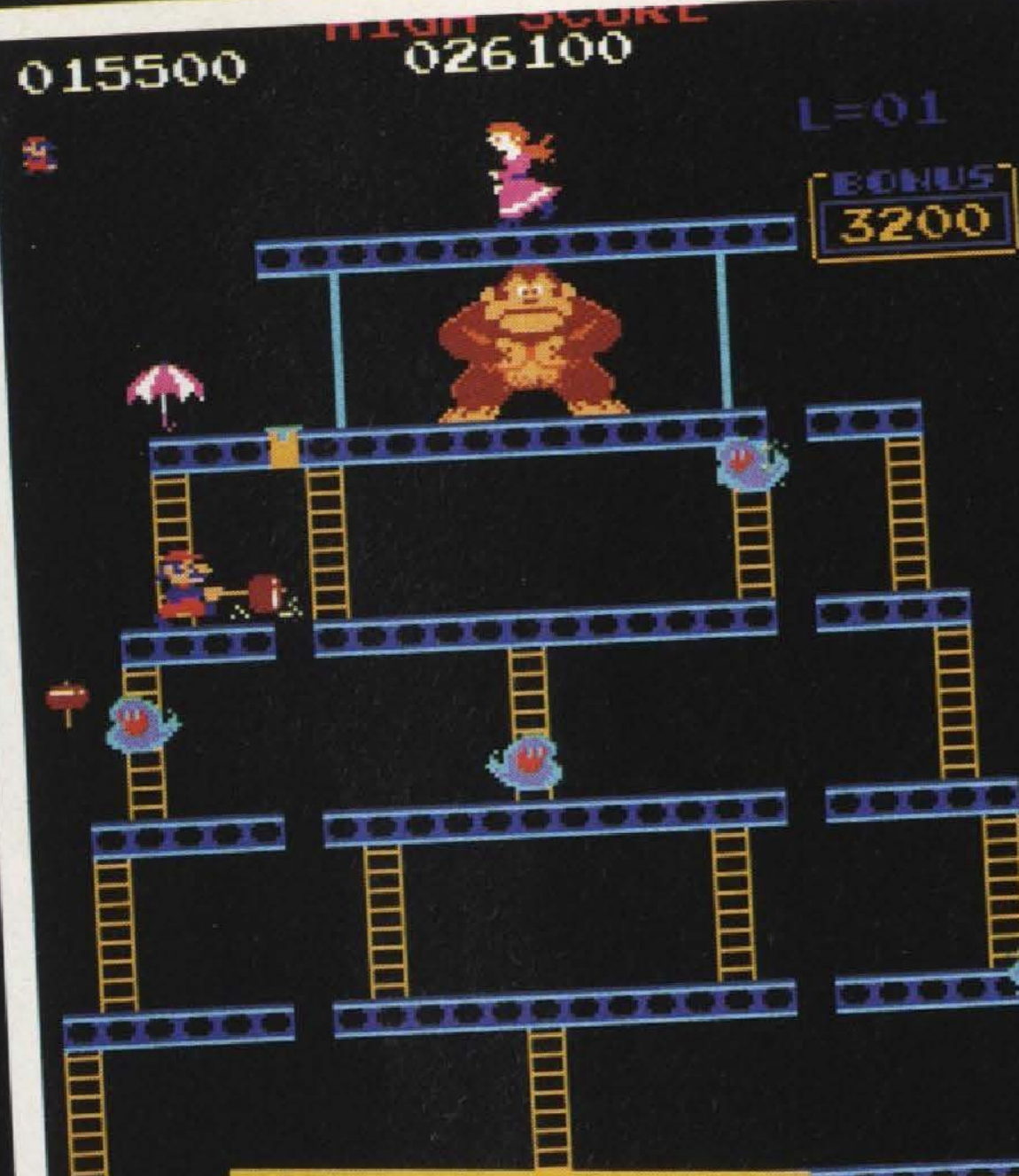
quello di superare ogni livello cercano di raggiungere il povero papà Donkey incatenato dal perfido Mario. Nonostante il successo, esso non riuscì ad eguagliare la stessa fama del primo.

Nel giro di due anni, ci furono le prime diffusioni di bootleg emulativi alcuni dei quali piuttosto celebri. Tra di essi, la Sega pubblicò un titolo chiamato Congo Bongo: sviluppato dall'operatore video Ikegami Tsushinki, il gioco prevedeva una prospettiva isometrica, che lo rendeva apparentemente diverso dal prodotto Nintendo, ma che in realtà, usufruiva di un concept di gioco molto simile. La trama, era sviluppata attorno alla ricerca del protagonista di una scimmia gigante non per amore o per ricchezza, ma più semplicemente per consumare la sua vendetta contro colui che aveva causato per uno scherzo involontario, la distruzione della sua tenda durante il sonno. Sebbene, la sua goliardica storia fosse probabilmente più elaborata di Donkey Kong, non ebbe lo stesso successo commerciale di quest'ultimo.

Il 1983 risultò essere un periodo molto prolifico per la Nintendo e per Donkey Kong, ma lo stesso non avvenne per il mercato videoludico americano. Infatti, in Giappone la Nintendo stava per lanciare il Famicom, per il quale Miyamoto aveva pensato di sviluppare il terzo episodio basato sulle storie del peloso scimmione.

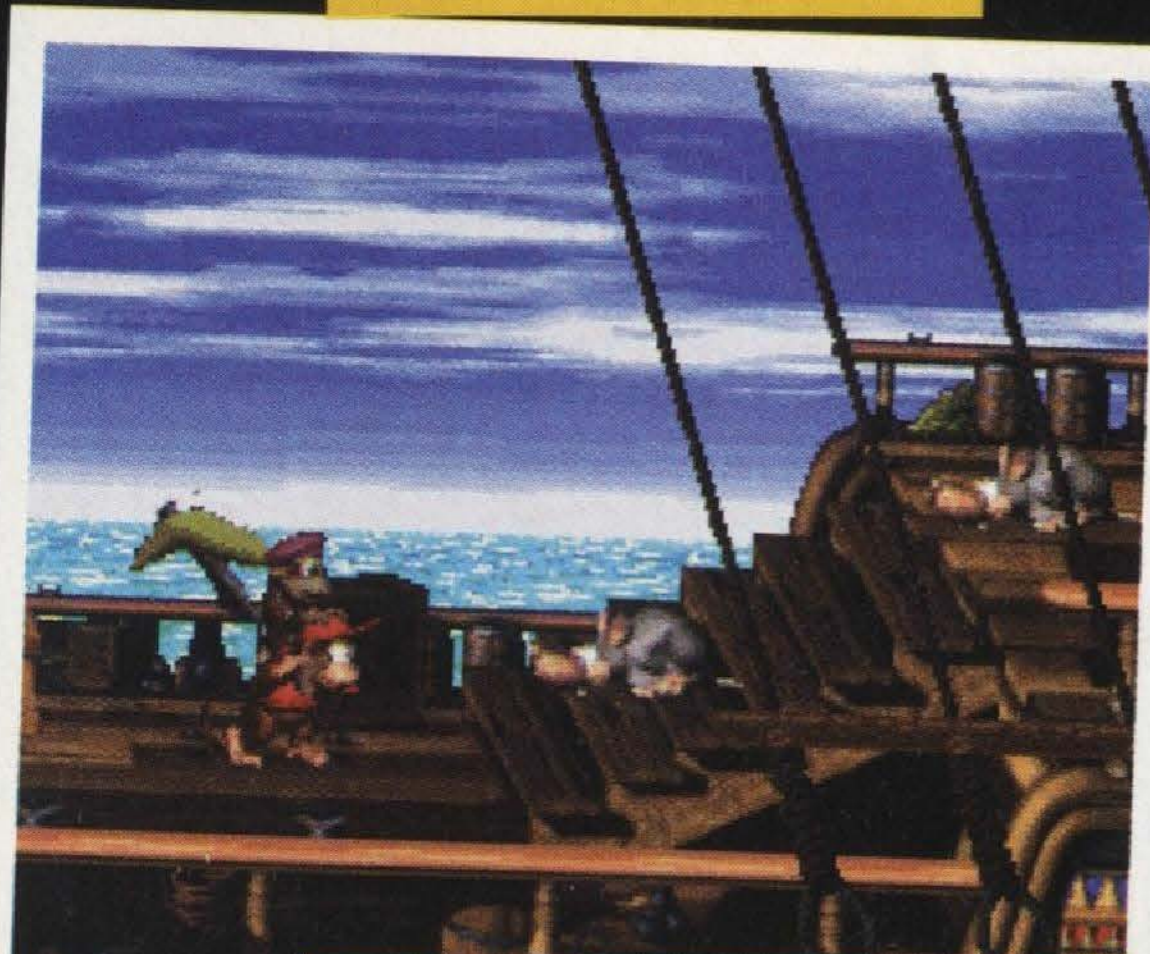
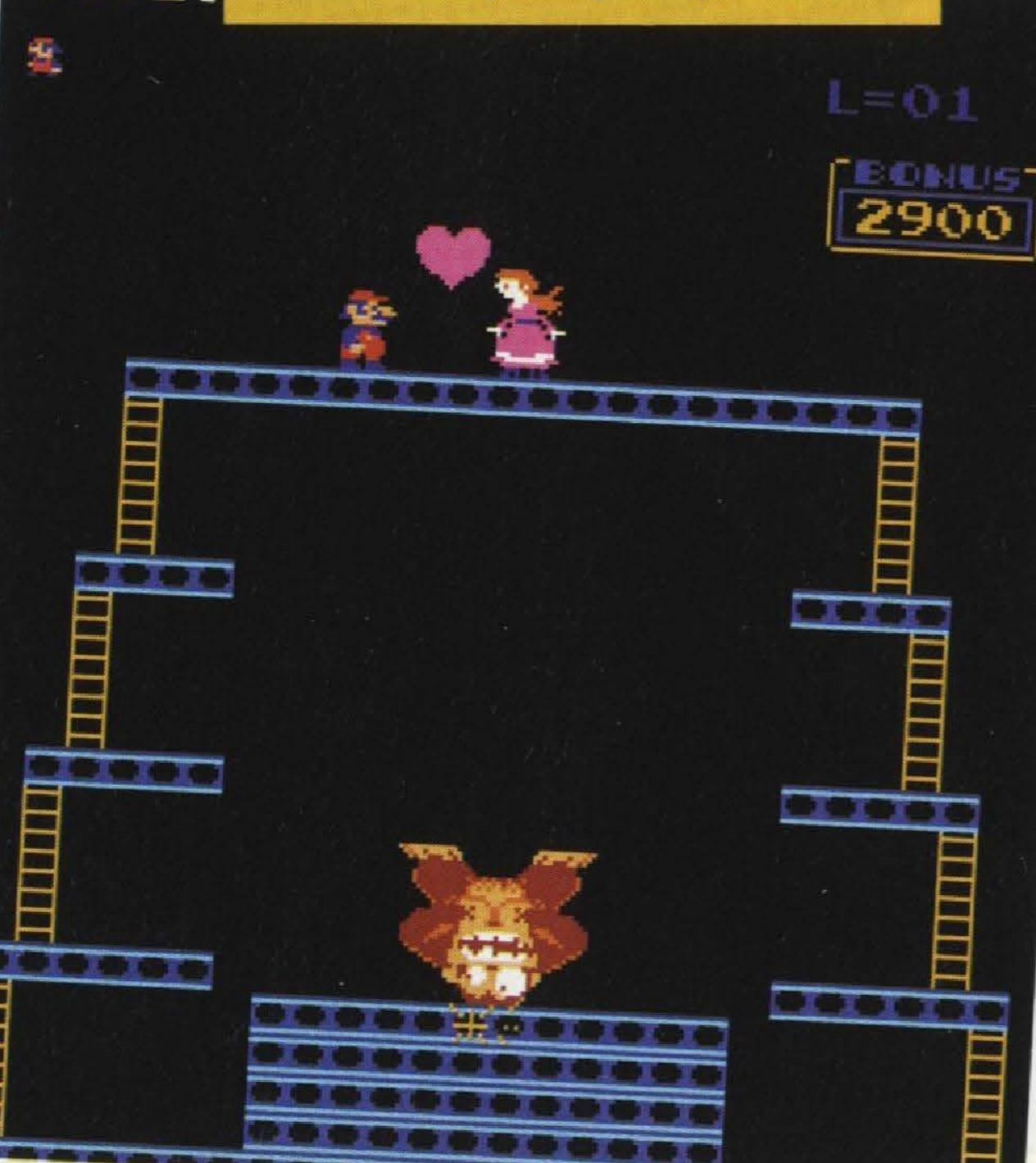
Comunque, Donkey Kong 3 si avvaleva di una struttura di gioco nettamente diversa dai primi due: il dato più importante, era l'eliminazione dei suoi protagonisti come Mario e Pauline, in quanto il plot era sviluppato intorno all'amore viscerale del primate per la devastazione ortofruitticola. Dunque, dopo essersi intrufolato nella proprietà di Stanley l'agricoltore, il dispettoso scimmione si aggrapperà ai tralici e molesterà alcune api colpendo i loro alveari. Allora, le povere bestiole fuggiranno impazzite sfogando la loro frustrazione sulle begonie dell'incolpevole Stanley. A questo punto entra in scena il giocatore: l'obiettivo è quello di aiutare l'uomo a usare l'insetticida e spaventare il gorilla prima che le api distruggano tutti i fiori.

Tuttavia, benché il gioco fosse dotato di un gameplay divertente, non ebbe la stessa fortuna dei primi due capitoli della serie, e la Nintendo ritornò a focalizzare il proprio interesse sul Famicom, che nel lancio iniziale propose due conversioni rispettivamente per Donkey Kong e Donkey Kong Jr. Comunque, il Donkey Kong su console trovò qualche disappunto da parte dei fan più fedeli dell'arcade.



"Non so cosa hai da ridere amico mio...ma la tua fine è vicina!!"

L'amore rende ciechi... si saranno accorti i due piccioncini di un povero gorilla spiacciato



Donkey Kong Country 2 aveva una tematica più da bucaniere che consentiva di lanciare il proprio compagno perfino contro dei toponi giganti..

"da un bar di Seattle, cominciò il suo strepitoso successo; a pochi mesi dalla sua uscita, le richieste si moltiplicarono a dismisura, provocando il delirio nei fan".

In particolare, una delle decisioni più bizzarre prese dalla casa Giapponese, fu l'impronta "educativa" di Donkey Kong Jr Math; come lo stesso titolo suggerisce, il titolo era strambo e allo stesso tempo stimolante. Il giocatore, impersonando Junior avrebbe dovuto saltare sulle liane e collezionare numeri e operazioni che avrebbero dovuto corrispondere a determinati risultati. C'erano sono tre modi per giocare tra cui una in multiplayer che consentiva sfide a tempo con gli amici. Il gioco uscì in Giappone nel 1983, ma diventò un titolo di lancio per il Famicom non appena sbarcò sui territori americani due anni dopo.

Per più di dieci anni, del primate non ci furono più notizie, fino a quando nel 1994 Miyamoto non realizzò un ibrido tra Super Mario e Donkey Kong, per il Game Boy. Il gioco, che si chiamava appunto Donkey Kong, fece inizialmente gridare al miracolo tutti i suoi fan convinti che sarebbe stata una fedele riproduzione del primo e indimenticabile gioco Arcade. In realtà, sebbene i primi quattro livelli fossero più o meno simili, i super salti di Mario rendevano l'utilizzo delle scale poco più che un optional, e la facoltà di quest'ultimo di schiacciare i barili con i piedi snaturarono notevolmente il gameplay del suo lontano predecessore. Nonostante questo, divenne molto popolare e in questo frangente fece la sua prima apparizione anche il cravattino di Kong, un tool da quel momento in poi fu inscindibile dal franchise.

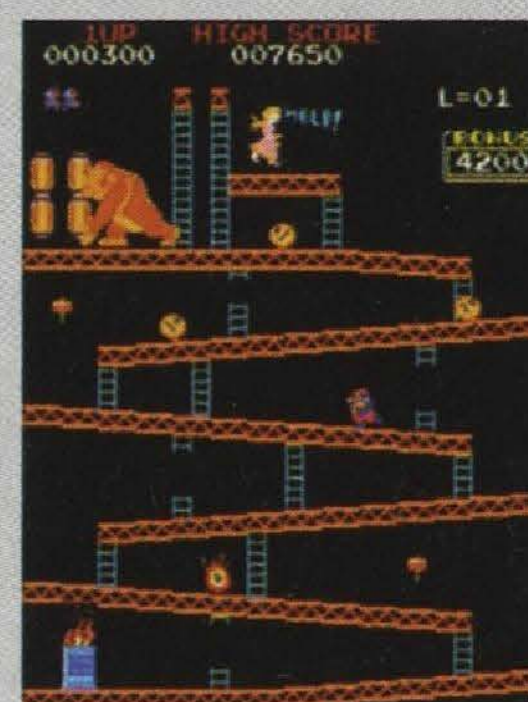
L'AVVENTO DELLA RARE

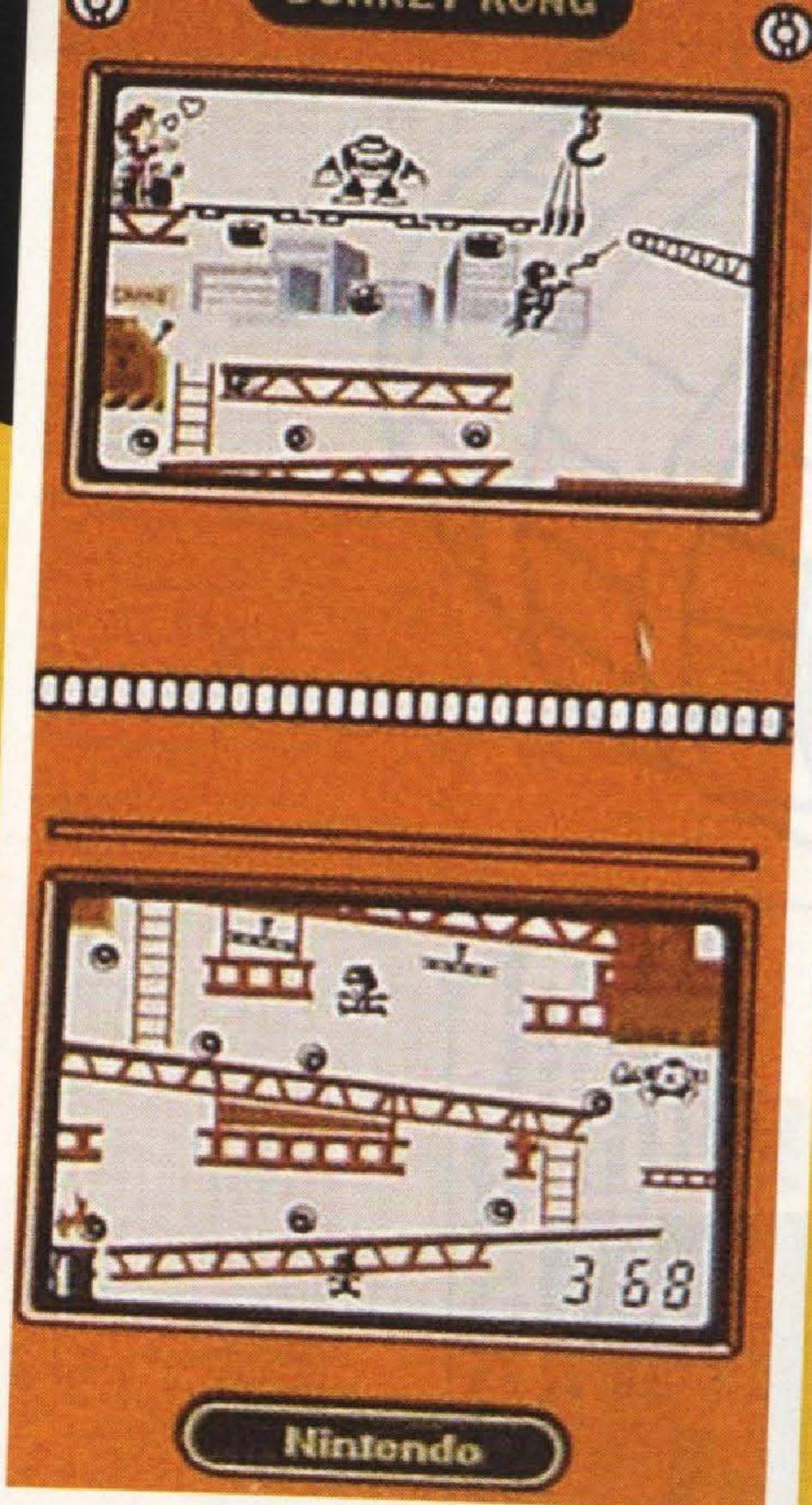
Il SNES fu una macchina eccezionale e non passò molto tempo prima che emulasse i successi del Nes, soprattutto grazie alla potenza dei 16 bit. Personaggi come Mario, Zelda e Samus, diventarono delle vere e proprie icone, ma la concorrenza di macchine più potenti come il Saturn e la PSone, che sfruttavano un hardware a 32 bit, mise in agitazione la Nintendo: infatti cominciò a delinearsi la tendenza a preferire avventure che possedevano modelli poligonali in 3D che sfilava al confronto i platform in 2D che viceversa risultavano datati. Serviva quindi una scossa che potesse riavvicinare gli utenti al SNES, e Donkey Kong rappresentava l'ingrediente giusto.

La Nintendo prese il controllo sulla Rare, e Chris Stamper e il suo gruppo di sviluppatori si misero all'opera per trasformare il look un po' troppo vetusto degli arcade in qualcosa di più stimolante. Intatti la società aveva prodotto uno sforzo economico notevole puntando sui terminali grafici 3D dalla Silicon Graphics.: questi

UN CLONE INDIGESTO...

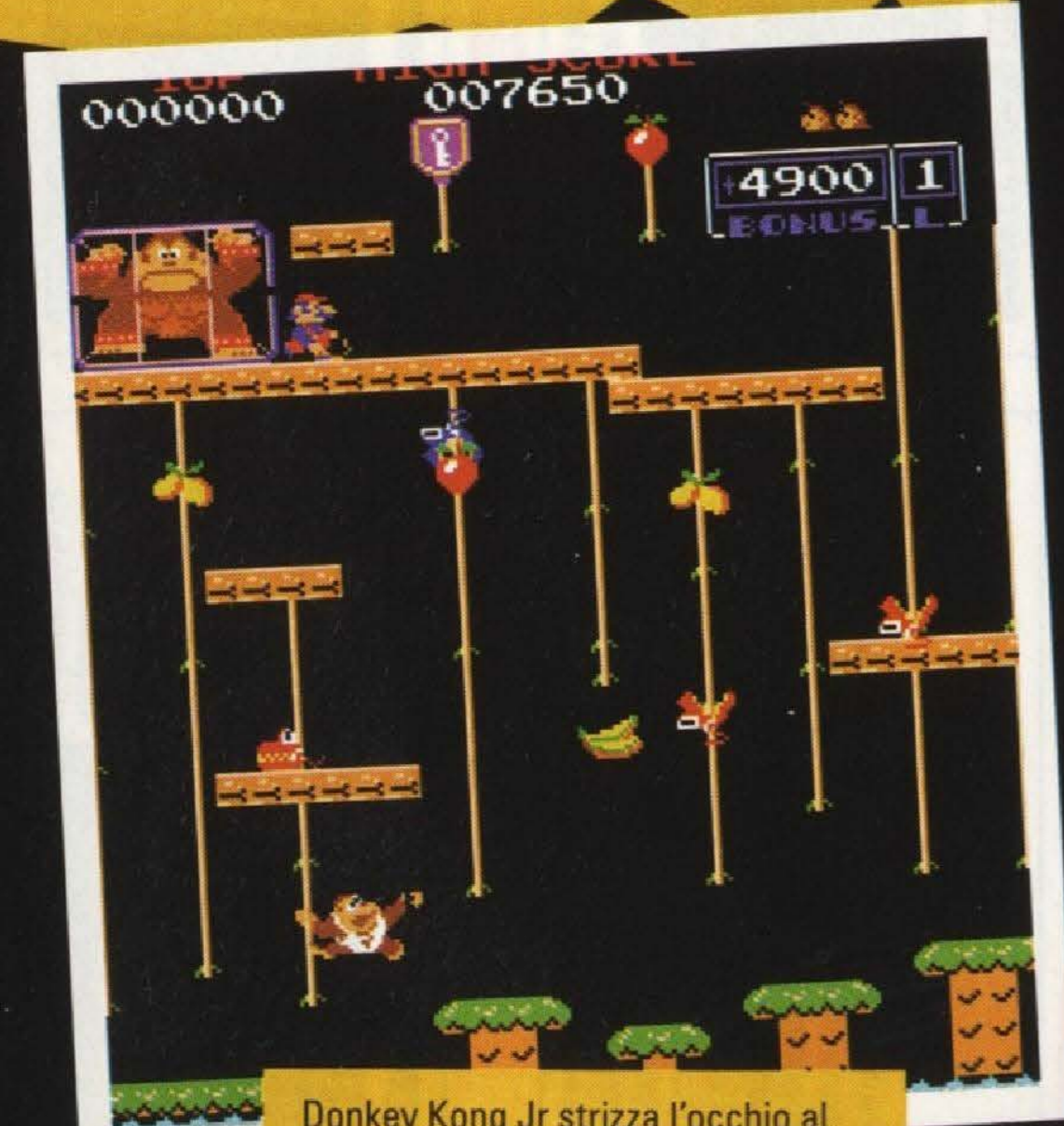
Uno delle imitazioni più celebri del nostro Kong, fu Crazy Kong: sviluppato dalla Falcon, era basato sull'hardware di Crazy Climber di Nichibutsu. Il gioco uscì lo stesso anno di Donkey Kong ma la sua somiglianza al classico Nintendo lasciava davvero a bocca aperta. Non per niente, la società Nipponica combatté strenuamente, fallendo, per il suo rilascio negli Stati Uniti. Il risultato? In molte parti d'Europa Crazy Kong divenne molto più popolare del suo alter ego...l'unica differenza tra i due giochi, era l'ordine diverso in cui i livelli apparivano, e alcune abilità speciali di "Kong" della Falcon, capace di spalancare le fauci, raccogliere i barili e all'evenienza, banchettare con le vostre carni.





IL POTERE NEL PALMO DI UNA MANO

Durante uno noiosissimo giorno di lavoro da uomo d'affari, trascorso forse davanti ad una calcolatrice, Gumpei Yokoi ebbe un'illuminazione: pensò di modificare i consueti numeri in irresistibili elementi mobili. Da lì nacquero la serie portatile del LCD, i Game & Watch, e Donkey Kong fu uno dei primi personaggi a prestare i propri servizi per la sua causa. Diviso in due schermi, il gioco in questione prevedeva unicamente "the Gilder", ossia il primo livello di Donkey Kong, ma in compenso, offriva diverse alternative su come eliminare il povero Kong, come appunto tagliare i fili metallici che sostenevano la piattaforma su cui era adagiato il gorilla, oppure servirsi di una gru per raggiungere l'obiettivo...



Donkey Kong Jr strizza l'occhio al gameplay dell'avo Donkey Kong



Ecco come apparirebbe la famosa bandiera a stelle e strisce con l'aggiunta di due scimmiette

Donkey Kong Country. Fu questo, uno dei primi progetti di Donkey Kong ad non essere realizzato da Miyamoto.

Infatti, come diretta conseguenza, Donkey Kong Country si differenziò nettamente dagli altri episodi dedicati allo scimmione: il look stesso del nipote di Kong, era caratterizzato da uno sfavillante cravattino rosso e da un taglio di capelli dannatamente selvaggio. Quest'ultimo veniva introdotto nella foresta, e aiutato dal nipote Diggy, avrebbe dovuto collezionare banane, sconfiggere il malvagio King K Rool e la sua banda di Kremlings, secondo uno stile "Run and Jump". In realtà, però il gioco proponeva degli espedienti molto efficaci che lo rendevano diverso da un normale platform, quale appunto la possibilità di scambiare in qualunque momento dell'avventura il due protagonisti a seconda delle esigenze, oppure sfruttare l'aiuto proveniente dagli amici della foresta vibrante e suggestiva.

Quando il gioco fu presentato al Consumer Electronic Show nel 1994, aleggiava un certo scetticismo dovuto alla realizzazione di questo titolo sul SNES, considerato un po' retrò, ma, le vendite strepitose del titolo che superarono gli 8 milioni di copie, sfatarono questa preoccupazione, e al contrario ne resero uno dei giochi più venduti di tutta la storia videoludica.

Dopo il successo, Donkey Kong Country ebbe due sequel; il primo, Donkey Kong Country 2: Diggy's Kong Quest, vedeva Donkey Kong rapito dal dispettoso King K Rool, e il compito del giocatore era naturalmente aiutarlo mediante l'opera di salvataggio di Diddy e della sorellina Dixie. Anche in questo caso, la Rare aggiunse dei tool che avrebbero consentito una nuova dinamicità al gioco, tra cui il "Buddy Sistem", che consisteva nel raggiungere aree apparentemente inaccessibili mediante uno dei due personaggi. Inoltre, la longevità del gioco fu anche prolungata grazie anche all'inserimento di Easter Eggs e segreti disseminati nei punti più disparati della vasta giungla.

Il terzo e ultimo gioco sulla mini-serie di Donkey Kong Country, fu invece intitolato Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble uscito nel 1996. Questa volta, ad essere rapiti sono Diddy e Donkey Kong, catturati dai Kremlings, il che porterebbe qualcuno a sospettare che la famiglia Kong soffri della Sindrome di Stoccolma! Comunque sia, Dixie e Kiddy Kong prenderanno in mano la situazione alla ricerca dei propri consanguinei, durante un'avventura che presentava, oltre che alla quest principale, anche missioni aggiuntive e tantissima possibilità di esplorazione. Probabilmente, la ricchezza del gameplay e l'impegno mostrato in questo progetto, può essere visto come una sorta di omaggio al SNES, un segno di gratitudine per tutto quello che essa aveva rappresentato per la Nintendo.

La Nintendo entrò molto tardi nell'arena dei 32 bit e decise di passare direttamente ai 64 bit. La Rare provvide agli strumenti necessari che gli avrebbe consentito il successo, attraverso titoli come Blast Corps, GoldenEye e Banjo-Kazooie, e ancora una volta per suggellare il proprio valore la compagnia nipponica si affidò al peloso scimmione.

Ironicamente però, la serie di Donkey Kong sul N64 prese una direzione completamente diversa dai precedenti cambiando addirittura genere con Diggy Kong Racing, la risposta della Rare a Mario Kart. Il titolo risulta essere una sorta di ibrido tra un gioco di corsa e un'avventura alla ricerca di anelli, seguendo le orme di Mario Kart 64 e divenne presto un classico assai prolifico.

Nel 1999, però, Gregg Mayles della Rare pensò di realizzare un platform dedicato a Kong sul N64, sfruttando il motore di Banjo-Kazooie concepita come un'immensa avventura che richiese un extra di 4 MB

di RAM. Dato ancora più importante, esso fu il primo titolo ad usare un'espansione sul N64 e alcune versioni limitate del gioco fornite di simpaticissimi imballaggi a forma di banana. Infatti, la trama prevedeva la raccolta del gustoso frutto preferito dalle scimmie, tutto incorniciato da un'introduzione a suon di rap che dava modo di conoscere tutti i personaggi figuranti. Il gioco ebbe il plauso di gran parte della critica, ma subì anche contestazioni da chi lo considerava troppo simile a Banjo-Kazooie e chi invece lo valutava meno incisivo di un titolo debuttante come quello sul SNES quale fu Donkey Kong. Ciononostante, il gioco divenne molto noto, tanto da vincere nel 1999 il premio della Critica al E3, come miglior platform game, e da molti fu considerato un degno discendente della serie di Donkey Kong Country.

Nel 2002, attraverso l'investimento Microsoft di 377 milioni di dollari, la Rare non fu più un'esclusiva Nintendo, e si dedicò allo sviluppo di titoli sull'Xbox, continuando a lavorare per la Nintendo solo su portatile. A dimostrazione di quanto detto, durante E3 del 2001, la Nintendo mostrò il progetto di un gioco di corsa sul Camecube, Donkey Kong Racing, che fu annullato, e la delusione tra i fan diventò dura da digerire.

Fortunatamente per loro, dopo un lungo silenzio, nel 2004 la Namco produsse Donkey Konga, un titolo che riprendeva lo stile e il look di Donkey Kong Country che consentiva ai giocatori di testare la loro tempra e valutare le loro capacità ritmiche sul un set di bongo. Inoltre le critiche positive e vendite strepitose portarono poi alla scelta di effettuare altri due sequel.

Comunque, per vedere ancora Donkey Kong su Camecube bisognò attendere il 2005 con Konkey Kong Jungle Beat: esso fu sviluppato dalla EAD (Entertainment Analysis Development) della Nintendo, e si rivelò subito una gemma preziosa il cui convivevano elementi platform e unità ritmiche figlie del predecessore Donkey Konga. Infatti, lo scopo del gioco era proprio quello di colpire i bongos di destra e di sinistra nelle direzioni opportune, all'interno del coloratissimo e animato mondo selvaggio. Tra l'altro, a conferire al gioco grande longevità, fu introdotto un sistema di combo a tempo per mettere alla prova le proprie abilità.

L'ultimo capitolo della serie è stata sviluppata da poco sul Wii; Konkey Kong Barrel Blast ha confermato ancora una volta la voglia da parte della Nintendo di sperimentare nuovi generi. Inizialmente il titolo era stato pensato per il Cube, secondo lo stile di corse di Mario Kart, il quale avrebbe dovuto utilizzare dei controller meno usuali attraverso periferiche dei bongos, ma poi, invece fu riconvertito sul Remote.

In conclusione, sarebbe impossibile confinare Donkey Kong ad un solo genere, in quanto esso è stato un marchio poliedrico e sempre imprevedibile, capace di regalare emozioni indelebili nelle menti non solo dei più accaniti fan: avventura, corse, arcade: Donkey Kong è stato tutto questo, e lo stesso Miyamoto, ne ha sempre sottolineato la sue enormi capacità camaleontiche; Però per l'illustre programmatore Donkey Kong è anche altro: "Ho amato tutti i giochi a cui ho lavorato, dal primo all'ultimo, ma ho sempre nutrito un affetto particolare per Donkey Kong: è stato non solo uno degli prodotti più di successo della Nintendo, costruendosi la propria fortuna partendo solo da un semplice bozzetto, ma anche perché è stato senza dubbio il veicolo che mi ha consentito di scegliere la strada di specialista di game design".



DONKEY KONG

Albero genealogico

Dopo il debutto come rapitore di fanciulle, Donkey Kong fece la sua comparsa in tantissimi giochi. Non temendo infatti le luci dei riflettori, Kong partecipò anche come semplice cameo in innumerevoli titoli, tra cui citiamo alcuni famosi titoli per Game Boy Color quali Punch out! Super Punch Out! Tetris, F1-Race, Mario Tennis, NES Open Tournament Golf, Mario's Time Machine, Super Mario RPG. Sono qui indicate tutte le apparizioni di colui che nacque come Nemesis di Mario, ma che poi divenne una star.

DONKEY KONG



- 1981
- Arcade
- Quando Radar scoppe della Nintendo si rivelò un flop, Miyamoto tirò fuori dal cilindro quello che è divenuto un vero e proprio cult, nel quale lo stesso Donkey Kong ha fatto il suo debutto.

DONKEY KONG JR



- 1982
- Arcade
- Donkey Kong Jr. avrebbe assunto il ruolo di eroe e salvatore, attraverso i 4 livelli The Vines, The Chains, The Jumbohead e the Hideout, all'interno di un'avventura altrettanto giocabile come il suo predecessore.

DONKEY KONG 3



- 1983
- Arcade
- Il gioco uscì verso la fine dell'anno, e vedeva Mario rimpiazzato da Stanley, impegnato nella dura lotta contro degli insetti: un gioco divertente, ma non all'altezza dei primi due titoli.

DONKEY KONG CLASSICS



- 1982
- Famicom
- Cavalcando il successo di DK, la Nintendo fece uscire quest'antologia in cui inserì i primi due episodi della serie, molto amata dai fan. Uscì anche una versione Arcade, Double Donkey Kong

DONKEY KONG JR MATH



- 1983
- Famicom
- Questo titolo è stato davvero controverso: sebbene infatti il gameplay si presentasse diviso in tre modalità, la difficoltà del gioco era imbarazzante e a tratti mortificante. Fortunatamente, Donkey Kong non è più tornato sui banchi di scuola...



GAME & WATCH SERIES



- 1982 - 1984
- Game & Watch
- Ci sono tantissimi titoli per LCD che vedevano Donkey Kong come protagonista, tra cui alcuni davvero bizzari. Non possiamo non citare Donkey Kong e Donkey Kong Hokey, né tanto meno Donkey Kong 3, che però non ha niente a che vedere con l'originale arcade: eliminato Stanley, la guerra era incentrata a suon di insetticida, tra Kong e Mario. Da segnalare il bellissimo Donkey Kong Circus una sorta di prequel al primo mitico Donkey Kong: il protagonista aveva il delicato compito di destreggiarsi tra barili, ananas, e colpi infuocati. Infine, vogliamo inserire sia Donkey Kong II, dove il figlio di DK, era solito saltare tra liane e coccodrilli affamati, che Donkey Kong Jr, talmente fantastico che avremmo potuto giocare per decenni senza mai fermarci. Curiosità: molti di questi antichi sono incredibilmente rari e potrebbe aver un valore economico interessante.

DONKEY KONG



- 1984
- Game Boy
- Dopo il successo del SNES, fu quasi inevitabile il passaggio di DK su Game Boy. I primi 4 livelli erano identici all'arcade, con in più alcuni inediti. L'unica differenza erano alcune abilità di Mario che modificarono un po' lo spirito del gameplay.

DONKEY KONG COUNTRY



- 1994
- SNES
- Realizzato dalla Rare, esso divenne uno di quei più avvincenti titoli per SNES, grazie al suo eccezionale gameplay e all'ingenuità di un originale platform a scorrimento, in cui DK ne è sicuramente l'eroe incontrastato: un'ennesima prova che le star sono dure a morire...

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST



- 1995
- SNES
- Anche in questo caso, la Rare superò se stessa, aggiungendo parecchie innovazioni che ne arricchirono il gameplay. A Diddy e a Dixie il difficile compito di salvare il nonno, anche mediante l'ausilio dei simpatici abitanti della giungla.

SUPER MARIO KART



- 1992
- SNES
- Sebbene molti possano giurare che la prima apparizione di Donkey Kong sul SNES fosse in Mario Kart, in realtà è Junior che partecipa all'evento sportivo. Probabilmente è un disguido quasi imperdonabile, preceduto solo dall'acquisto dell'N-Gage.

COMPARE

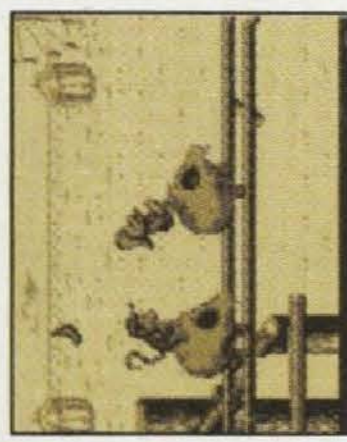
CONNESSIONE RARE

DONKEY KONG LAND



- 1995
- Game Boy
- Non c'è da meravigliarsi se la Rare decise di creare questa conversione, in scala più piccola, ma perfettamente corrispondente sia nel gameplay che nelle fattezze, all'originale sul SNES.

DONKEY KONG LAND 2



1996
Game Boy
Storunatamente, la Rare fallì di raggiungere i picchi del successo avvenuto con il titolo precedente. Uno dei problemi più evidenti riscontrati fu il throwing system, sebbene l'impatto visivo fosse notevole.

GAME & WATCH GALLERY SERIES



1987-2002
GBA, GBA
Anche qui ben presto Donkey Kong divenne la colonna portante di tutta la serie. Tutti i giochi rispecchiano fedelmente i titoli originali: un ottimo modo per riscoprire i classici!

DONKEY KONG LAND III



1997
Game Boy
Benché fosse carente di elementi RPG, questo terzo porting della Rare fu uno delle conversioni più fedeli del suo originale SNES, e la bellezza dei dettagli permise che fosse realizzato anche per Game Boy Color.

DK COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE



1996
SNES
L'ultimo episodio di Donkey Kong Country vede Dixie e Kiddie pronti a salvare Kong e Diddy. Caratteristici sono minigiocchi e gli elementi RPG; da segnalare soprattutto il comparto grafico davvero impeccabile.

DONKEY KONG COUNTRY



2000
Game Boy Color
Risulta sicuramente essere uno dei titoli più fedeli della prestigiosa hit del SNES, reso ancor più accattivante dall'inserimento di alcuni extra e mini-game: un degno successore potenziato di Donkey Kong Land.

DONKEY KONG 64



1999
N64
La Rare fece davvero un buon lavoro con questo titolo, tanto immenso da dover aggiungere un'Expansion Pack Mixato con ritmo e allegria, il gioco conteneva anche una versione dell'originale Donkey Kong.

DONKEY KONG COUNTRY



2003
GBA
Confidando nel successo della Nintendo fece uscire questa conversione aggiungendo anche qualche elemento extra: fortunatamente il sistema di telecamera e il gameplay non risultarono all'altezza delle aspettative.

DONKEY KONG COUNTRY 3



2005
GBA
E probabilmente uno dei porting GBA più fedeli alle loro controparti del SNES, sebbene esso non aggiungesse nulla di nuovo, al suo predecessore classico: non particolarmente brillante quindi ma di pregevole fattura.

DONKEY KONG COUNTRY 2



2004
GBA
Fu probabilmente uno dei porting meglio riusciti su Donkey Kong Country apparsi sul GBA, grazie all'inserimento di mini-giochi e nuove mosse da apprendere.

MARIO VS DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS



2006
DS
Questo comico puzzle rievoca il famoso triangolo amoroso tra Mario, Pauline e DK, una sorta di misto tra Lemmings e Krusty's Super Fun House senza i suoi protagonisti.

DONKEY KONGA SERIES



2003-present
GameCube
Questo famosissimo gioco ritmico richiedeva l'apporto di simpatici Bongos. La sua fortuna fece sì che vi creassero due sequel, l'ultimo dei quali però uscì solo in Giappone. Davvero un vero peccato per noi!

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



2004
GameCube
L'ultimo incentrato sui bongos di Donkey Kong, il sistema dei controlli era gestito proprio da questi pad speciali con cui ottenere quanti più punti possibili madrine una serie di combo....

DONKEY KONG: JUNGLE FEVER



2005
Arcade
Una versione aggiornata di Jungle Beat dall'aspetto gradevole. Contrariamente al suo moniker, non ha nulla a che fare con Spike Lee...

MARIO KART 64



1996
N64
Sebbene ci siano voluti 3 anni prima di mostrarsi di nuovo in giro, Donkey Kong qui mette alla prova le sue capacità di guida, con risultati tutt'altro che deludenti.

DIDDY KONG RACING



1997
N64
Sebbene Kong qui non sia particolarmente strutturato, Diddy non ne fa sentire la mancanza. Attraverso una modalità d'avventura molto longeva, questo titolo è senza dubbio uno dei capolavori della Rare.

SUPER SMASH BROS SERIES



1999-present
N64, GameCube, Wii
Mettendo l'uno contro l'altro alcuni dei personaggi Nintendo più amati, Super Smash Bros, presenta una giocabilità avvolgente e consente finalmente a KG di vendicarsi di Mario attraverso le sue portentose banane.

MARIO TENNIS SERIES



2000
N64
L'incipit di una serie di giochi incentrati sulla sport viene dato da Konkey Kong Jr che sfida Mario e Luigi a tennis: i suoi colpi sono davvero portentosi, rivelandosi una spina nel fianco per gli avversari.

MARIO KART: DOUBLE DASH!!



2003
GameCube
Dato che ogni Kart poteva contenere due giocatori, si poteva finalmente dare il via ad un duo più esaltante: tutto ciò che la velocità di Diddy, unita alla capacità di guida di Donkey, rendevano loro un team dannatamente duro da battere.

DONKEY KONG BARREL BLAST



2007
Wii
Sebbene si dice sia stato creato dagli sviluppatori Rare di Donkey Kong Racing, questo titolo è più simile da un ibrido tra Diddy Kong Racing e WipeOut.

MARIO STRIKERS



2007
Wii
Evitare e scartare Donkey Kong, nelle vesti di uno strepitoso campione del mondo di calcio è quasi una missione impossibile. Non parliamo di PES, ma di Mario Strikers, un titolo che ha nel multiplayer il suo punto di forza.

DONKEY KONG: BANANA KINGDOM

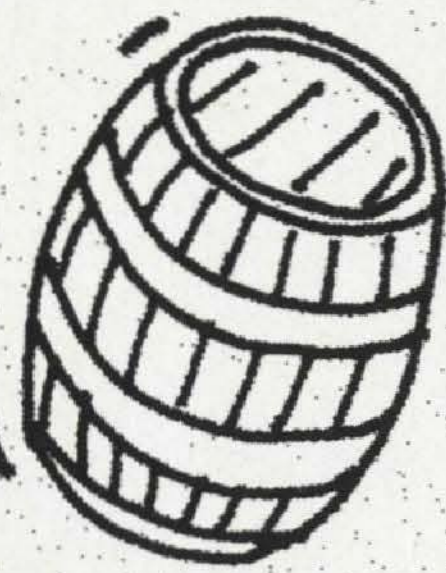


2007
Arcade
Un altro coin op prodotto dalla Capcom che dava la possibilità di essere giocato da 6 player: più esattamente, consentiva contemporaneamente a 6 persone di "regalare" uno yen a Kong.

MARIO STRIKERS



2007
Wii
Evitare e scartare Donkey Kong, nelle vesti di uno strepitoso campione del mondo di calcio è quasi una missione impossibile. Non parliamo di PES, ma di Mario Strikers, un titolo che ha nel multiplayer il suo punto di forza.

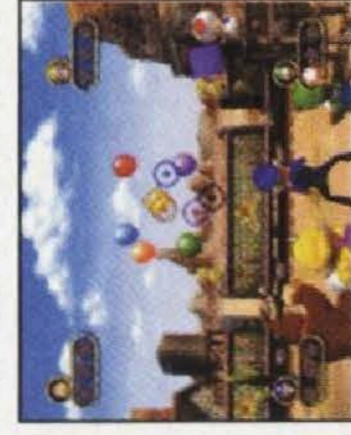


MARIO GOLF



1999
N64
Una volta stabilite le sue eccezionali conoscenze nei generi platform e di racing, DK non trascurò nemmeno il golf, ottimo tiratore dalla lunga distanza...unico neo forse sta nella precisione!

MARIO PARTY SERIES



1999-present
N64, Wii
Uno dei franchise di indiscusso successo: i migliori sicuramente il terzo e il quinto episodio della serie, quelli maggiormente innovativi e dinamici.

DIDDY KONG RACING DS



2007
DS
Questo remake introduce una nuova track editor e corse online. Una conversione fedele, sebbene un po' inficiata da un sistema di gioco non proprio incisivo.

MARIO SLAM BASKETBALL



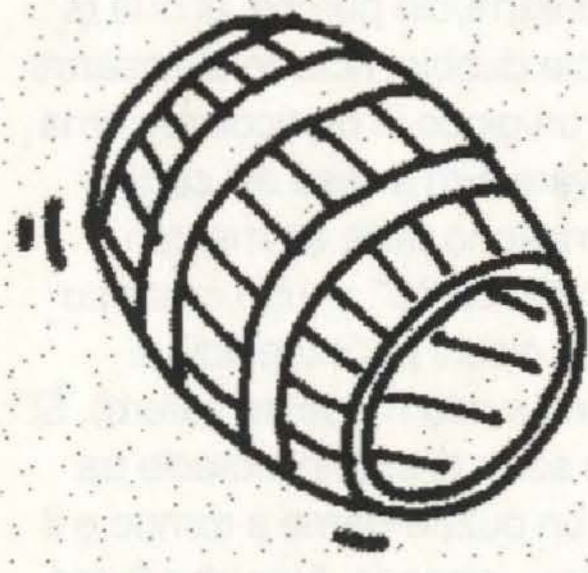
2007
DS
Carto, le scimmie di casa Nintendo amano gli sport! È la volta del basket, disciplina spettacolare che non disdegna agilità e virtuosismo: il titolo è stato realizzato dalla Square Enix, famosa soprattutto per gli RPG, ma che qui mostra un inaspettato talento.

YOSHI'S ISLAND DS



2006
DS
Il piccolo DK è uno dei personaggi più carini scartozzo da Yoshi all'interno del suo mondo incantato. Quest'ultimo, si servirà di Baby Donkey Kong per arrampicarsi sulle lane e uscire fuori da situazioni pericolose...

MUSICALI



NEBULUS

NON È BELLO CIÒ
CHE È BELLO MA
È BELLO CIÒ CHE
PIACE



- » **PRODOTTO** HEWSON
- » **SVILUPPO** JHON M PHILLIPS
- » **GENERE** PLATFORM/ACTION
- » **FORMATO** C64,
- » **DEBUTTO** 1987

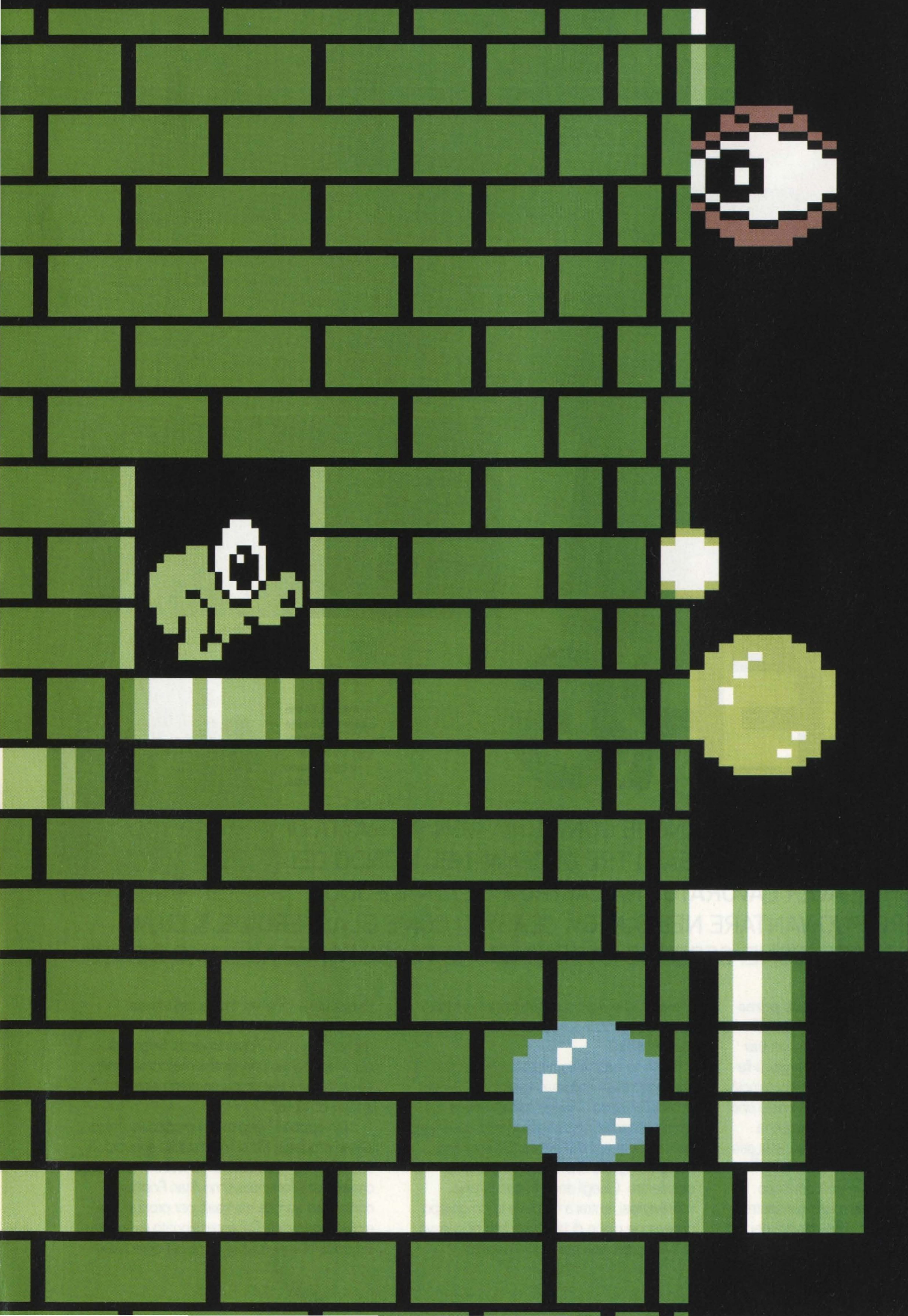
Non sono stato un cosiddetto "early adopter" per quanto riguarda il C64. Anche perché all'epoca, non potendo buttare autonomamente i soldi dalla finestra, non avevo certo altra scelta! Sta di fatto che ho avuto modo di provare la miracolosa macchina Commodore a casa di amici molto prima di godere segretamente nella mia cameretta delle gioie di quell'indimenticabile computer. Tutto questo preambolo perché, al di là di ogni ragionevole dubbio, ricordo di essermi innamorato di un gioco in particolare prima che dell'hardware. Ero a casa del cugino di qualche compagno delle elementari quando un futuristico 15" a tubo catodico ostentò uno dei giochi più incredibili di sempre (almeno a mio modesto parere). Si trattava di una sorta di strano incrocio tra un platform e un puzzle-game a tempo e il protagonista era... orrendo. Non che fosse disegnato male, anzi lo sprite era addirittura in alta definizione! Ipnoticamente brutto, un incrocio fra un maialino e una ranocchia, un bipede verde che doveva raggiungere la cima di una torre costellata di pedane evanescenti e scale, porte e ascensori, palle colorate che rimbalzavano ovunque etc. Un turbinio di idee, colori e suoni che non ha mai più lasciato la mia mente malata di videogiocatore. Bellissima e ritmata la colonna sonora dei titoli, assurdo il jingle che introduceva all'attracco di Pogo (il protagonista) ai piedi della prima di otto Torri. Da quel momento in poi era un crescendo ritmato, una sfida continua a memoria, riflessi e tempismo nell'esecuzione. L'effetto grafico della rotazione delle Torri e del panorama stellato sullo sfondo era incredibile! Per non parlare del parallasse nelle sezioni di intermezzo: un breve livello bonus sottomarino in cui Pogo, a bordo della sua astronave, sparava e dei "gamberoni" per inglobarli in bolle d'aria e raccogliarli. Ma cosa si fumavano i Game Designer di una volta? Lo vorrei tanto sapere. Se solo i giochi odierni fossero visionari e innovativi anche solo la metà di Nebulus

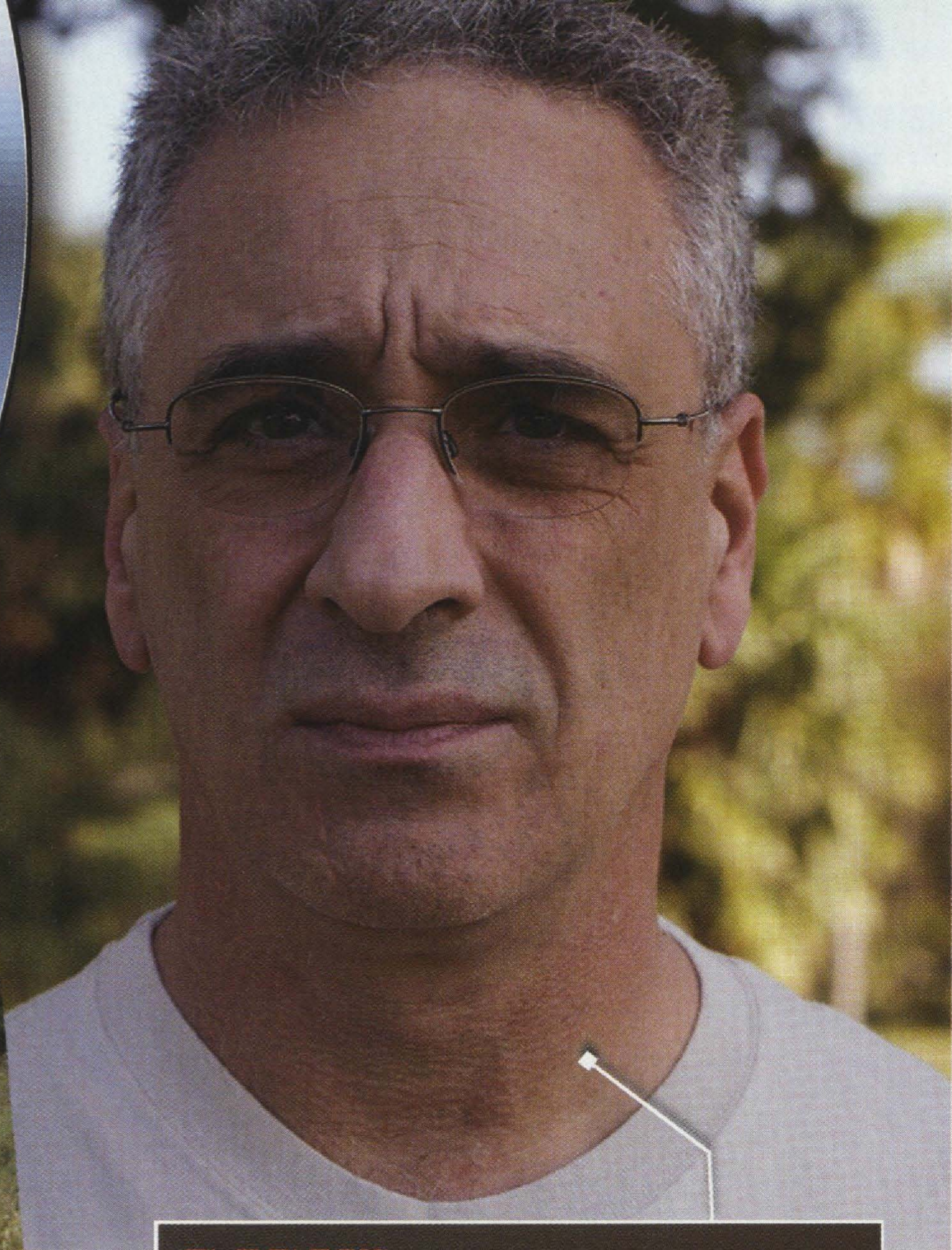
Francesco "Bac" Sica

00:00

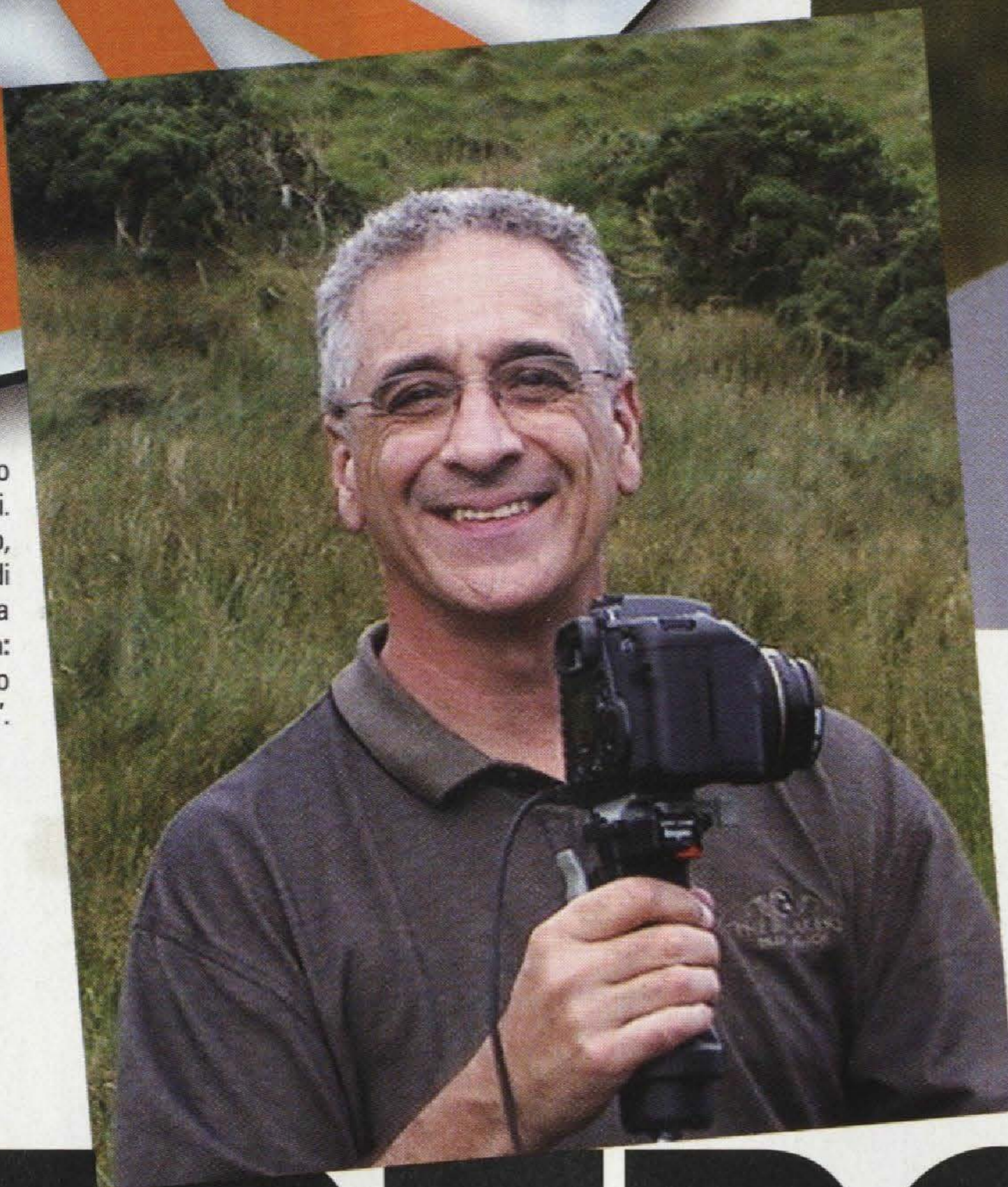
PLAYER TWO

00000000





» **A destra in alto:** "Una foto che mi ha scattato un amico il giorno prima che partissi per la Guyana per dieci giorni. Saremmo rimasti lontani dalla civiltà per un lungo periodo, quindi volevo un ricordo che mi immortalasse prima di partire per poi confrontarla con una del 'dopo' vacanza (che come avrete notato non ho incluso). **A destra:** "Una foto scattatami in Irlanda da mia moglie nell'agosto del 2003".



FILE DI DATI

NOME: ED ROTBERG

DATA DI NASCITA: 21/6/51

PRIMO LAVORO: PORTA-MAZZE DA GOLF

ATTUALMENTE: CAPO TECNICO ALLA MINESHAFT DEVELOPMENT

FILM PREFERITO: IL PIANETA PROIBITO

ED ROTBERG

DA GIOCATORE ASSOLUTAMENTE...

Blasteroids

Rodberg sarà sicuramente ricordato per Battlezone, la sua creazione più famosa, ma Blasteroids risultava essere altrettanto coinvolgente e innovativo. Questa rielaborazione del classico Asteroids presentava un gameplay avvincente, soprattutto grazie alla spettacolare modalità di "attracco", vale a dire la possibilità di farsi trainare da un veicolo maggiore per distruggere i nemici e spazzar via i detriti spaziali. Davvero efficace!



IL SUO SOPRANNOME SARÀ ANCHE GONZO, MA NON SI TRATTA DI UN MUPPET. DOPO AVER PASSATO TRE DECENNI NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI, E AVER LAVORATO TRA L'ALTRO PER ATARI E 3DO, ED ROTBERG PUÒ VANTARE NEL SUO CV, CLASSICI COME BLASTEROIDS, S.T.U.N. RUNNER E BATTLEZONE. SEBBENE LA TENTAZIONE FOSSE FORTE ABBIAMO DECISO

Ed Rotberg ricorda la sua prima volta nel settore come fosse ieri: "incontrai Pong in un bar su Ross Street, a Chicago, e fu amore a prima vista". E da lì che cominciò

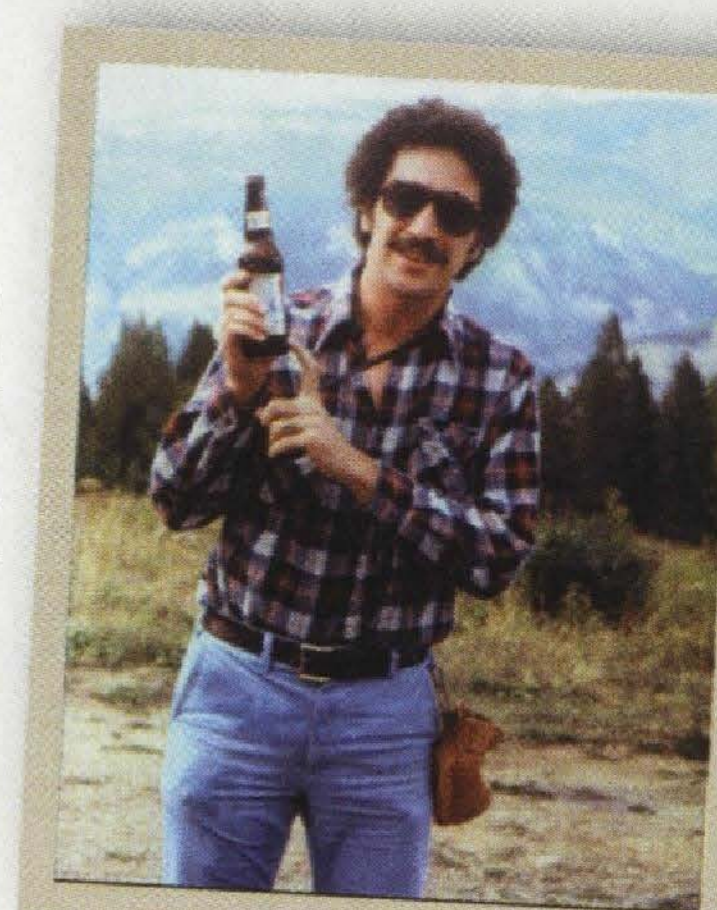
il suo lunghissimo e prolifico matrimonio con i videogiochi. Nei primi anni '70, appena laureato alla University of Michigan, (e la sua sposa all'epoca era ancora una bambina!) Ed aveva trovato lavoro in un laboratorio farmaceutico connesso ai micro-computer, ma durante il suo tempo libero creava dei giochi. Così, quando nel 1978 un suo amico

lo avvisò che Atari cercava programmatori, decise di inviare il suo CV, quasi "per divertimento".

"Devono aver visto qualcosa in me per concedermi un colloquio telefonico", dice Ed ridacchiando. "Avevo lavorato con i microcomputer, una componente essenziale per i videogiochi dell'epoca. Ottenni così il lavoro migliore che un uomo potesse desiderare. Quegli anni all'Atari furono meravigliosi, entrai a far parte di un gruppo di persone piene di talento e ci si occupava di sviluppare videogames in maniera

divertente e creativa. Forse nell'attuale industria videoludica, la cosa che più mi manca è proprio il divertimento. Sebbene io abbia lavorato con tantissime compagnie, l'Atari rimarrà per un punto riferimento imprescindibile".

Non appena i dirigenti gli proposero il suo primo progetto, Ed si mise subito al lavoro. Il suo compito era quello di sfruttare l'hardware creato per il fortunatissimo Atari Football, controllato tramite trackball, per produrre un gioco di baseball. Da appassionato del genere, Ed colse al volo l'opportunità per dare il suo



» **A destra:** Ed che parte per Chicago nel 1978 per entrare in Atari... adeguatamente preparato.



» Una sessione di brainstorming in Atari, frequentata fra gli altri da Howie Delman, Morgan Hoff e Ray Kassir. La proliferazione di occhiali scuri fa pensare che in molti abbiano passato la sera precedente in una vasca idromassaggio...

» **Sopra:** "Non riesco a ricordare a quale idea stessi lavorando qui", dice Ed. "Qualcosa che riguardava clacson e cordoni ombelicali, credo".

» **A destra:** ecco la versione elegante ma priva di sonoro del primo gioco di Ed, Atari Baseball.

personale contributo al gioco. "Avevamo fatto in modo che un prototipo di chip per il sonoro, fosse impiantato in una EPROM. Poteva pronunciare quattro frasi campionate: Ball, Strike, Safe e You're Out. Sfortunatamente non venne mai utilizzato, in parte per il costo, in parte perché doveva essere inserito come espansione nella scheda che faceva funzionare il gioco di football. Fu un vero peccato non poterlo sfruttare, perché sarebbe stato il primo gioco parlante!"

Questo particolare interessante, aiuta a comprendere quanto fosse elevato il desiderio di Rotberg a mettersi costantemente in discussione e ad espandere le proprie conoscenze, tanto da gettarsi con entusiasmo alla progettazione dei giochi in 3D. "Uno dei corsi che avevo seguito al college era stato quello di computer grafica", ricorda. "Era tenuto da Jim Blinn, uno dei luminari della sintesi computerizzata dell'immagine. Era ancora un assistente all'epoca, ma mi aveva

ci si poteva muovere in su o in giù (c'era un po' di movimento verticale ottenuto da missili che cadevano dal cielo distruggendo gli oggetti), ma la grafica era autenticamente tridimensionale".

Chiaramente una barriera era stata infranta.

Entrare in una sala giochi nel 1980 e poggiare gli occhi sul periscopio che adornava la versione iniziale di Battlezone era come entrare in un nuovo mondo. All'epoca sono sorte alcune leggende digitali riguardanti una grotta misteriosa che poteva essere raggiunta continuando a portare il carro armato verso il lontano paesaggio delle montagne vulcaniche. Benché la grotta nascosta fosse un mito, il gioco poteva avere molto più caratteristiche se la versione finale non fosse stata chiusa frettolosamente dalla Atari forse per ragioni economiche. "Avevamo intenzione di offuscare i vettori in modo tale che ci fosse l'impressione di una notte imminente – ricorda Ed – e io avrei voluto creare

Provatelo sul vostro MAME e sarete d'accordo con noi... nonostante questi problemi, la Videa riuscì a sopravvivere alla dura legge del mercato grazie anche a finanziamenti esterni, e si auto finanziò creando un paio di giochi per l'Atari VCS2600 (Laserdisc e Reactor), destinati però a cadere vittime del grande crollo del settore verificatosi a metà degli anni '80.

Fortunatamente, a venire incontro al Ed, fu il co-fondatore di Atari, Nolan Bushnell, deciso a rimettersi in gioco. La sua nuova compagnia, Sente, aveva comprato Videa, ma era ancora presto per tirare un sospiro di sollievo.

"Pensammo che ce l'avevamo fatta", dice con entusiasmo Ed, "ma non avevamo sotto controllo la gestione delle nostre azioni: non appena ci fu svelato il sistema operativo Sente avevamo promesso a Nolan di produrre almeno sei giochi e trimestre, un numero considerevole per una piccola compagnia. Cercammo di creare giochi di qualità, ma la pressione sui tempi di lavorazione era molta. Penso che gli investitori avrebbero preferito un buon gioco invece di sei mediocri, ma Nolan aveva dato la sua parola che avrebbe portato a termine i titoli prestabiliti". Sebbene Ed ammetta liberamente che progetti come Goalie Ghost, in collaborazione con Owen Rubin, fossero piuttosto "stiracchiati", la sua collaborazione in un gioco di classe come Hat Trick o il grande Snake Pit è ancora motivo di orgoglio per lui. Tuttavia Ed non era a suo agio nel suo ruolo amministrativo in Sente e gli mancava la programmazione sul campo. Nel 1987 decise di tornare al suo vecchio lavoro in Atari per lavorare a una versione aggiornata di Asteroids di Ed Logg. Blasteroids rappresenta una delle rare occasioni in cui un'emulazione

"SEBBENE IO ABBA LAVORATO CON TANTISSIME COMPAGNIE, L'ATARI RIMARRÀ PER UN PUNTO RIFERIMENTO IMPRESCINDIBILE".

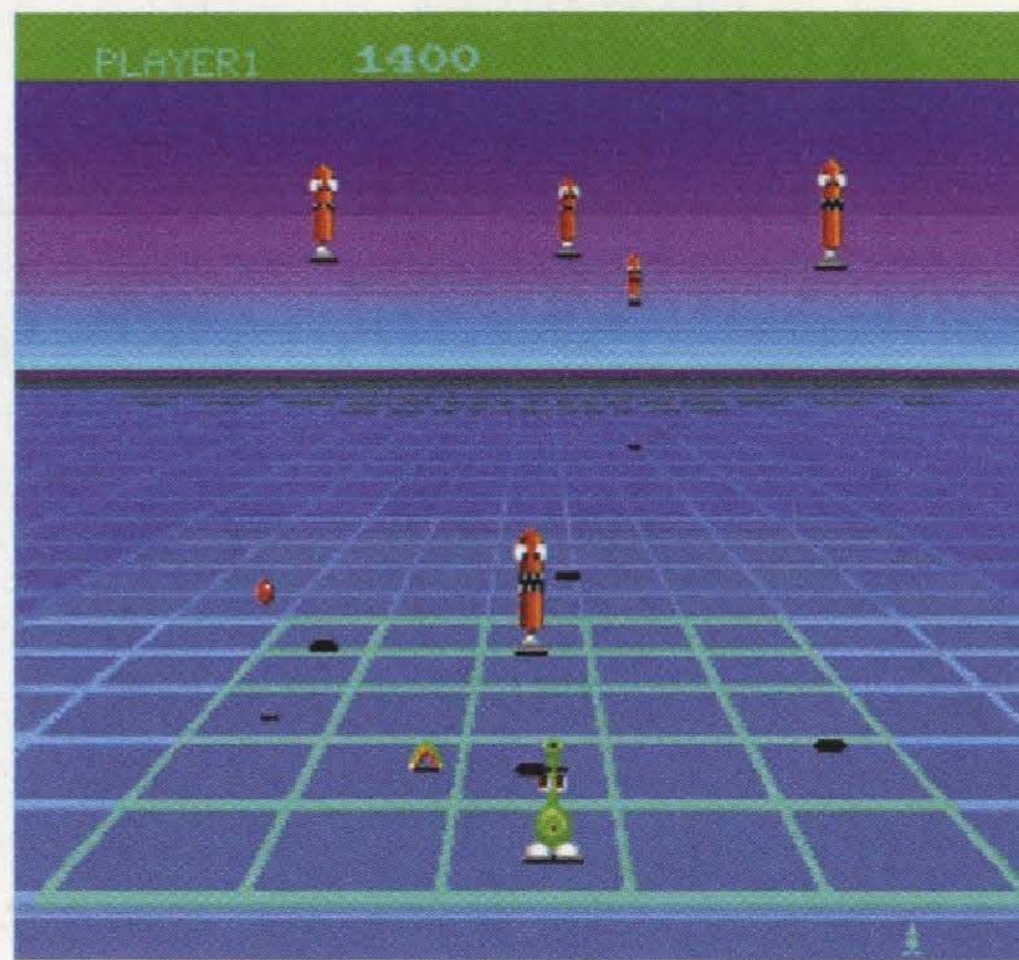
ED ROTBERG

insegnato le prime nozioni sul 3D, e quando Atari fu in grado di disporre di display vettoriali, avevamo finalmente i mezzi per fare qualcosa di più che dei pixel squadrati. Uno dei ragazzi del gruppo pensò di usare processori per effettuare le trasformazioni della matrice, e velocizzare le azioni. A quel punto avevamo gli strumenti per un rudimentale 3D, e io non vedevo l'ora di sfruttare il suo potenziale".

Per trarre maggiore vantaggio da questa nuova tecnologia si formarono due team: uno guidato da Ed, che si occupava di Future Tank, mentre il team rivale si occupò di Red Baron. L'approccio metodico di Ed all'organizzazione del lavoro consentì al suo progetto (che nel frattempo aveva cambiato nome in Battlezone) di arrivare per primo sul mercato. Oggi Ed mostra tutta la sua modestia mentre parla del suo pionieristico successo: "Penso che, anche se di poco, Tail Gunner sia stato il primo gioco 3D da sala mai uscito, ma la nostra grafica era più dettagliata e consentiva di muoversi all'interno dell'ambiente 3D. Battlezone era un 3D in un mondo 2D. Non

maggiore suspense grazie ad un missile che avrebbe dovuto volteggiare intorno al giocatore concedendogli pochissimo tempo per distruggerlo, magari approfittando del momento in cui sul radar appariva la sua rampa di lancio". L'enorme successo di Battlezone aveva interessato anche i militari (vedi box), provocando inevitabili voci di un sequel, ma Ed, dopo aver lasciato l'Atari, e fondato Videa assieme ai colleghi Howie Delman e Roger Hector, di dedicò a un altro progetto conosciuto internamente col nome di Warp Speed... quello che poi sarebbe divenuto Star Wars.

"Avevamo visto l'Activision e Imagic ottenere parecchi introiti all'interno del mercato videoludico, e pensammo anche noi di poter fare successo creando giochi da sala. Fondammo così uno dei primi gruppi di sviluppatori indipendenti e ottenemmo un contratto con Gottlieb per la realizzazione di Gridlee. Era un gioco 3D che sfruttava un hardware per il 2D, con una meccanica di gameplay piuttosto stramba".

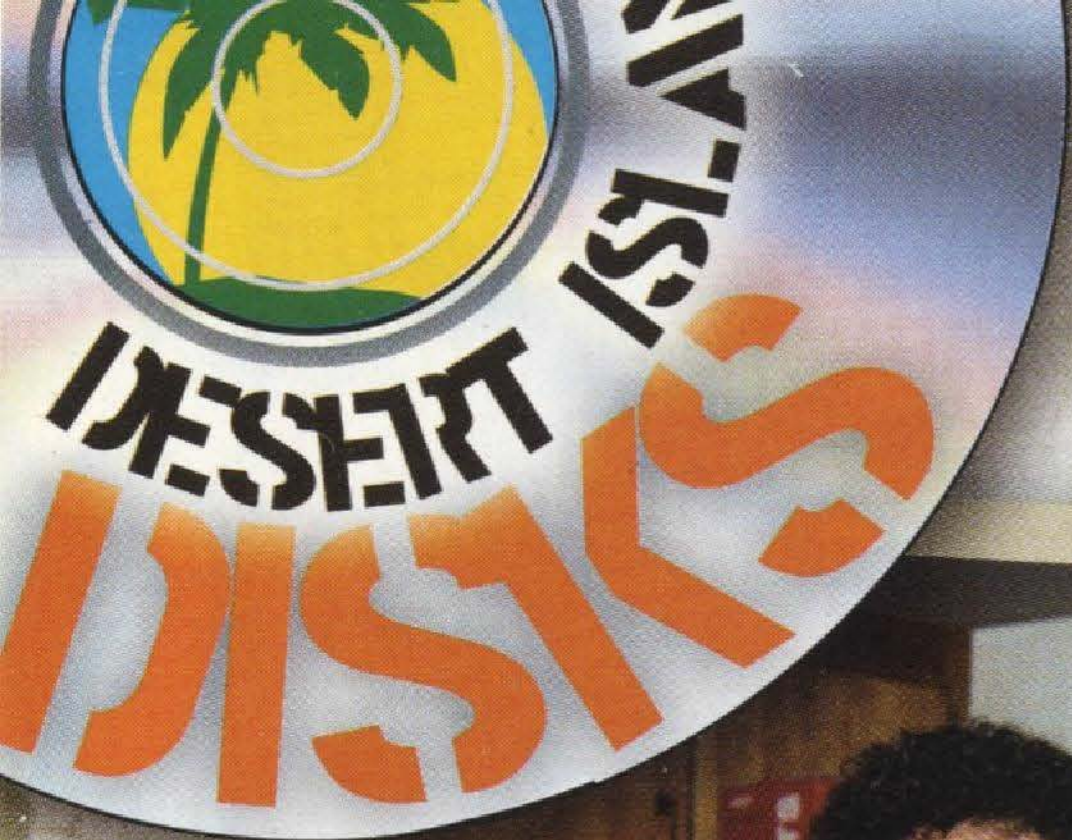


» È stato prodotto soltanto un cabinet di Gridlee, ora appartenente a un certo Dale Luck. Per fortuna nostra, Ed ha reso disponibile gratuitamente questo titolo per il MAME.

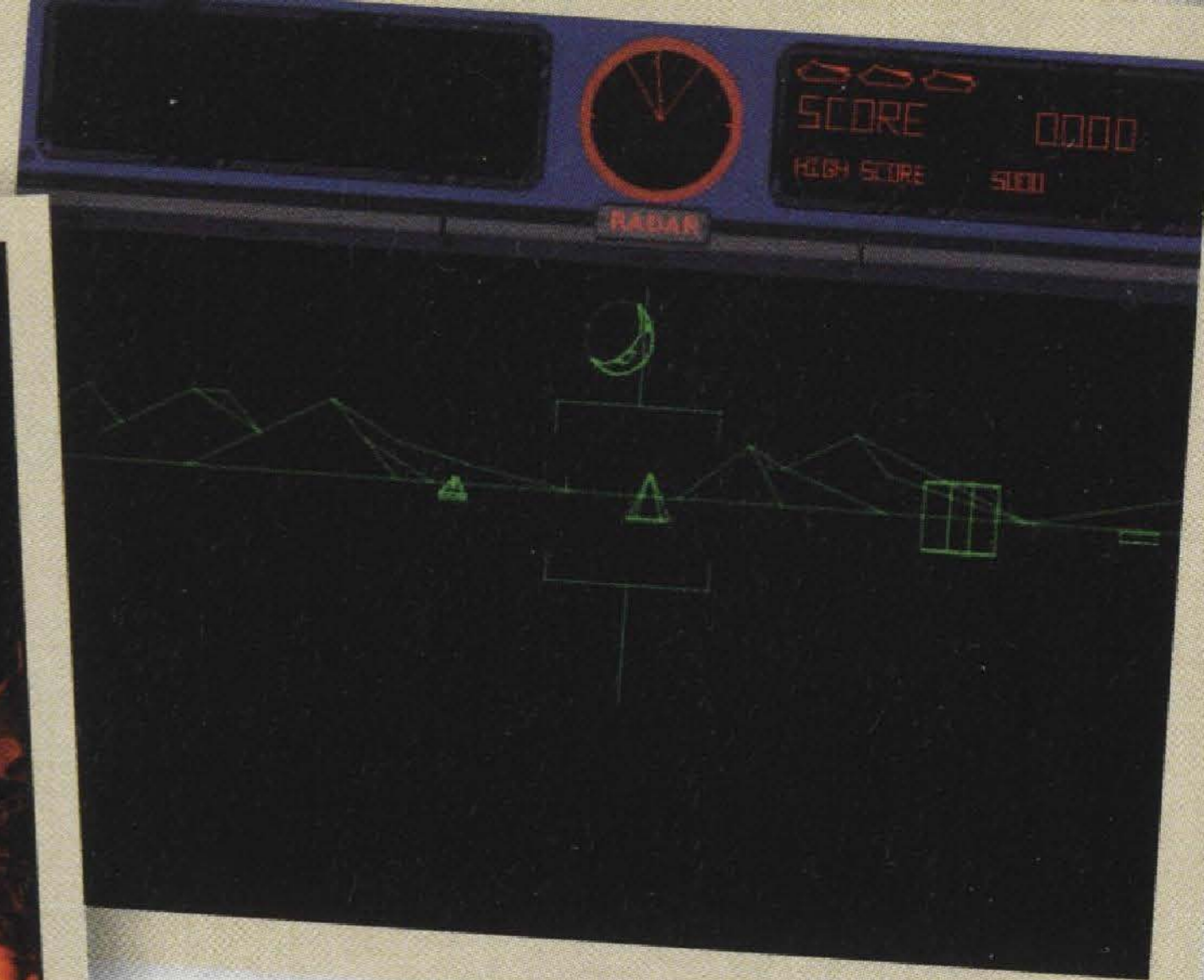


FATE I GIOCHI, NON LA GUERRA

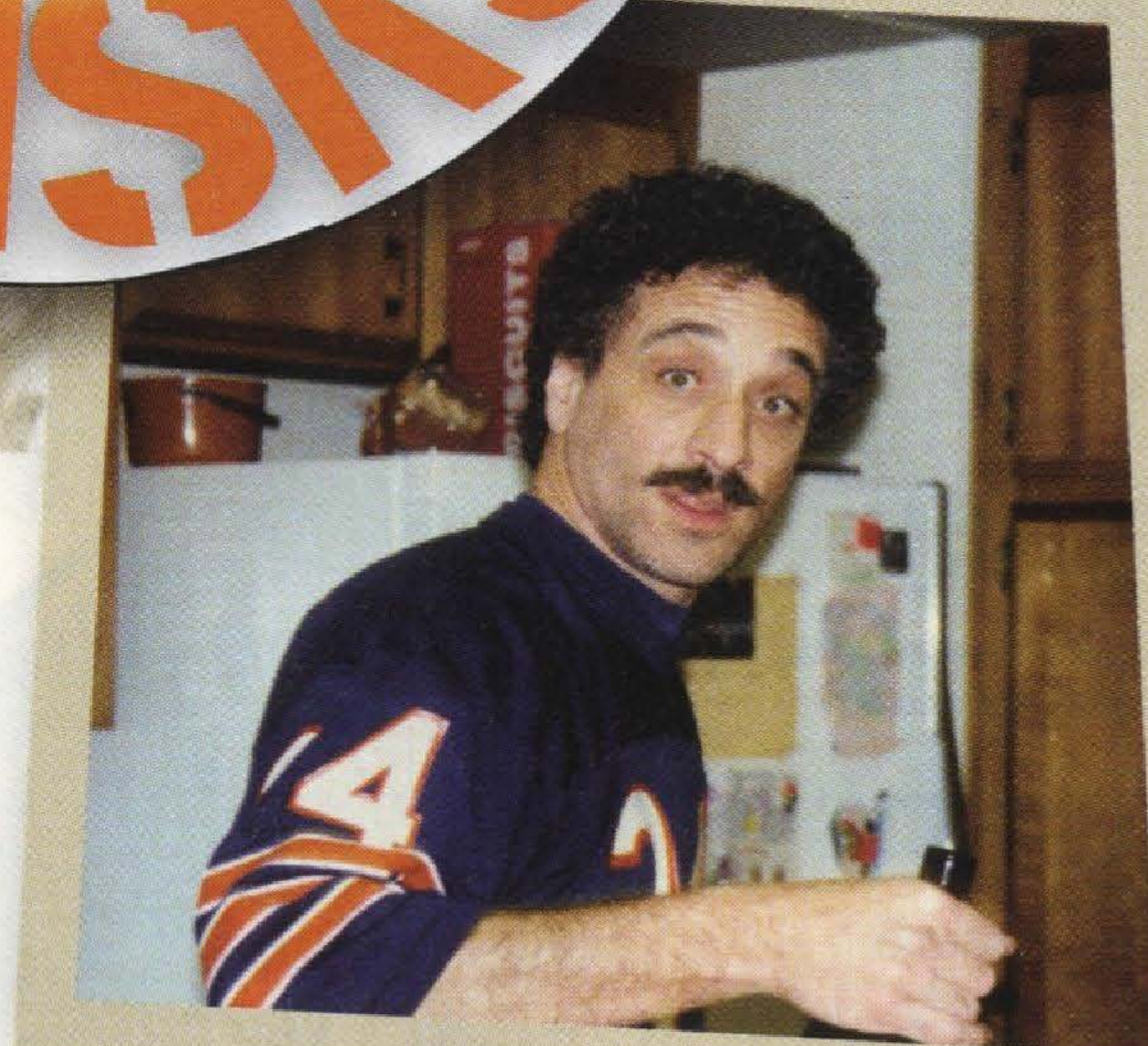
La definizione di Intelligence Militare potrebbe sembrare un ossimoro, ma l'Esercito Americano aveva contattato Atari per farle produrre una versione speciale di Battlezone finalizzata all'addestramento delle nuove reclute. Al tal riguardo l'opinione di Ed è piuttosto severa: "Non sono mai stato convinto delle legittimità del progetto, in quanto non condividevo l'entusiasmo di creare qualcosa che servisse come training alla guerra. Tra l'altro, l'ingerenza dell'esercito nella programmazione del titolo, avrebbe potuto creare delle restrizioni all'intera compagnia. Se fosse dipeso da me, io non avrei mai aderito, ma la società non era in condizioni di rifiutare, e mio malgrado fui costretto ad accettare, a patto però che non sarei stato coinvolto più in progettazioni del genere". Ed e il suo team così si dedicarono allo sviluppo di aggiornamenti richiesti per questa inusuale versione di Battlezone. Tra le armi ora c'erano una mitragliatrice, delle granate anticarro e incendiarie e un missile autoguidato che richiedeva all'apprendista artigiano di mantenere il mirino sull'obiettivo anche dopo aver sparato. "Bisognava sparare creando una traiettoria, non una linea dritta", aggiunge Ed. "Abbiamo inoltre aggiunto un ingrandimento x3 e x12 uguale a quello di una vera postazione di artiglieria. Questo nelle intenzioni doveva essere un mezzo di addestramento per l'Infantry Fighting Vehicle che avrebbe permesso di distinguere le sagome degli amici da quelle dei nemici. Sono veicoli ancora utilizzati, sapete?". Dati i recenti incidenti causati dal "fuoco amico", forse dovrebbero dispeppellire questi vecchi cabinet, o no?



» Sotto: Atari coin-op al Kings Manor di Chicago, la sera inaugurale dello Sherry Awards. Fila posteriore (da sinistra a destra): Howard Delman, John Ray, Steve Calfee, donzella dei tavoli, Rich Moore, Owen Rubin. Fila anteriore: Mike Albaugh, Ed Rotberg.



» Il verde e desolato Battlezone, con una Terra crescente su nel cielo..



LA CADUTA DI TRIP

"Trip Hawkins ha ricevuto tantissime critiche, ma per quanto mi riguarda, io l'ho sempre stimato", dichiara Ed, che risponde direttamente a lui quando lavorava per la 3DO. Di lui, Ed dice: "È un uomo attento alle esigenze degli altri; spesso le sue decisioni non sono sempre state infallibili e in particolare quelle sul 3DO, sebbene mai dettate da disinteresse o poca accortezza da parte sua che ha sempre investito tantissimo nel progetto". Durante il periodo passato lì, Ed ha guidato il team che lavorava su Station Invasion, un titolo indirizzato a un pubblico adulto in cui un gruppo di ragazzi prendeva il controllo di un canale televisivo: un titolo ricco di filmati ma povero di contenuti, a causa dei tempi di produzione spaventosamente stretti (otto mesi). World Championship Racing sembrava invece un gioco più promettente, e sarebbe stato il titolo di lancio che avrebbe messo in mostra tutte le potenzialità della M2. "Siamo riusciti a farlo girare alla velocità di 30 fotogrammi al secondo senza rallentamenti, un risultato abbastanza significativo per l'epoca. I ragazzi che avevano lavorato su Hard Drivin' si erano dedicati alla fisica, che era davvero ottima, e io mi impegnai per più di due anni alla sua realizzazione. Peccato che il gioco fu destinato all'oblio, come anche la M2".

» Ed nel 1985 con una maglia dei Chicago Bears in cerca di ispirazione da una fonte oscura...

riesce ad aggiungere delle innovazioni senza compromettere lo spirito dell'originale. I percorsi multipli, le battaglie con i boss, il gameplay cooperativo e il morphing dell'astronave offrivano una meccanica di gioco altamente dinamica, divisa in nove livelli. "Abbiamo comprato alcune rocce laviche generalmente usate nei camini, e le abbiamo dipinte di bianco. Poi gli abbiamo puntato

spasmodico e con un cabinet mastodontico. "Avevamo questa magnifica compagnia di coin op che non solo li progettava, ma ne curava anche l'aspetto estetico. L'idea di gioco nacque da una ragazza di nome Carol Cameron, che durante una riunione aveva suggerito un titolo in cui si corresse all'interno nei tunnel. È da lì che è iniziato tutto il progetto, per poi espandersi. S.T.U.N. Runner iniziava su un percorso, ma consentiva al giocatore di seguire diversi sentieri qualora lo avesse ritenuto opportuno. Il nostro obiettivo

"L'UNICA COSA CHE RICORDO DEL PERIODO TRASCORSO ALLA PROGETTAZIONE DI BATTLEZONE FURONO ESTENUANTI ORARI DI LAVORO, CHE RAGGIUNGEVANO ANCHE LE 18 ORE, SENZA OTTENERE NESSUNA GRATIFICA." ED ROTBERG

contro una telecamera, una luce e le abbiamo messe su un motore controllato dal computer che ne avrebbe stabilito le assi di rotazione. Digitalizzammo ogni fotogramma ottenendo così una serie di sprite molto realistici con un feeling 3D. Anche le navi erano dei modellini creati da Bill George (che aveva lavorato su Star Wars per Lucasfilm).

Ed continuò a sperimentare la sua vena creativa per molto tempo, e finalmente nel 1989 uscì il suo S.T.U.N. Runner, un gioco di corse futuristiche arricchito da un ritmo

fin dall'inizio era quello di divertire".

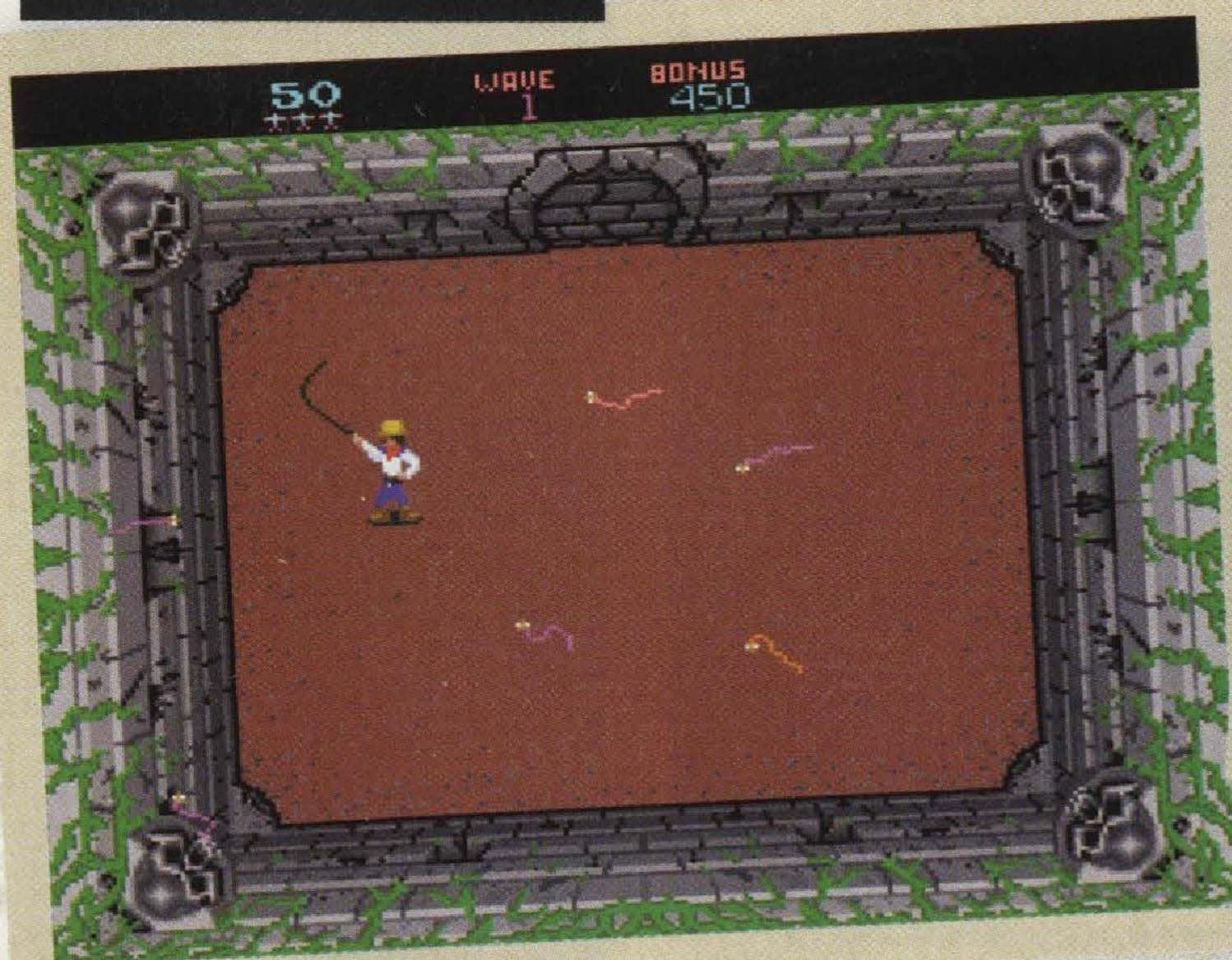
Tuttavia, per Ed stava per abbattersi un ciclone. Dopo aver collaborato col suo amico Ed Logg su Steel Talons, Rotberg aveva avuto l'idea ambiziosa di creare una comunità virtuale di giocatori online. Però, a causa di intricate vicende d'ufficio, fu assegnato all'ingrato compito di dover inserire dati per Guardian of the Hood. Nonostante le sue proteste, l'amministrazione lo ignorò. Ed fu costretto a dare le dimissioni; ma come lui stesso

ci dice, la passione per i videogame era inarrestabile. Così, dopo un periodo alla Apple è approdato alla 3DO assumendo l'incarico di sviluppatore di un titolo di lancio per il nuovo processore M2, (vedi box). Sfortunatamente, in seguito alla cancellazione del progetto, fu costretto a lasciare la compagnia di Trip Hawkins. Rimase comunque nel mondo dei videogiochi e fondò nel 2000 Mineshaft Entertainment, che è al lavoro su una conversione per sala giochi di Blazing Angels (Ubisoft) nonché di un titolo sportivo ancora misterioso per i cellulari Nokia.

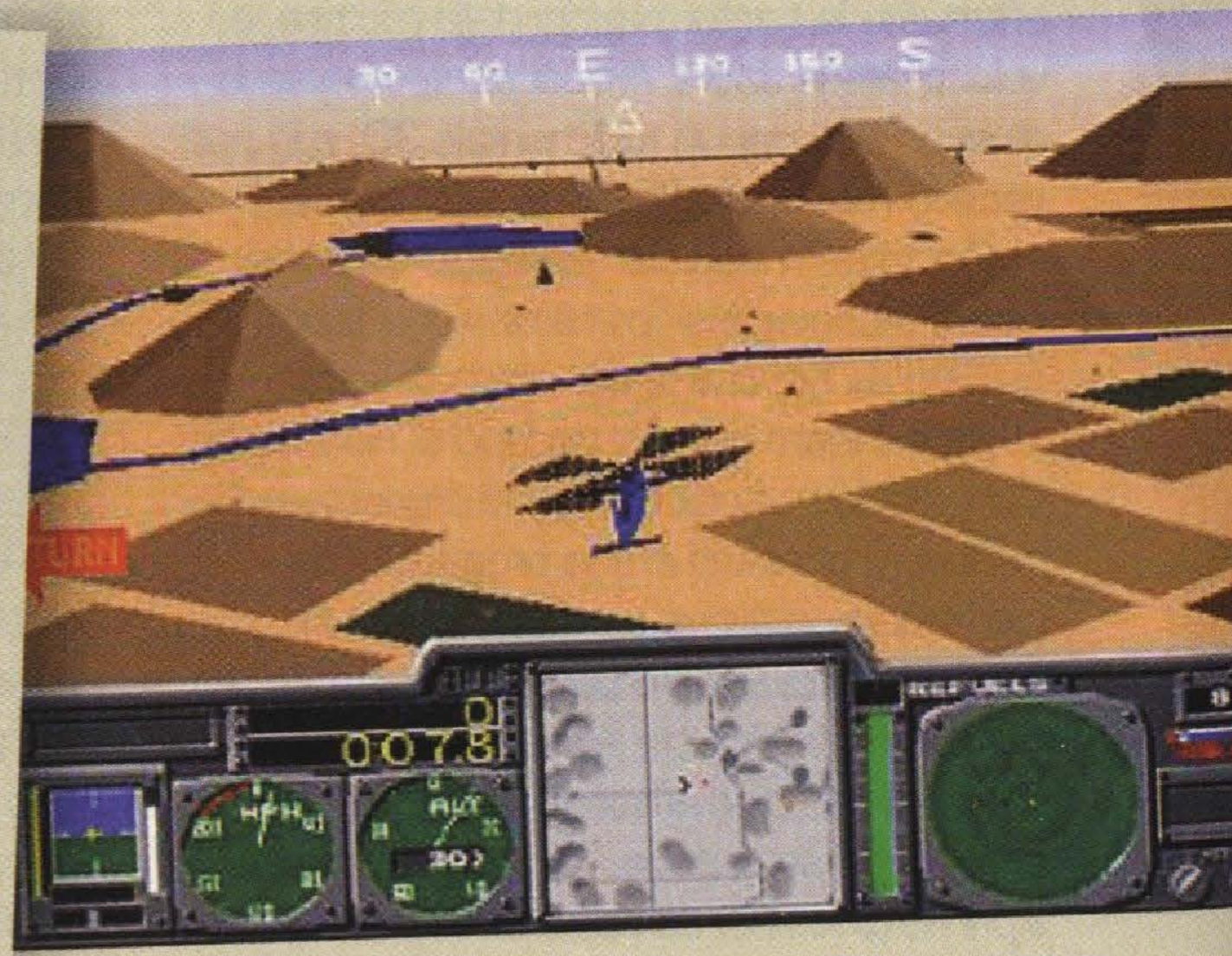


» S.T.U.N. Runner. Saltate su, c'è posto per due..

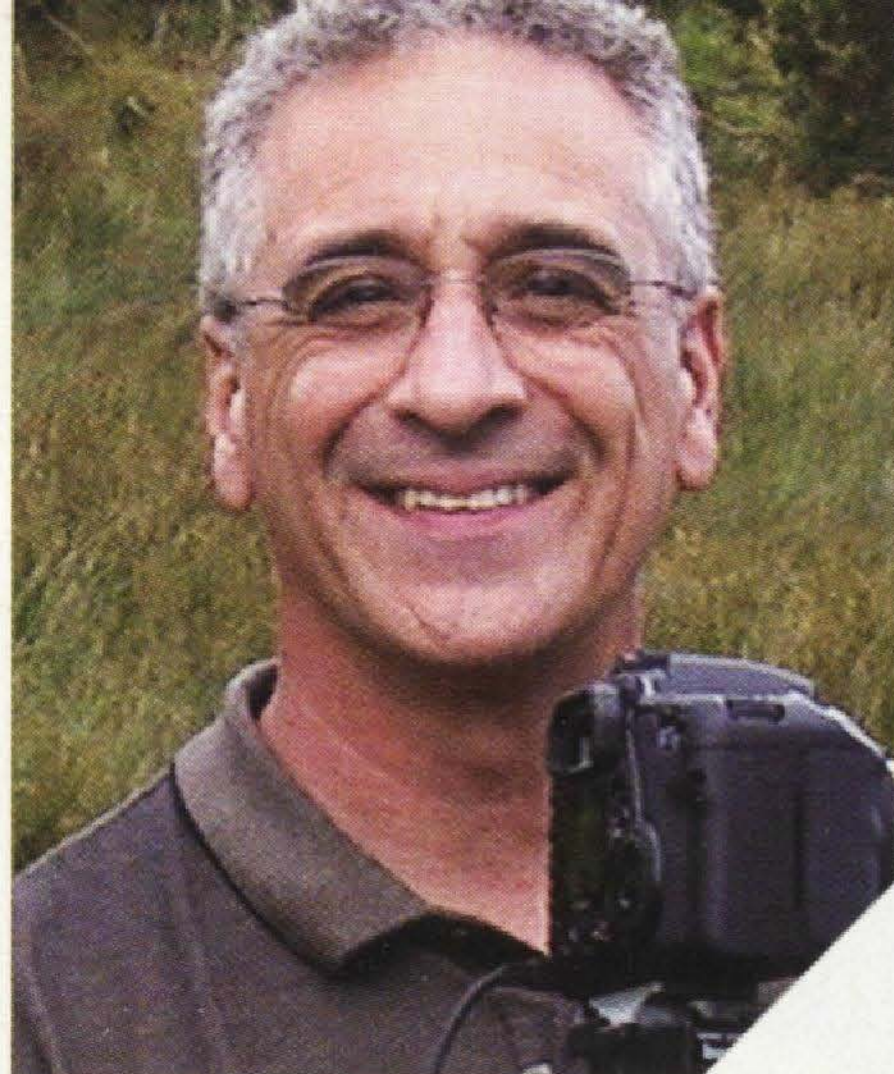
Quindi, dopo oltre 30 anni passati nella produzione dei giochi, non vorrà più saperne di rispondere alla domanda sulla fantomatica grotta di Battlezone, che divenne una sorta di incubo per lui, e ridendo dichiara: "dopo anni spesi ad arrabbiarmi con voi giornalisti, sono diventato quasi immune! L'unica cosa che ricordo del periodo trascorso alla progettazione del gioco furono estenuanti orari di lavoro, che raggiungevano anche le 18 ore, senza ottenere nessuna gratifica. Ora però, a distanza di anni, la mia furia nei vostri confronti è nettamente diminuita, quindi...state tranquilli!



» A sinistra: Curiosità su Snake Pit: Ed inizialmente aveva creato l'algoritmo che serviva a far contorcere i serpenti per l'incompiuto progetto Atari di Fire Beast. In alto: Blasteroids: aspettate finché non riuscite a vedergli il bianco degli occhi...



» Per Steel Talon il sig. Rotberg ha fatto squadra col sig. Logg, dimostrando così che due Ed sono meglio di uno...



I GIOCHI DA PORTARE NELL'ISOLA DESERTA DI ED ROTBERG



SPACE INVADERS

SALE GIOCHI

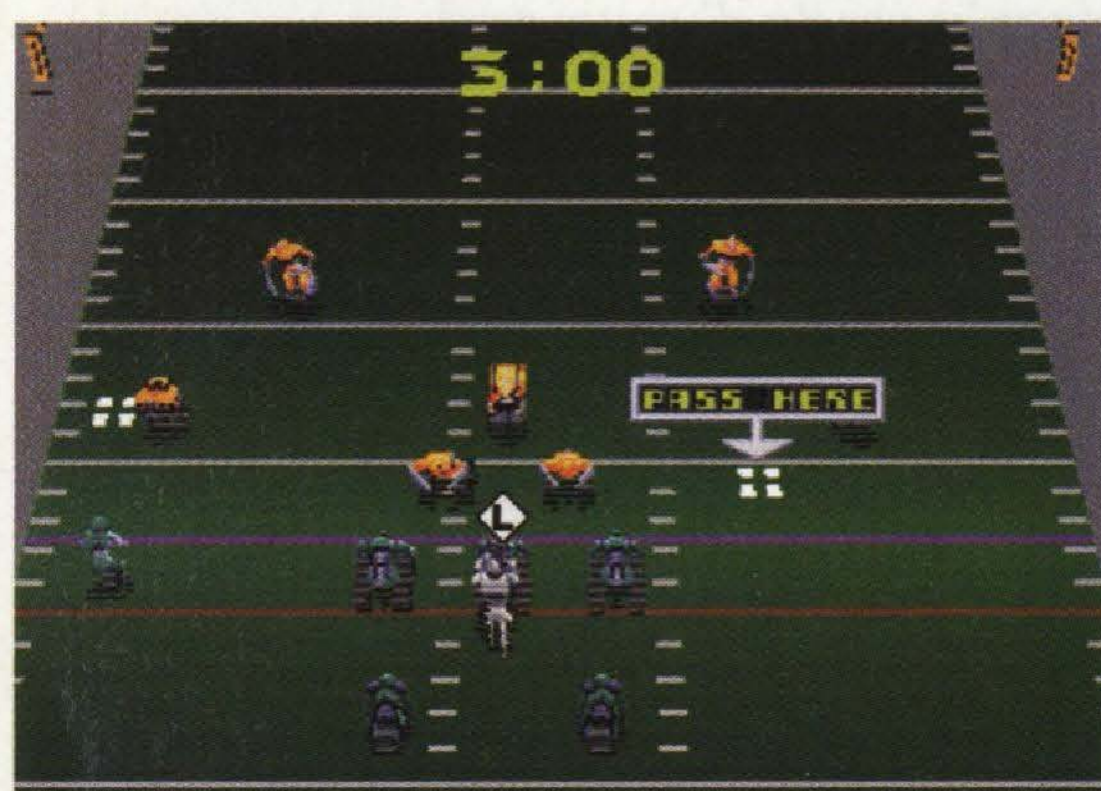
1 Questo è stato il primo videogioco che ha attirato la mia attenzione: le mani sudate, i sogni notturni sulle varie strategie da adottare, i tormenti per non essere riuscito a mantenere l'ultima vita... È stato un gioco che ha preparato il terreno per tutta una nuova generazione di videogiochi.



RIP OFF

SALE GIOCHI

2 Tim Skelly ha realizzato molti dei giochi che amo, ma Rip Off ha un posto speciale nel mio cuore. Amo decisamente l'idea di cooperativa del gioco in cui sostanzialmente dovevi guardare le spalle al tuo partner di gioco. Molto innovativo e decisamente avvincente!

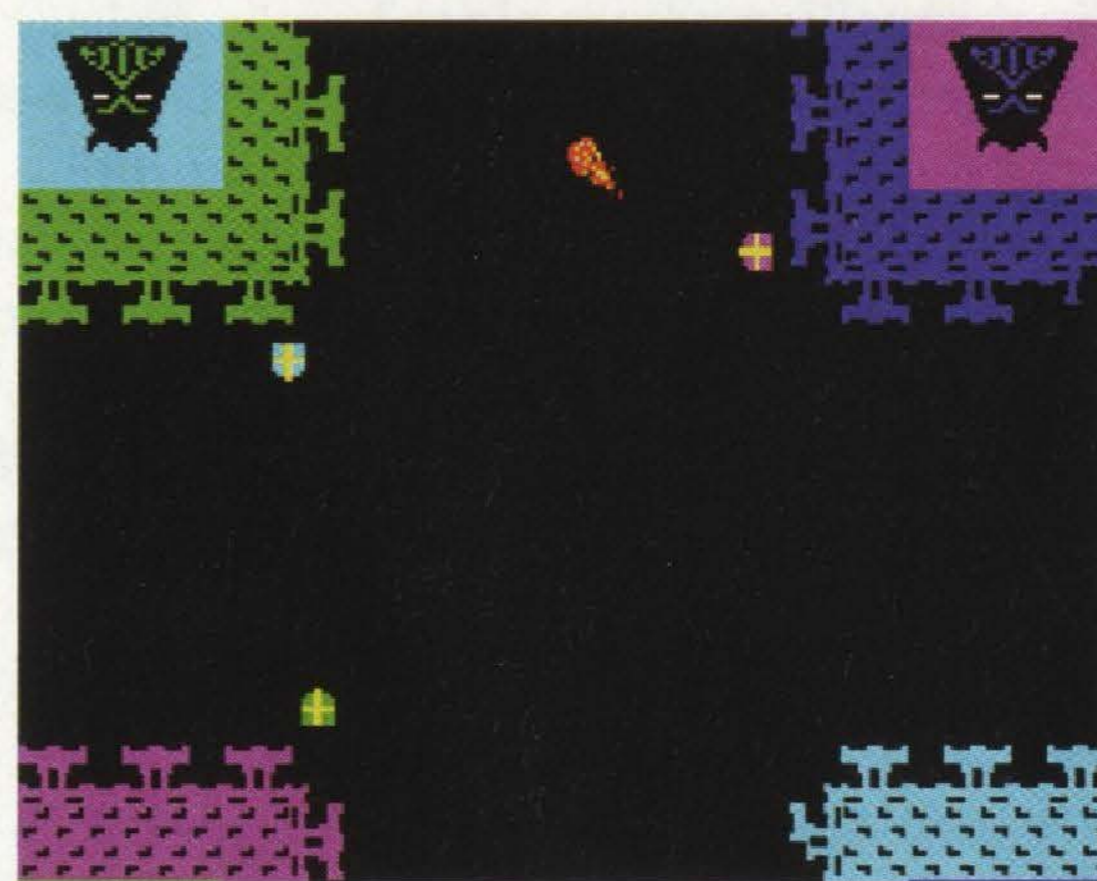


CYBERBALL

SALE GIOCHI

3 Probabilmente ho trascorso più tempo con questo gioco incredibile (e con il suo sequel, Cyberball 2072) di quanto non abbia mai fatto con qualsiasi altro coin op. John Salvitz e Dave Ralston hanno attinto l'idea da uno sport ben conosciuto (perlomeno negli Stati Uniti) e con qualche modifica davvero creativa l'hanno reso

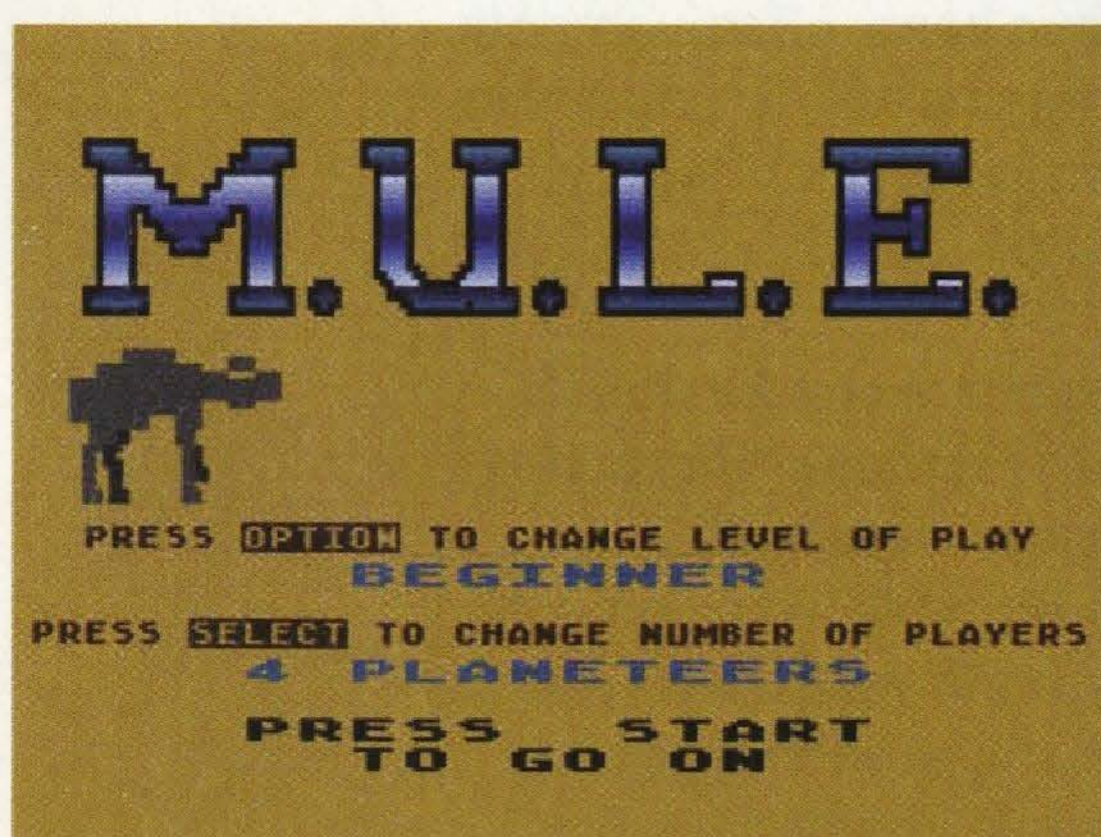
accessibile e originale. Esprime le sue migliori potenzialità con quattro giocatori. (È chiaro che amo il multiplayer, vero?).



WARLORDS

SALE GIOCHI

4 Un altro gioco dava il meglio di sé quando era giocato in gruppo! Warlords era divertentissimo, sia in fase di attacco che di difesa. Ed era fantastico stringere alleanze con gli altri giocatori, per poi tradirli a sorpresa. Un gran gioco!



M.U.L.E. ATARI 400/800

5 Dani (Dan) Bunten ci ha regalato questo titolo dove avidità, competizione, collusione e abilità si integravano ad un eccezionale multiplayer. È stato il primo titolo a distinguersi tanto come esperienza sociale che come videogioco, e anche uno dei pochi esperimenti riusciti di ricreare l'atmosfera di un gioco da tavolo.



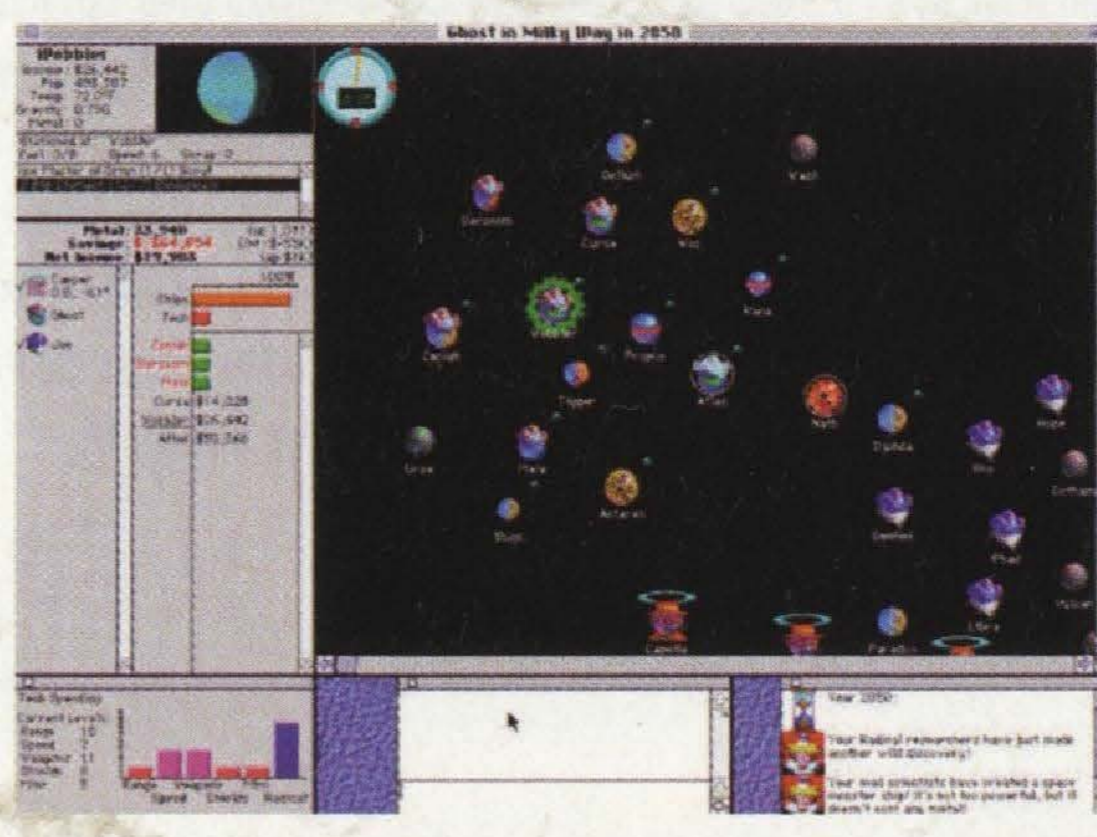
STAR CONTROL PC

6 Questo è l'unico gioco single-player per me davvero irrinunciabile. Titolo fantascientifico che si poteva giocare sia in modo esplorativo che strategico. Per i più agili era anche un ottimo sparattutto. Questo gioco incredibilmente profondo mi ha assorbito per un bel po' di tempo!



WORLD OF WARCRAFT PC

7 La mia droga attuale. Questo gioco è una brillante realizzazione del genere MMOG. La grafica è eccellente e il gameplay è ben bilanciato. Benché le sue origini debbano essere ricercate in Everquest, il livello di WoW è nettamente superiore.



SPACEWARD HO!

MAC

8 Un gioco eccellente prodotto da una piccola compagnia (Delta Tao) che offre esplorazione, strategia e gestione delle risorse. L'IA è avvincente, ma il miglior modo di giocarlo è in LAN con un gruppo di amici. Originariamente era stato scritto per il Macintosh, ma successivamente è stato adattato per Windows e Palm.

> ED ROTBERG

MESSAGE IN A BOTTLE



Quanto ci è voluto per convincere Atari a creare un cabinet specifico per un gioco?

Non molto, davvero. Atari faceva continuamente cabinet su misura. Per Battlezone, l'idea del periscopio era stata di Morgan Hoff. Desiderava molto immergere il giocatore nell'azione. Io ero un po' contrario, non perché non mi piacesse il periscopio, ma volevo che le altre persone potessero guardare chi giocava, e stando al primo progetto soltanto il giocatore avrebbe potuto vedere lo schermo. Si giunse infine ad un compromesso mediante l'inserimento di pannelli laterali che permettevano la visione da parte di spettatori esterni, sebbene non fossero comodi da utilizzare tanto che temevo che questa scelta avrebbe influito sugli incassi. Per questo motivo, a casa mia ho un cabinet di Battlezone senza periscopio permettendo a tutti di vedere cosa bolle in pentola...

Per Blasteroids, quanto è stato difficile apportare cambiamenti a un originale storico come Asteroids?

Ed Logg mi aveva fornito il codice di Asteroids, quindi siamo partiti dall'originale. Blasteroids è stato il frutto di un lavoro di cooperazione: Mike Hally è arrivato a metà della lavorazione e ha aggiunto percorsi multipli, boss e asteroidi, ma anche Pete Lipston è stato di grande aiuto. Si diffuse l'idea di presentare finali diversi che non si scostassero troppo dal prototipo. Penso che l'idea della cooperativa sia nata da Rip Off di Tim Skelly, mentre io ho avuto l'idea di far trasformare la propria nave in Fighter, Destroyer o Scout, e scegliere quale sarebbe stata più adatta nel contesto del gioco. Ci sarebbero state sicuramente altre modifiche se non ci avessero ridotto da 12 a 10 mesi, il tempo a nostra disposizione. Per mantenere alta la motivazione nel gruppo avevo promesso ai ragazzi una partita di golf al Pebble Beach, e grazie a questo riuscimmo a rispettare i strettissimi termini di consegna.

Avete mai preso in considerazione l'idea di creare un cabinet per S.T.U.N. Runner in grado di muoversi lateralmente?

Questo non me lo ricordo! In Sente avevamo fatto dei sedili mobili con un gioco chiamato Shrike Avenger, ma all'epoca o erano troppo costosi o avevano problemi di affidabilità. Di certo l'ultima cosa che volevamo era che un bambino si ferisse e sua madre ci facesse causa!

Il missile autoguidato di Battlezone emette lo stesso rumore delle navi spaziali di Flash Gordon degli anni '30 (beh, almeno secondo me). È stato un caso o lo avete fatto intenzionalmente?

[Ride] Era il rumore che siamo riusciti a ottenere con il chip Pokey, uno dei componenti usati dall'Atari 400 e 800 che abbiamo utilizzato per creare i suoni di parecchi giochi. Non presentava effetti notevoli, ma per il compito richiesto andava bene. effettivamente era simile alle navi da lei citate, ma non fu una scelta intenzionale. Amo Flash Gordon e Buck Rogers: praticamente ci sono cresciuto!

Ha passato molto tempo a giocare con Bushnell e le ragazze in bikini durante le famose "Riunioni Aziendali Atari" nella vasca idromassaggio?

Ho passato un po' di tempo alle feste, ed è vero che Nolan possiede quella famigerata vasca. Non ero però uno dei più scalmanati: mi sarebbe piaciuto avere la reputazione da festaiolo, ma non ero un esibizionista. Ammetto di essere entrato in quella vasca, ma ero sposato e prendevo la cosa molto seriamente...

So che lei è un chitarrista di vecchia data, giusto?

Quali canzoni preferisce suonare?

Dipende, ma mi piace "From The Beginning" degli Emerson Lake and Palmer e qualche canzone degli Yes. Che ricordi! Lavorando in Atari imparai tante canzoni...

PS
MANIA 3.0

LA BIBBIA DEI CODICI SI ARRICCHISCE DI UN NUOVO CAPITOLO

In tutte le edicole
a €5,50



○ × △ □

**FINALMENTE ANCHE
I CODICI PER PS3!**

**TUTTI I SEGRETI PER
GIOCARRE I NUOVI
CAPOLAVORI DELLA
CONSOLE SONY**

media company
play

www.playmediacompany.it



IL SISTEMA CPS-2 DI CAPCOM

IL LONGEVO E FORTUNATO HARDWARE CPS-2 JAMMA HA DOMINATO LA SCENA DELLE SALE GIOCHI DURANTE TUTTA LA SECONDA METÀ DEGLI ANNI '90, GRAZIE PRINCIPALMENTE AL SUCCESSO DI UN CERTO FRANCHISE DI COMBATTIMENTO E DEI SUOI FRATELLI PICCHIADURO. IN QUESTE RIGHE ESAMINEREMO DA VICINO LA POWERHOUSE DI CAPCOM DEDITA ALLO SVILUPPO DEI GIOCHI 2D DA SALA SELEZIONANDO DAL SUO ILLUSTRE CATALOGO ALCUNI TRA I GIOCHI PIÙ INCREDIBILI CHE SIANO MAI STATI CREATI NELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI.

Nei primi anni '90 Capcom aveva trovato il proprio filone d'oro per quanto riguardava le sale giochi.

La sua scheda Capcom Play System 1 (CPS-1) JAMMA era stata una piattaforma di enorme successo, e titoli come Strider, Ghouls 'N Ghosts, Final Fight e naturalmente Street Fighter II erano diventati enormi e globali miniere d'oro per la compagnia. Il sistema tuttavia, che aveva debuttato nel 1988 con lo sparattutto da sala Forgotten Worlds, sarebbe presto arrivato alla fine della propria breve vita commerciale a causa di un enorme inconveniente. Le schede CPS-1 con i loro set di ROM non criptati erano notoriamente una preda facile dei pirati delle sale giochi, e la produzione massiccia di copie pirata dei giochi CPS-1 stava diventando un grosso problema per Capcom.

Il colpo di grazia è arrivato nel 1991 con l'uscita di Street Fighter 2: The World Warrior. Con questo titolo, genesi del franchise Capcom potenzialmente più proficuo, la compagnia scoprì con orrore che nelle sale giochi di molte zone del mondo il numero delle schede

piratate di Street Fighter II, stando a quanto si riferiva, superava enormemente quello delle originali Capcom.

Reagendo a questo preoccupante livello di pirateria, Capcom iniziò a lavorare su quello che sarebbe diventato il Capcom Play System 2 (CPS-2). L'esistente hardware CPS-1 venne modificato, aggiornando il suo CPU Motorola 68000 a 16MHz (rispetto alla frequenza originaria di 10MHz della CPS-1), migliorandone le capacità audio e implementando un complesso algoritmo di criptazione in grado di codificare le ROM della scheda per evitare copie non autorizzate. Il nuovo sistema quindi sarebbe stato il risultato di una revisione radicale a livello strutturale. L'hardware CPS-1 era composto da una scheda madre di base con affissa una scheda contenente le ROM vere e proprie, e il tutto veniva venduto nella sua interezza per ogni titolo che entrava in sala. Il sistema CPS-2 sarebbe stato composto da due unità sigillate vendute separatamente, la scheda madre (o scheda "A") e quella del gioco (o scheda "B"). I proprietari delle sale giochi, a seconda



19XX è stato il primo gioco della serie di 1942. Uscito nel 1995, è senza dubbio il miglior gioco del franchise.

della quantità dei loro cabinet, avrebbero perciò potuto comprare le schede "A" necessarie per far funzionare i giochi CPS-2 fin quando lo avessero ritenuto necessario, e comprare le schede "B" supplementari che contenevano i giochi veri e propri non appena questi venivano messi in circolazione, tagliando così la spesa inutile di una scheda madre per ogni gioco comprato. Capcom rese questa strategia di marketing ancora più allettante, offrendo incentivi in denaro ai proprietari delle sale al momento dell'acquisto dei nuovi titoli CPS-2 per la riconsegna delle schede "B" dei giochi che non venivano più utilizzati. Negli USA, per esempio, il produttore scontava la cifra notevole di 150 dollari dal prezzo delle nuove uscite per la riconsegna delle schede CPS-2 che non si dimostravano più redditizie per i loro possessori.

Naturalmente niente di tutto questo avrebbe avuto peso se la qualità dei giochi in se stessi non fosse stata sufficientemente alta da attrarre un numero considerevole di utenti delle sale giochi, e a questo riguardo Capcom aveva le spalle più che coperte. Quando nel 1993 venne lanciato il primo nuovo titolo per

Q SOUND SULLA SCHEDA CPS-2

Tutti i giochi CPS-2 sono caratterizzati dal "QSound Virtual Audio", un sistema sonoro stereo di alta qualità originariamente sviluppato per Capcom dalla canadese QSound Labs. Questo sistema audio era stato precedentemente utilizzato su un numero limitato di giochi CPS-1, tra cui Cadillac & Dinosaurs e Warriors of Fate. L'hardware veniva descritto agli operatori delle sale come un mezzo in grado di dar vita a un'esperienza sonora più realistica, intensa e tridimensionale utilizzando i cabinet già esistenti delle loro sale giochi. Gli operatori speravano di aumentare la propria clientela grazie all'attrattiva esercitata

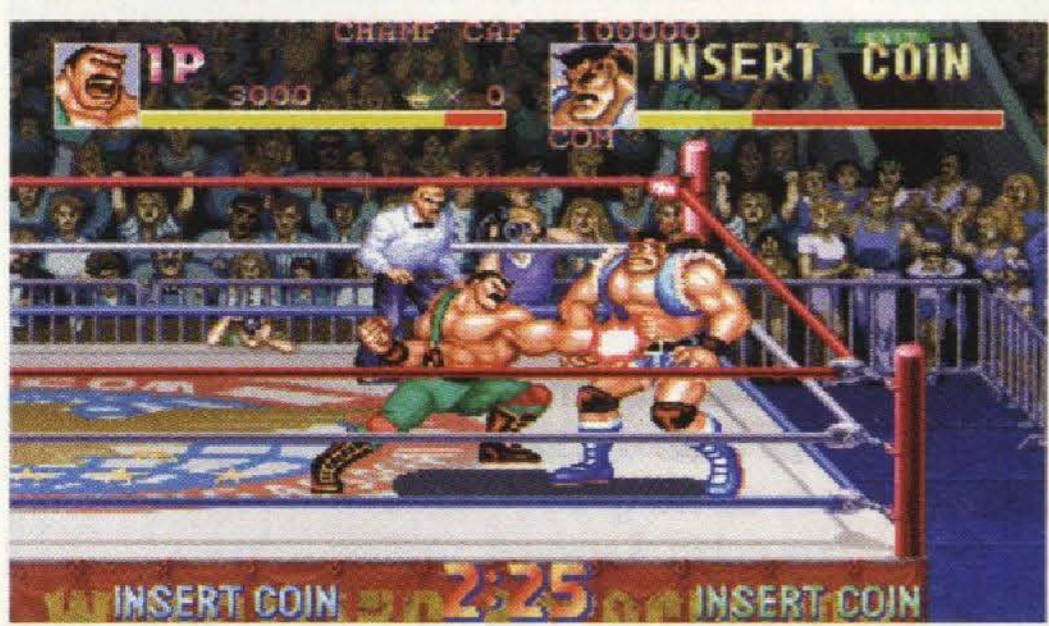
da giochi come Street Fighter Alpha e Marvel Super Heroes, i cui volumi venivano volutamente aumentati per sfruttare le capacità audio di nuova generazione di questo hardware.

Il QSound consiste nell'immissione di minuscoli ritardi di fase nelle componenti di destra e di sinistra del segnale stereo, i quali provocano nell'ascoltatore la sensazione che i suoni non provengano direttamente dai diffusori, bensì da varie posizioni nello spazio vuoto a lui circostante. Per un risultato ottimale è necessario avere un buon impianto stereo e rimanere alla stessa distanza da entrambe

le fonti stereo. Bisognerà anche connettere il proprio stereo ai jack di uscita della scheda CPS-2. Anche se non utilizzato nel successivo sistema CPS-3, il QSound fu implementato nelle uscite ZN di Capcom (che si basavano sull'hardware PSone) della seconda metà degli anni '90 come Rival Schools e Street Fighter EX. Questo probabilmente fu l'apice del successo per questo sistema audio, e molte uscite dell'epoca sia per console domestiche che per PC come Resident Evil 2 di Capcom, Populous 3 di Bullfrog e G-Police di Psygnosis, avevano la licenza per l'utilizzazione del QSound



» Darkstalkers fece il proprio debutto sul sistema CPS-2 con le sue immagini audaci e cartonesche e i suoi personaggi adeguatamente eccentrici.



» Haggar sembra voler spaccare tutto in Saturday Night Slam Masters.

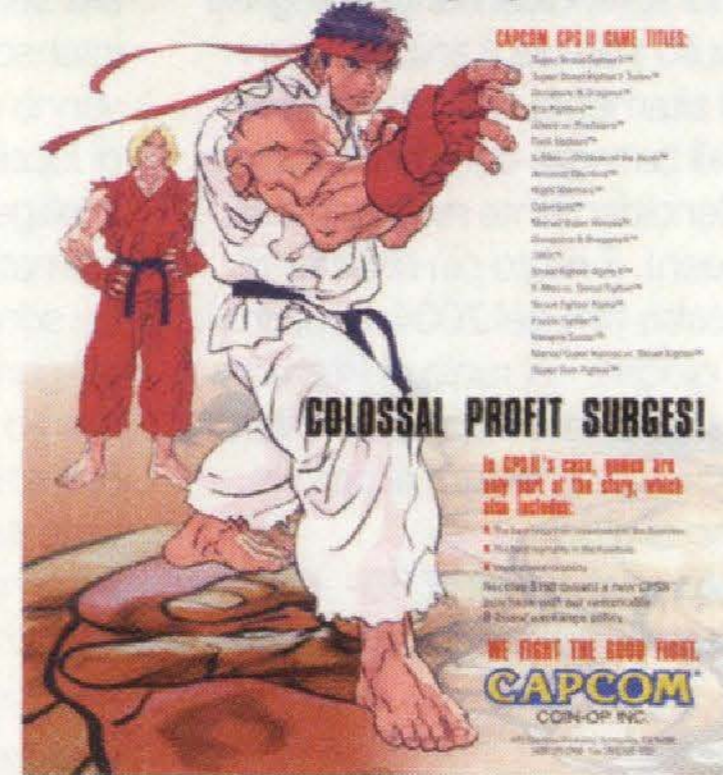
la neonata piattaforma da sala, doveva per forza essere l'ultima incarnazione del famoso franchise di combattimento di Capcom. Super Street Fighter II: The New Challengers segnava la presenza di una certa bionda col body verde chiamata Cammy, nonché del suo calcio rovesciato "Cannon Spike". Questa fortunatissima aggiunta al corpus di Street Fighter fu subito seguita da una serie altre eccellenti uscite CPS-2 come Eco Fighters, Alien Vs. Predator, il primo dei due Dungeons & Dragons, il famoso picchiaduro su licenza, e Tower Of Doom, arrivato nelle sale nel 1994. Questi titoli diedero il tono alle future uscite per questo sistema, che sarebbe diventato giustamente famoso per i suoi sparattutto 2D e i picchiaduro a scorrimento progettati in modo eccelso ed estremamente giocabili. Le serie più importanti uscite per questo



» Eco Fighters: un eccezionale sparattutto da sala con tanto di messaggio ecologista..

sistema comprendono i franchise di Marvel Vs., DarkStalkers e Street Fighter Alpha. Sparattutto sviluppati da altre compagnie come Giga Wing (1999) e Mars Matrix (2000), entrambi di Takumi, nonché Dimahoo e 1944 (2000) di Raizing, più tardi avrebbero fatto da complemento ai titoli prodotti internamente da Capcom come il superlativo 19XX. Col lento passare degli anni '90 e il declino del 2D in favore dei giochi di corsa, degli sparattutto e dei picchiaduro tridimensionali, le uscite per CPS-2 divennero più sporadiche. Capcom ora per le sale giochi stava sperimentando la tecnologia basata sui poligoni, con risultati come la serie di schede Sony ZN (le quali in realtà si basavano

It all starts with the games.
Capcom's CPS II has brought you the best.



» Il tentativo fatto da Capcom di vendere il sistema CPS-2 agli operatori delle sale giochi si dimostrò piuttosto fruttuoso.

"IL SUCCESSO NON SAREBBE STATO POSSIBILE SE LA QUALITÀ DEI GIOCHI NON FOSSE STATA SUFFICIENTEMENTE ALTA DA ATTRARRE UN NUMERO CONSIDEREVOLE DI UTENTI DELLE SALE GIOCHI".



» Sean Connery in un poco stimato cameo nel sequel dello U.S. Squadron di

COSA SIGNIFICA "JAMMA"?

JAMMA (Japanese Amusement Machine Manufacturers' Association) è un sistema plug-and-play standardizzato concepito per le schede delle sale giochi utilizzato dal 1985 in poi. Le schede JAMMA hanno un connettore a 56 vie che si incastra senza sforzo nell'incanalatura JAMMA femmina, la quale è collegata al cabinet da sala. È quindi molto facile per gli operatori aggiornare o cambiare i loro giochi senza ricorrere a complesse modifiche dei collegamenti. Fortunatamente questo rende molto più semplice anche la vita degli appassionati dei giochi da sala che possiedono un cabinet.

CPS-2 SPECIFICHE TECNICHE

- TIPO DI SCHEDA: JAMMA
- CPU CENTRALE: CUSTOM 68000 A 16MHZ
- COLORI PER OGGETTO: 16
- COLORI DELLA TAVOLOZZA: 32
- COLORI TOTALI SULLO SCHERMO: 4096
- NUMERO DEGLI OGGETTI: 900 (16X16)
- CANALI AUDIO: 16 CANALI STEREO CON Q SOUND
- CAPACITÀ MASSIMA: 322 MEGABIT
- SUPERFICI DI SCORRIMENTO: 3
- RISOLUZIONE: 384X224
- GIOCO DI DEBUTTO: SUPER STREET FIGHTER II (1993)
- ULTIMA USCITA: HYPER STREET FIGHTER II (2003)

LE CODIFICHE TERRITORIALI DEL CPS-2 E LA COMPATIBILITÀ DELLE SCHEDE "A" E "B"

LE SCHEDE DEI GIOCHI ("B") VENIVANO PRODOTTE IN 5 COLORI, CHE CORRISPONDEVANO AD ALTRETTANTE REGIONI COMMERCIALI, E DI SOLITO RICHIEDEVANO PER IL PROPRIO FUNZIONAMENTO LE SCHEDE MADRI ("A") CORRISPONDENTI.

I COLORI DELLE REGIONI ERANO:

- VERDE: GIAPPONE
- BLU: NORD AMERICA ED EUROPA
- ARANCIONE: SUD AMERICA
- GRIGIO: TERRITORI ASIATICI (FUORI DAL GIAPPONE)
- GIALLO: VERSIONI DA NOLEGGIO (PER TUTTI I TERRITORI)

Le eccezioni a questa regola erano costituite dalle schede "B" blu e verdi, che erano intercambiabili con le schede madri di qualunque territorio, il che significa che era perfettamente possibile giocare i titoli CPS-2 giapponesi o nordamericani su una scheda madre "A" europea e viceversa. Le schede gialle "da noleggio" funzionavano su tutte le schede madri, dato che venivano prodotte da Capcom come prodotti "di prova" pensati per invogliare gli operatori delle sale giochi a comprare i giochi completi ad esse corrispondenti.



i dieci migliori

UNA SELEZIONE DEI GIOCHI PIÙ NOTEVOLI PER IL SISTEMA CPS-2, ASSIEME ALL'ATTUALE VALORE DI MERCATO PER OGNI SCHEDA ("B") DI GIOCO DI SECONDA MANO. AGGIUNGETE 30-35 EURO CIRCA SE VOLETE SAPERE IL PREZZO DEL SET COMPLETO DI SCHEDE "A" E "B".



ECO FIGHTERS (1994)

Uno dei primi giochi usciti su questo sistema. Essendo notoriamente il risultato di un concorso giapponese indetto per trovare l'idea per un gioco da sala Capcom, questo sparattutto ha uno stile molto vicino a quello dei cartoni animati e un'ambientazione un tantino pazzesca. Eco Fighters sgraffigna la meccanica del "modulo" da Prehistoric Isle, immettendo alcune armi decisamente originali come l'esilarante "yo-yo of doom" ("yo-yo letale") (TM Rerto Gamer) che il giocatore può scaricare completamente sulla corporativa e inquinante feccia capitalista che infesta il mondo. Perché si sa che i giocatori vanno matti per queste cose.

Prezzo più probabile: € 70 - € 110
Adattamenti domestici: Capcom Classics Volume 2, per PS2; Capcom Classics Reloaded, per PSP



ALIEN VS. PREDATOR (1994)

Alien Vs. Predator è uno dei picchiaduro a scorrimento più divertenti mai creati da Capcom. Cercate di immaginare un "Final Fight che si mescola con Giger", ma con dei fucili assolutamente enormi. Alien Vs. Predator aveva dei personaggi e degli sfondi splendidamente disegnati a mano sullo stile degli anime. Con i suoi livelli altamente evocativi e delle eccezionali battaglie con i boss (come quella splendidamente realizzata con Alien Queen). È moto più divertente del maldestro film del 2004, e inoltre è possibile giocare nel ruolo di Predator. In effetti si può anche giocare in due e far interpretare Predator al proprio compagno di giochi...

Prezzo più probabile: € 60 - € 70
Adattamenti domestici: Nessuno



19XX: THE WAR AGAINST DESTINY (1995)

Indossate della biancheria antincendio e partite per il cielo. Il quarto episodio nella longeva saga dello sparattutto ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, iniziata col leggendario 1942, è senza dubbio il migliore della serie. 19XX è più grande e più intenso dei titoli precedenti. Al tutto vanno aggiunti un eccellente sistema di localizzazione missilistico, bombe intelligenti e boss splendidamente animati come l'enorme corazzata alta tre schermate che alla Turpiz fa fare la figura di un kit di Airfix. Squadroni nemici apparentemente inesauribili si presentano per il vostro piacere, e il tutto procede in modo molto dinamico ed emozionante. Seminare morte dall'alto della cabina di un P-38 non è mai stato così divertente...

Prezzo più probabile: € 70 - € 110
Adattamenti domestici: Nessuno



STREET FIGHTER ALPHA II (1996)

Street Fighter III e i vari Capcom Vs. avrebbero potuto eclissarla, ma la serie di Street Fighter Alpha va ancora forte tra chi preferisce l'eleganza del Dragon Punch di Ryu alla vistosità de Berserker Slash di Wolverine vista nei giochi Marvel. Il primo Street Fighter Alpha aveva introdotto personaggi più grandi perfino rispetto a quelli di Street Fighter II, nonché uno stile di combattimento molto più preciso e dettagliato che sarebbe stato usato in tutti i successivi picchiaduro Capcom. Street Fighter Alpha II però rendeva più agili alcune delle meccaniche di gioco e nel complesso era un gioco decisamente migliore. Va bene, nessuno ne usava i personaggi nuovi, ma perché preoccuparsene quando i vecchi erano così perfetti?

Prezzo più probabile: € 45 - € 60
Adattamenti domestici: Per SNES, PSone, Sega Saturn, PS2, PC



X-MEN VS. STREET FIGHTER (1996)

Il 1996 è passato alla storia come l'anno in cui alla Capcom qualche mente brillante pensò: "Abbiamo fatto la serie di Street Fighter e un picchiaduro con gli X-Men: perché non fame combattere i personaggi gli uni contro gli altri?". Così nacquero un mucchio di spin-off. Questo, il primo dei vari picchiaduro Marvel Vs., è senza dubbio ancora il migliore. L'unica pecca è che tutti i personaggi, tanto di Street Fighter quanto di X-Men, non hanno gli straordinari superpoteri spacca-schermo che avrebbero avuto nei successivi capitoli di Vs. Bisogna dirlo però: non c'è niente di meglio che ridurre Ken a una poltiglia sanguinolenta mentre si vestono i panni di Wolverine...

Prezzo più probabile: € 60 - € 70
Adattamenti domestici: Per PSone e Sega Saturn



DUNGEONS & DRAGONS: SHADOW OVER MYSTARA (1996)

Il secondo dei due famosi picchiaduro su licenza per il sistema CPS-2 (il titolo del primo era Tower Of Doom) è di gran lunga il più ambizioso e spettacolare. Fino a quattro giocatori si possono immergere in questo viaggio epico attraverso il regno di Mystara. Ha una profondità incredibile per un gioco da sala, con decine di incantesimi, oggetti e potenziamenti con cui giocare. Sfortunatamente non vi figurano i personaggi del cartone animato. No, nemmeno il Dungeon Master o la ragazza sexy con i pantaloni di pelo.

Prezzo più probabile: € 110 - € 145

Adattamenti domestici: D&D Collection per Sega Saturn (solo in Giappone), richiede una scheda di memoria di 4MB.



VAMPIRE SAVIOR (1997)

Vampire Savior merita di essere qui menzionato per aver preso gli eccellenti episodi di Darkstalkers e averli resi ancora migliori. Meno conosciuto dei vari Street Fighter o Marvel Vs., Vampire Savior è uno dei più veloci e profondi picchiaduro 3D mai creati. È caratterizzato da alcuni tra i più suggestivi e tecnicamente ben realizzati sfondi disegnati a mano mai visti su un titolo CPS-2. Sfortunatamente oggi le schede CPS-2 sono incredibilmente difficili da trovare in Occidente.

Prezzo più probabile: € 110 - € 145
Adattamenti domestici: Per PSone (Darkstalkers 3), Sega Saturn (solo in Giappone, richiede una scheda di memoria da 4MB), e Sega Dreamcast (Vampire Chronicles, solo in Giappone).



DIMAHOO (2000)

Questo straordinario sparattutto è il terzo nella serie di Mahou Daisakusen (Sorcerer Striker). È un gioco incredibilmente spassoso, la cui difficoltà si colloca a metà tra il Progear di Cave e l'antecedente 19XX. Una caratteristica interessante è quella dell'introduzione dei poteri degli "elementi" in stile GDR, grazie ai quali attaccare i nemici o i boss con un elemento a cui questi sono più vulnerabili massimizza le capacità distruttive del giocatore. Questo sistema tuttavia non è altrettanto legato allo sviluppo dei personaggi come quello simile utilizzato in Ikaruga, quindi si può scegliere di ignorarlo e di concentrarsi esclusivamente sulla distruzione totale di tutto ciò che circonda il proprio personaggio.

Prezzo più probabile: € 70 - € 110
Adattamenti domestici: Nessuno



1944: THE LOOP MASTER (2000)

In realtà questo titolo non dovrebbe figurare in questa lista e il suo posto dovrebbe essere occupato da giochi come Mars Matrix o Giga Wing, entrambi sparattutto migliori dal punto di vista della giocabilità. Dato però che qualunque lettore di Retro Gamer patito per gli sparattutto avrà sicuramente già giocato questi due titoli, parleremo di 1944. Prodotto dalla Raizing, l'ultimo capitolo in assoluto della serie di 1942 avrebbe dovuto essere un gioco sensazionale. In realtà si tratta di un banale sparattutto ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, con una grafica dettagliata ma poco ispirata e una giocabilità che non eguaglia quella del suo illustre predecessore. Se vi piace la serie vale la pena provare...

Prezzo più probabile: € 70 - € 110
Adattamenti domestici: Nessuno



PROGEAR NO ARASHI (2001)

Unico gioco per CPS-2 realizzato dai maestri dello shooter di Cave, Progear è uno sparattutto a scorrimento laterale incredibilmente frenetico. Progear copre letteralmente lo schermo con un numero esagerato di "proiettili infernali" estremamente temibili, e richiede al piccolo biplano del giocatore di passarvi attraverso incolume mentre distrugge più nemici possibili. La grafica è favolosa, con immagini disegnate a mano che ricordano giochi come l'Empire Of Steel del Mega Drive. Progear è estremamente gratificante quando si possiedono le capacità necessarie a sfruttarne al massimo le potenzialità. Perché questo possa succedere però c'è bisogno di molta pazienza.

Prezzo più probabile: € 145 - € 215
Adattamenti domestici: Nessuno

Armoured Warriors, conosciuto anche col nome di Powered Gear (un picchiaduro a scorrimento molto giocabile), Pocket Fighter (uno spin-off di Street Fighter in cui i giocatori manovrano le caricature dei personaggi del famoso picchiaduro), Giga Wing (picchiaduro) Mars Matrix (picchiaduro), Super Puzzle Fighter II Turbo (un eccellente puzzle ispirato a Street Fighter), Cyberbots (un pazzesco picchiaduro "Versus" in cui a combattere sono i robot), Rockman 2: The Power Fighters (uno strano ma stranamente godibile picchiaduro "Versus" ispirato a Mega Man), Street Fighter Alpha 3 (l'ultimo Street Fighter 'Alpha'), Marvel Vs. Capcom (l'ultimo picchiaduro "Versus" per CPS-2).



» Nel corso degli anni Capcom ha creato molti splendidi picchiaduro a scorrimento, ma Shadow Over Mystara è senza dubbio uno dei migliori.

direttamente sull'hardware della PSone) che presto avrebbero ospitato titoli come Street Fighter EX (1995) e Rival Schools (1997). La serie Alpha di Street Fighter, prima esclusiva del sistema CPS-2, fu usurpata nel 1997 da un sequel "ufficiale": Street Fighter III: New Generation, per il nuovo hardware CPS-3 di Capcom. Anche se era ancora un sistema 2D, la sua potente CPU a 25MHz e la sua potenziata capacità di memoria (che permetteva l'utilizzazione di ulteriore RAM SIMM) garantivano una superiore animazione in-game e una maggiore velocità.

Il nuovo sistema però era costoso e soggetto a problemi tecnici. Per questa ragione non ebbe particolare successo tra gli operatori delle sale giochi. Solo sei giochi, tutti picchiaduro 2D,



» Alien Vs. Predator ha dimostrato di essere migliore del film realizzato dieci anni dopo l'uscita del videogioco.

furono prodotti per il CPS-3, un numero molto inferiore rispetto a quello dei titoli prodotti per l'hardware CPS-2, che intanto continuava ancora a dimostrarsi economico e redditizio per i proprietari delle sale. La longevità del sistema CPS-2 fu particolarmente notevole nel sud-est asiatico e in Giappone, dove ancora oggi continua ad essere molto utilizzato. Nel 2001 l'algoritmo di criptatura che aveva protetto i giochi CPS-2 per quasi un decennio fu alla fine bypassato dal gruppo CPS2Shock, il che permise quindi la trascrizione di ROM non criptate dalle schede delle sale giochi. Nonostante questo, le intelligenti misure di sicurezza di Capcom avevano avuto, col senno di poi, molto successo, dato che il sistema e i suoi giochi non furono mai copiati e sfruttati dal punto di vista commerciale. L'ultimo titolo CPS-2 a beneficiare di un'uscita mondiale fu lo sparattutto "da maniaci" di Cave chiamato Progear no Arashi, uscito nel 2001. Capcom comunque sarebbe tornata a questa piattaforma per un aggiornamento di Street Fighter esclusivo per Asia e Giappone intitolato Hyper Street Fighter II e uscito nel 2003 per celebrare il decimo anniversario della presenza del famoso picchiaduro su questo sistema di gioco.

Con questa uscita quindi si chiudeva il ciclo del CPS-2, con il gioco che aveva letteralmente dato il via all'immensa popolarità di questo longevo hardware sia tra i padroni delle sale giochi che tra i giocatori.

UNA SALA GIOCHI IN CASA LE BASI

Se volete giocare i titoli da sala JAMMA (come quelli del sistema CPS-2) nella comodità di casa vostra, le opzioni sono due. La più ovvia e probabilmente più gratificante è quella di procurarsi un apposito cabinet JAMMA. Ce ne sono di tutte le forme e dimensioni, ma bisogna assicurarsi di sceglierne uno che soddisfi le caratteristiche tecniche dei titoli che si vogliono giocare. Per esempio, se avete intenzione di giocare molti titoli in formato verticale come gli sparattutto, ma anche i giochi a scorrimento orizzontale, avrete bisogno di uno schermo girevole in grado di adattarsi al formato del gioco scelto. Se invece volete giocare molti picchiaduro, per farlo come si deve dovrete probabilmente optare per un cabinet a sei bottoni e con i doppi controlli. Naturalmente poi avrete bisogno dello spazio necessario e di una qualche conoscenza tecnica per mantenere il cabinet funzionante e affidabile. Ci si può ragionevolmente aspettare di spendere una cifra tra i 70 e i 360 a seconda delle condizioni e delle specifiche tecniche del cabinet. L'altra opzione è un "Supergun", ovvero un sistema che permette di giocare i titoli JAMMA su un normale televisore casalingo (tramite RGB e SCART) o su un monitor da PC. I Supergun precostituiti di solito includono un paio di porte per i joystick per giocare in due, e di solito possono essere gestiti come normali console domestiche. Si tratta di un'alternativa più che rispettabile per quelli che non dispongono dello spazio necessario per un cabinet dedicato. Un Supergun precostruito può costare tra i 100 e i 300, ma se ne può avere uno usato per un prezzo considerevolmente più basso.

Chi fosse interessato all'hobby del collezionismo dei giochi da sala dovrebbe prendere in considerazione l'idea di visitare i siti e i forum del Video Arcade Collecting (www.ukvac.com) e di JAMMA+ (jammaplus.co.uk). Gli amichevoli e tolleranti membri di questi forum saranno più che felici di dare informazioni utili ai nuovi venuti, e inoltre si potranno trovare aree dedicate al commercio a prezzi molto ragionevoli di accessori e giochi vari per fare il primo passo in questo mondo.



» Mars Matrix sarebbe dovuto entrare nei nostri "Dieci Migliori", ma non ce l'ha fatta. Non sappiamo bene perché, ma siamo sicuri ci sia una buona ragione.

"COL PASSARE LENTO DEGLI ANNI '90 E IL DECLINO DEL 2D... LE USCITE PER CPS-2 DIVENNERO PIÙ SPORADICHE".

CAPCOM CPS-2 CRONOLOGIA DEI GIOCHI

1993

Eco Fighters, conosciuto anche come Ultimate Ecology
Super Street Fighter II: The New Challengers

1994

Alien Vs. Predator
Dungeons & Dragons: Tower Of Doom
Powered Gear, conosciuto anche come Armored Warriors Prickles
Super Muscle Bomber, conosciuto anche come Ring Of Destruction
Super Street Fighter II Turbo
Vampire: Night Warriors, conosciuto anche come Darkstalkers
X-Men: Children Of The Atom

1995

Cyberbots
Marvel Super Heroes
Rockman: The Power Battle aka Mega Man
Street Fighter Alpha, conosciuto anche come Zero
Vampire Hunter conosciuto anche come Night Warriors

1996

19XX: The War Against Destiny
Dungeons & Dragons: Shadow Over Mystara
Quiz Naneiro Dreams
Rockman 2: The Power Fighters, conosciuto anche come Mega Man 2
Street Fighter Alpha aka Zero 2
Super Puzzle Fighter II Turbo
X-Men Vs. Street Fighter
Vampire Savior

1997

Battle Circuit
Capcom Sports Club
Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter
Pocket Fighter aka Super Gem Fighter
Vampire Hunter 2, conosciuto anche come Darkstalkers' Revenge
Vampire Savior 2: Lord Of Vampire

1998

Marvel Vs. Capcom
Street Fighter Alpha 3 aka Zero 3

1999

Giga Wing
Jangokushi

2000

1944: The Loop Master
Dimahoo, conosciuto anche come Great Mahou Daisakusen
Mars Matrix
Mighty! Pang

2001

Janpai Puzzle Choko
Progear no Arashi
Puzz Loop 2

2003

Hyper Street Fighter II

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

MEGLIO CHE AL CINEMA



- » **PRODOTTO:** LUCASARTS
- » **SVILUPPO:** LUCASARTS
- » **FORMATO:** AMIGA,
- » **USCITA:** 1992
- » **ALTRE VERSIONI:** DOS, MAC

Non ci sono parole per descrivere quanto le avventure della Lucasarts abbiano segnato la mia vita di videogiocatore. Sono in assoluto i titoli che ho più amato, quelli che più di ogni altro hanno contribuito a far diventare questa passione anche il mio lavoro di tutti i giorni.

E tra le tante indimenticabili avventure firmate dalla software house del signore Guerre Stellari, non posso dimenticare Indiana Jones and the Fate of Atlantis, un sogno che diventava realtà. Non una semplice trasposizione di uno dei tre film con Harrison Ford, ma un titolo a sé, una nuova storia che per trama e personaggi non avrebbe certo sfigurato al cinema. Tanto che sono in molti a ritenere che la sua sceneggiatura fosse in realtà quella del quarto film, ancora oggi atteso da milioni di appassionati.

Atlantis è stato anche il titolo che, per me, ha segnato la fine di un'epoca e l'inizio di un nuovo capitolo nel mio rapporto coi videogiochi. Lo giocai nella versione Amiga, invidioso però dei miei amici che lo provarono su PC, con più colori e una grafica più rifinita. Fu questo il gioco che mi spinse ad abbandonare il computer Commodore per abbracciare la grafica super VGA dei PC di allora. Di questo capolavoro ricordo l'eccezionale grafica, il carisma dei personaggi, l'intelligenza e l'ironia dei dialoghi, gli enigmi mai banali e uno dei migliori finali che ho vissuto in un videogame. Ora che il quarto film di Indiana Jones è diventato finalmente realtà (uscirà a maggio 2008 e si chiamerà Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull), è arrivato il momento di riscoprire questo grande classico Lucasarts. Così, se il film non sarà all'altezza delle nostre aspettative, avremo un modo per tirarci su di morale...

Sergio Pennacchini



Give

Pick up

Open

Talk to

Close

Look at

ATLANTIS

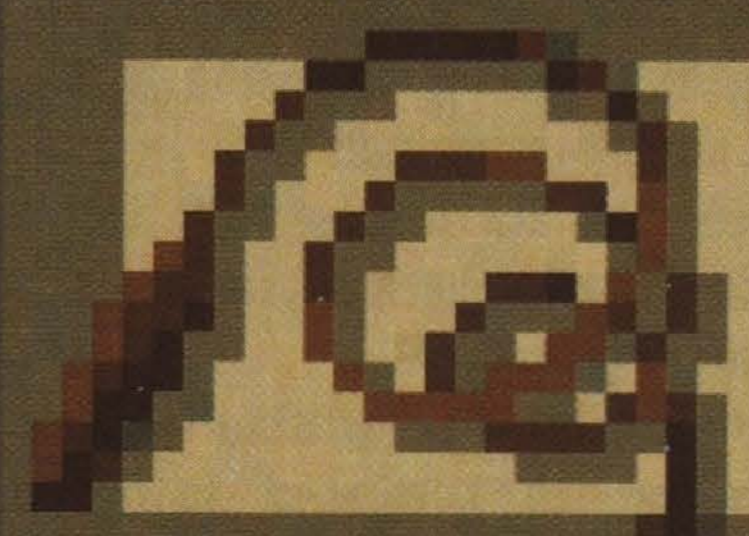


Walk

Use

Push

Pull



THE MAKING OF...

DIABLO

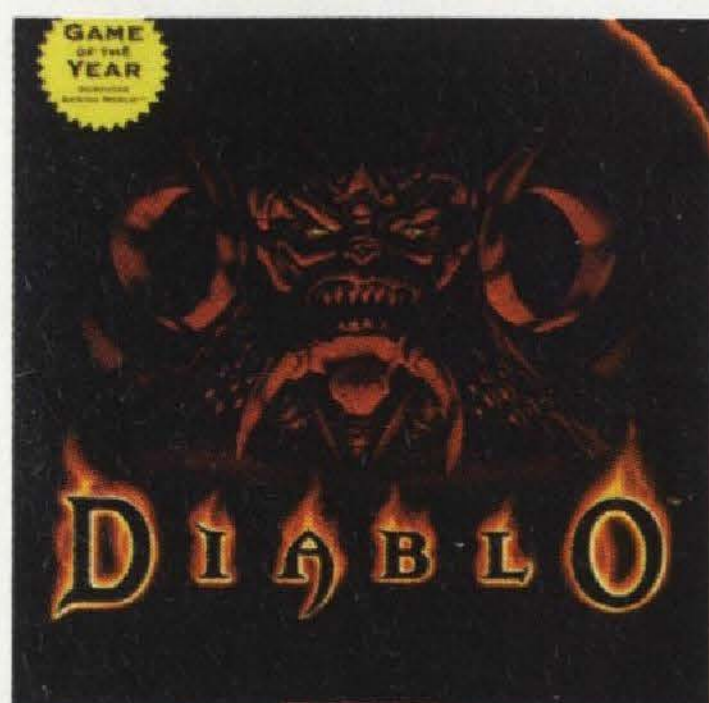
Come definire Diablo? L'inizio di un nuovo genere? Un titolo unico nella sua specie? L'alfiere di uno dei sistemi di controllo più innovativi della sua epoca? Tutto ciò e, probabilmente molto altro ancora. Al di là di ogni ipotetica definizione, la cruciale certezza resta comunque una sola: i ragazzi della Blizzard North avranno di certo venduto l'anima al più potente dei demoni per riuscire a realizzare un prodotto di questa levatura... Una tesi suggestiva che, oltre a risultare alquanto pertinente al titolo del gioco, trova una sorprendente conferma nelle parole Dave Brevik, il quale ci spiegherà quali sono stati gli ingredienti che hanno generato questa pozione esplosiva...



IN BREVE



- » PUBBLICATO: BLIZZARD NORTH
- » SVILUPPATO DA: IN-HOUSE
- » USCITO: 1996
- » GENERE: ACTION ADVENTURE
- » COSTO: (?)



Uno dei tormentoni più celebri riguardo Diablo, è costituito senza ombra di dubbio dal Mistero "Secret Cow": per coloro che non hanno avuto mai modo di giocarlo, cominciamo nel dire che esso sarebbe dovuto essere un luogo raggiungibile mediante accessori particolari che avrebbero spalancato le porte alla conquista di tesori inenarrabili e a fronteggiare nemici altrettanto formidabili. Usiamo il condizionale in quanto, questo luogo, di cui sono disseminati indizi in tutto il gioco, in realtà non esisteva. Un tiro mancino che lasciò l'amaro in bocca a tantissimi giocatori...

Il motivo di tale digressione vuole essere solo un esempio di quanto fu coinvolgente il "fenomeno Diablo", capace di suscitare così tanto interesse che anche quando venivano ultimate tutte le quest e sbloccate tutte le operazioni possibili, molti si ostinavano

nella ricerca di nuovi orizzonti esplorativi.

Infatti, nonostante Diablo nascesse come RPG e esso fu in grado di strappare tantissimi consensi. Dave Brevik ricorda quel periodo come estremamente ostile al genere e ci spiega: "molto denigrarono il progetto perché considerato poco lucrativo, e gli stessi RPG sembrava essere marchiato da una maledizione".

In realtà, il successo di Diablo, dipese anche dalla sua differenziazione dagli standard degli RPG tradizionali, in primis, la rappresentazione delle battaglie che nel titolo Blizzard erano in tempo reale, conferendo a quest'ultimo un gameplay più coinvolgente e incessante.

Volendo spiegare in seguito quali furono i motivi di tale scelta, i combattimenti erano piuttosto semplici da portare al termine, sebbene fossero di grande impatto, tanto che alcuni potrebbero trovare il suo sistema di gioco anche più divertente di quello

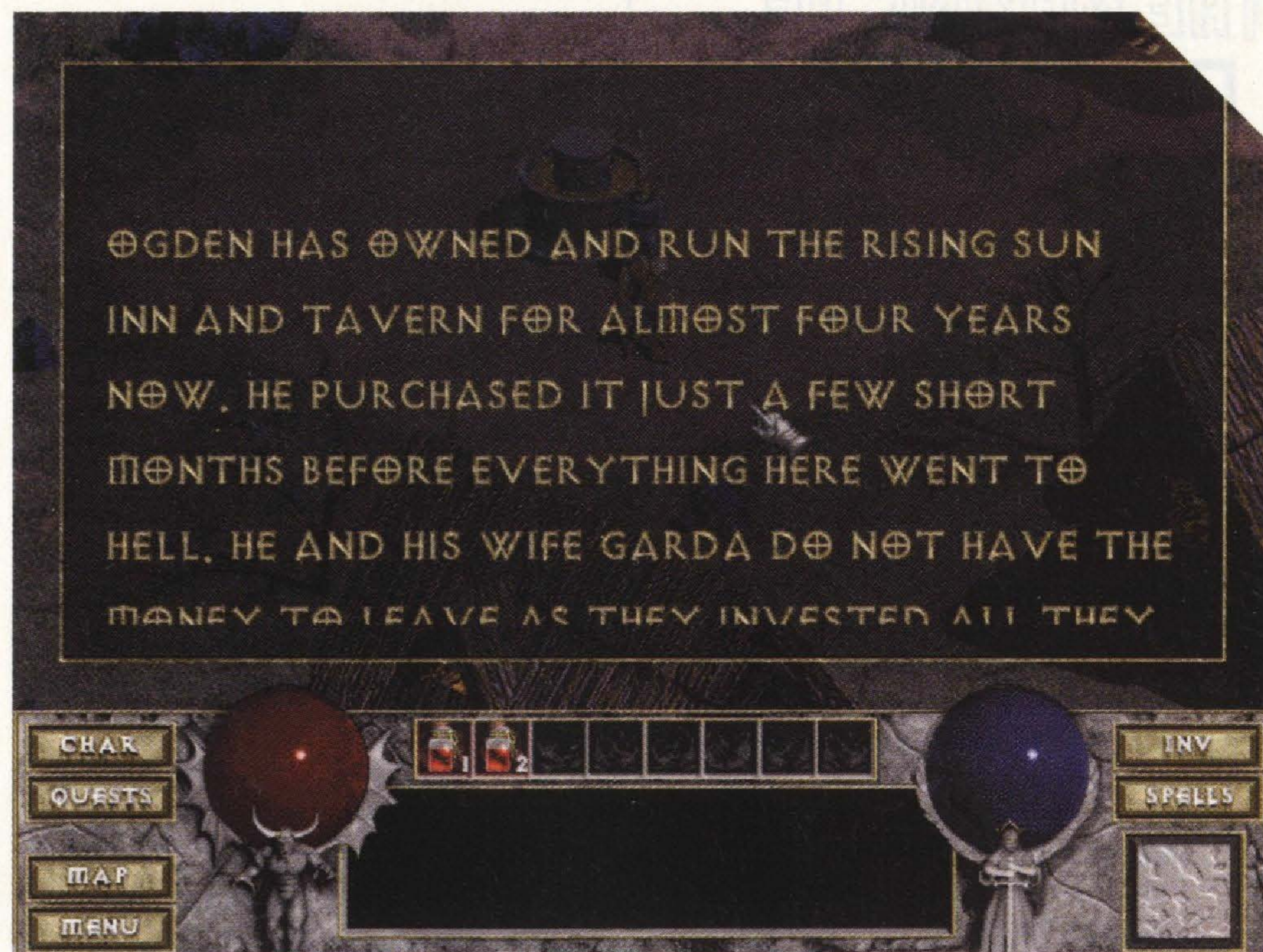
espresso in War Of Warcraft...

Sta di fatto che ogni avanzamento di grado richiamava nuove sfide e consentiva l'ottenimento di accessori vendibili a scelta per cifre considerevoli su Battle.net.

Viene quindi da chiedere alla Blizzard quale fu l'idea da cui scaturì un progetto di tali fattezze, e a tal riguardo Brevik ammette: "tantissimi furono i giochi che influirono su Diablo, ma senza dubbio gli input maggiori lo hanno fornito Moria, gioco testuale basato sulla Unix, e War of Warcraft: per quanto riguarda il primo, gli elementi più significativi esportati furono la strutturazione delle piante cittadini con agglomerati di case e negozi, e i dungeon, complessi e impegnativi. Di Warcraft, invece, abbiamo ereditato soprattutto l'intuitivo sistema di combattimento che si svincolava da quello classico, ma si basava su scontri in tempo reale. Furono queste, a mio avviso le innovazioni più importanti".



» Godetevi il vento fresco dell'esterno... i claustrofobici dungeon non hanno l'aria condizionata!



» Nessun gioco di strategia può prescindere da una lugubre presentazione

Difatti, furono proprio le modifiche apportate al sistema di combattimento che hanno reso gli RPG un genere di largo consumo: Diablo offre la possibilità di affrontare più di un nemico alla volta ed eseguire attacchi multipli, e questo fu reso possibile per molto solo accantonando il sistema tradizionale sfruttato da Dungeon & Dragons; ecco l'opinione di Brevik: "tali modifiche furono proposte soprattutto per diminuire i turni utilizzati in un combattimento. Infatti, mentre il regolamento di D&D che il numero di turni sia proporzionale al numero di giocatori e a quello degli avversari, il lasso di tempo compreso tra l'intera durata dello scontro può dilatarsi enormemente. Il nostro obiettivo era proprio quello di evitare che questo avvenisse".

Quindi, lo sviluppo di Diablo si focalizzò soprattutto su questo dilemma, sebbene le principali energie furono spese anche per la gestione del mouse, usato come factotum, attraverso i tasti destri e sinistri. Così, coloro che

non avevano avuto mai a che fare con un gioco come Pool of Radiance, si ritrovarono piacevolmente sorpresi dalle scelte effettuate da Diablo;

"Quello che mi premeva di più, era che il gioco risultasse semplice e intuitivo. All'interno del team ideammo una sorta di "test della mamma" che consentiva di valutare quali fossero le difficoltà che avrebbero appesantito il gioco, e di conseguenza, inadatto ad un pubblico di massa: il nostro obiettivo era infatti la conquista di una gamma di giocatori più estesa, rispetto a quella dei soli hardcore gamers del genere".

Ma in pratica, quali furono le caratteristiche che resero Diablo avvincente senza scadere nella ripetitività? Brevik risponde: "per raggiungere questo scopo cercammo di stimolare l'interesse dei consumatori attraverso delle gratificazioni, con l'inserimento di premi quali possono essere passaggi di livelli, nuove quest, che avrebbero stimolato il giocatore a perseguire le esplorazioni".

Inoltre, una delle caratteristiche che

senza dubbio contribuirono a conferire al gioco popolarità e longevità fu la casualità delle azioni in dangeon, armi e abilità degli avversari. A tal proposito, Brevik afferma: "ho sempre amato l'effetto sorpresa in un videogioco, in quanto esso affievolisce la noia che può determinarsi nell'eventualità di ripercorrere territori già esplorati; Infatti, sebbene la schematizzazione pre-impostata dei livelli e dei dungeon risulti per noi più facile da programmare, una volta terminati, non risultano avvincenti; diversamente, quando l'esperienza di gioco viene diversificata, secondo uno schema più imprevedibile, il giocatore è lieto di ritornare sui propri passi e ricominciare".

Tuttavia, uno delle caratteristiche più sorprendenti di Diablo consiste nel multiplayer, capace di appassionare tantissimi utenti. Curiosamente però, quello che sembra essere un suo punto di forza, non fu creato inizialmente dalla Blizzard come elemento costitutivo, ma apportato in medias res: "appena sei mesi prima l'ultimazione del progetto, il

GUI HIGHLIGHT DEGLI SVILUPPATORI:

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

SISTEMI: MEGA DRIVE, SNES, ANNO: 1995

DIABLO II (PICTURED)

SISTEMI: PC ANNO: 2000

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

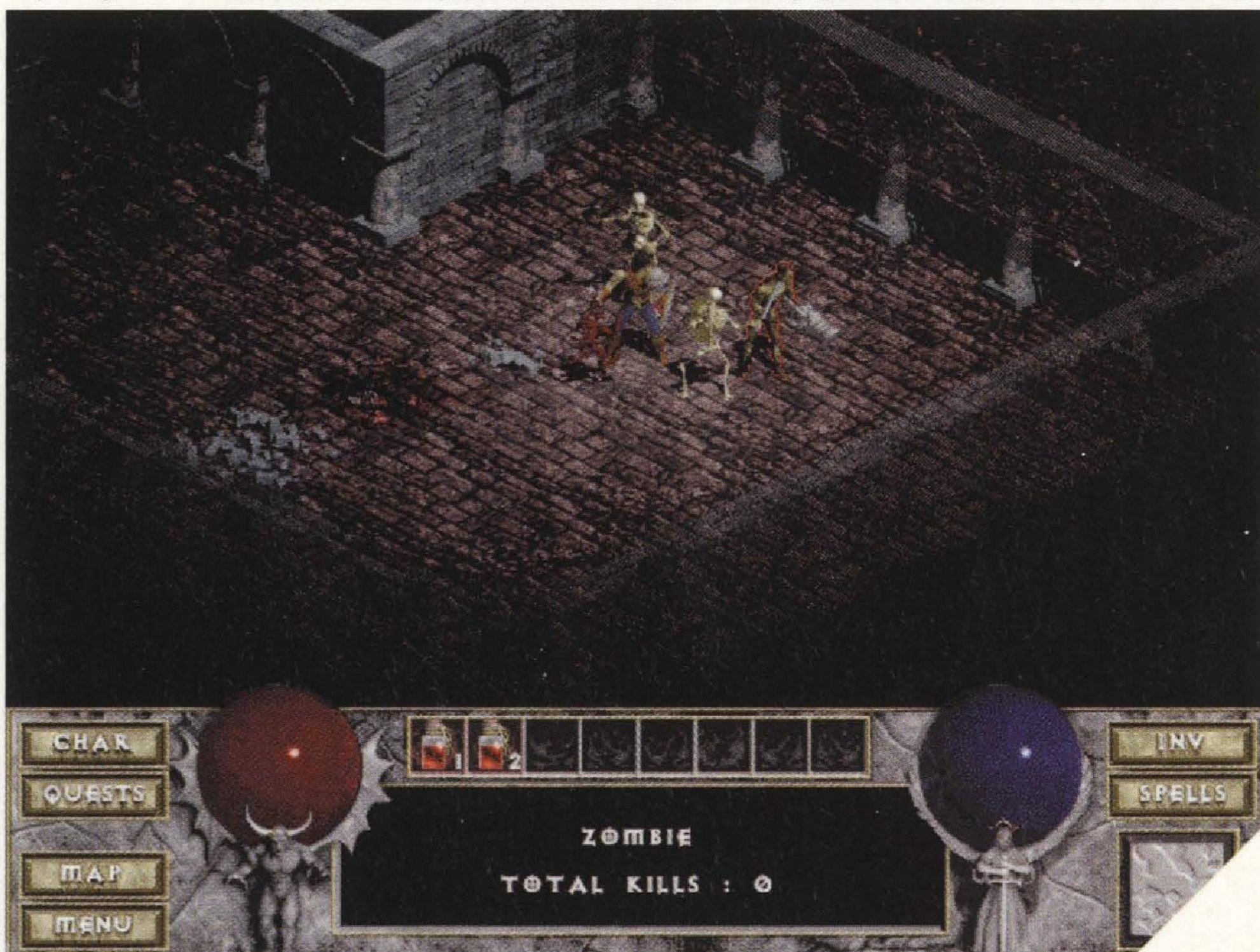
SISTEMI: PC ANNO 2001



» Non c'è niente di più spettrale di un luogo costellato di corpi senza vita.



» Spesso gli attacchi nemici risultano essere particolarmente nocivi, quindi la compagnia di un amico potrebbe fare al caso nostro..



THE MAKING OF... DIABLO

DIABLO III... O QUASI!

Dopo il recente annuncio di Starcraft II, in molti fan si è riaccesa la speranza di veder realizzato Diablo III. Flebili convinzioni, certo, tuttavia una parte del team originario di Diablo, sta per ultimare Hellgate: London, che molto probabilmente sarà il suo degno successore. Questo titolo dovrebbe contenere feature molto sofisticate e innovative, attacchi modalità hack and slash e ed un compendio supplementare di MMO: in pratica, tutto quello che mancava in Diablo.



presidente della nostra società venne da noi per proporci di inserire il Battle.net: quella fu un'idea geniale, sebbene fossimo concetti che avremmo dovuto rivedere molte delle impostazioni di base", nota Brevik.

Molto spesso gli sviluppatori sono così coinvolti nel creare un gameplay impeccabile che la storyline viene trascurata. Non fu questo il caso di Diablo per il quale un universo fantastico molto lontano dagli standard tolkieniani: "volevano ricreare un'atmosfera più tetra rispetto quella comunemente adottata negli RPG", afferma lo sviluppatore, che continua: non ho mai amato gli stereotipi fantasy legati ad elfi, draghi e unicorni. Viceversa, trovavo molto più interessante realtà alternative infestate da zombie e da demoni, che, a mio avviso, sono molti più affascinanti di quelli di stampo tolkieniano. Desideravamo che su Diablo aleggiasse un'alone di oscurità, non per caricarlo di contenuti adatti ad un pubblico maturo, ma perché li ritenevo davvero elementi distintivi".

Oltre a questa direzione artistica di stampo gotico, a rendere Diablo così interessante, fu l'irresistibile



» Questo zombie muore dalla voglia di succhiare il vostro sangue.

svolse un lavoro eccellente con il gioco. Quando lo assoldammo, sapevamo che ci avrebbe stupito con qualcosa di non convenzionale e la sua opera contribuì a rompere con i cliché degli RPG".

ma forse molti si aspettavano dei cambiamenti molto più radicali. Sembra una legge non scritta che determina, la maggior parte delle volte, l'insuccesso dei sequel. Ammetto che Diablo II non

"MOLTO SPESSO GLI SVILUPPATORI SONO COSÌ COINVOLTI NEL CREARE UN GAMEPLAY IMPECCABILE CHE LA STORYLINE VIENE TRASCURATA: NON FU COSÌ PER LA BLIZZARD"

» Collezionare tesori è la ricompensa più gradita.



colonna sonora guitar and synth, che rompeva anch'essa con la tradizione. Ancora una volta, Brevik fa luce sulla faccenda: "ovviamente rientrava tutto in un piano ben stabilito, e la musica rappresentava l'elemento che avrebbe dovuto fungere da collante. Matt Uleman è un compositore brillante che

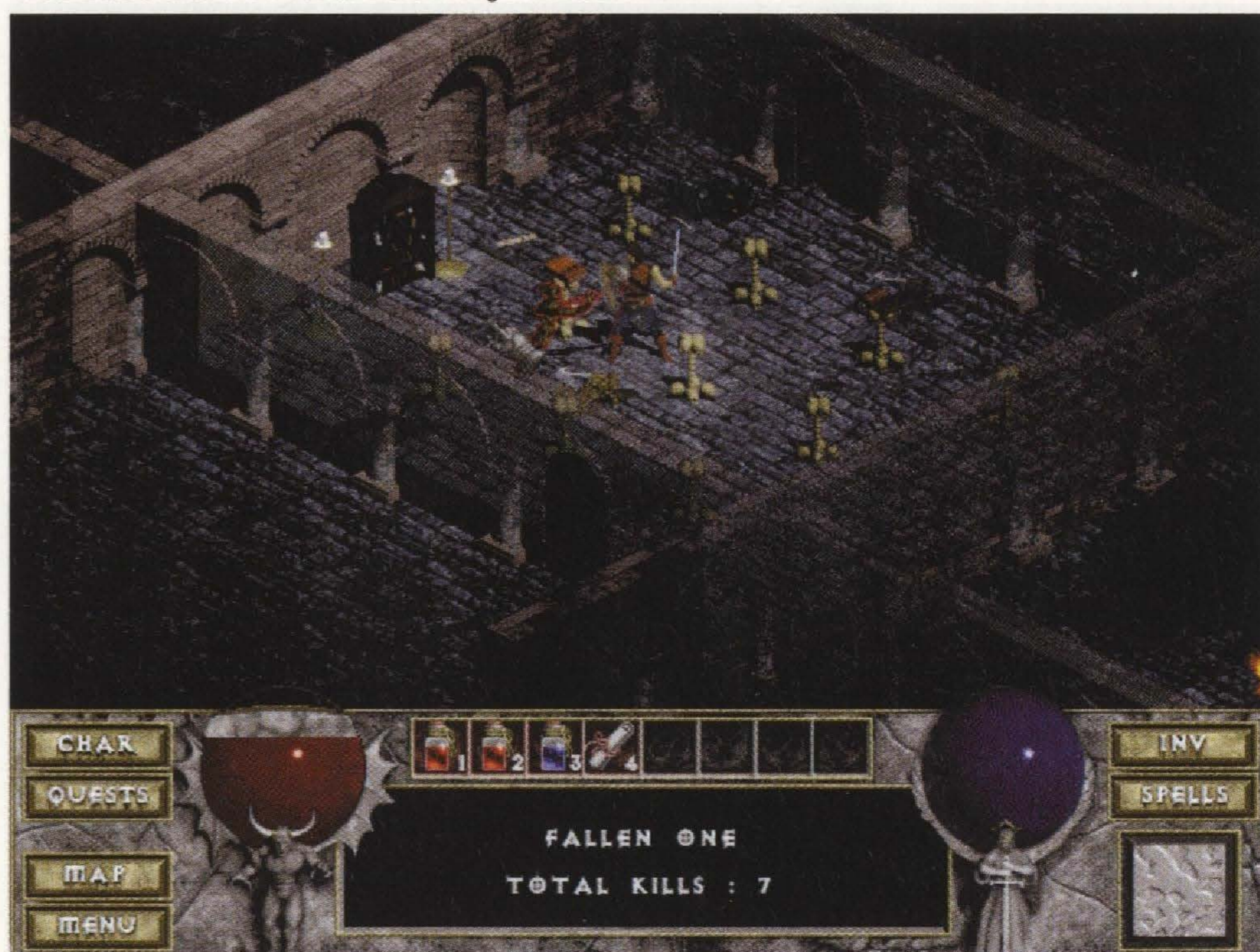
I giocatori si adattarono subito ai nuovi principi dettati dalla Blizzard e Diablo fu un successo dirompente, nonostante questo, quando uscì il sequel 4 anni dopo, i fan furono piuttosto delusi nel constatare quanto fossero simili i due titoli: "a mio avviso, si giustifica Brevik, c'erano enormi differenze tra i 2 giochi,

presentava un implemento grafico molto rilevante, rispetto al precedente, e lo stesso gameplay delle prime ore di gioco furono simili a Diablo, ed è in parte perciò giustificata la delusione dei fan. Per quanto concerne l'utilizzo della grafica 2D fu in un primo momento osteggiata dalla critica, ma poi fu

» Se fossimo in voi, non entreremmo per nulla al mondo lì dentro... ma i nostri vaticini saranno inascoltati.



» Attenzione a Fallen One: un serial killer che ha già stroncato 7 vite...





» Molti dungeon riserveranno molte sorprese.. sarà meglio indossare un cappello da esploratore "alla" Sherlock Holmes!

rivalutata. Sorprendentemente, sono più oggi le persone che giocano Diablo II che qualche anno fa! Per quanto mi riguarda, sono sempre stato convinto delle sue possibilità".

Infatti, al di là delle critiche

gli abbigliamento realistici ad essi forniti. Inoltre, furono implementati i dungeon, l'imprevedibilità degli incontri, e infine la qualità dei NPC.

Inoltre, Brevik continua così la sua spiegazione: "molte idee erano rimaste

fu potenziata, consentendo ora ad i giocatori di vagare per l'intero mondo, eventualità non possibile nel primo titolo. Comunque, il successo della modalità on line comportò anche qualche problema di bug, che furono impossibili da evitare data la vastità dell'utenza.

"il gioco fu molto più popolare del previsto, e devo ammettere che non eravamo pronti a soddisfare questo numero così elevato di richieste, tanto che i nostri calcoli iniziali avevano previsto il 10% di quello che fu il totale, e fummo costretti a lavorare duramente per accontentare i fan. Il risultato finale fu però adeguato e piuttosto soddisfacente".

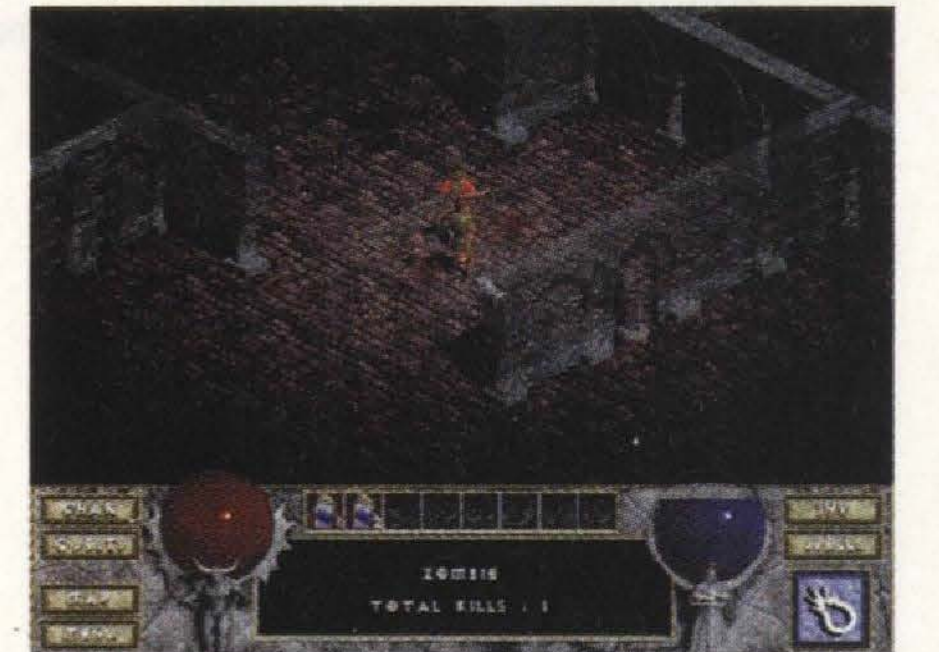
Le ultime parole di Brevik, descrivono perfettamente le caratteristiche salienti del gioco: ancora oggi Diablo si pone come un titolo all'avanguardia per moltissimi aspetti e specialmente nel design. L'elemento davvero rivoluzionario, fu comunque l'efficacissimo gameplay espresso in entrambi i giochi: un capolavoro di struttura ancora oggi più che competitivo...

SYMPHONY FOR THE DEVIL

La Blizzard North ha prodotto quello che è stato uno dei giochi più "demoniaci" degli ultimi anni, e il suo fascino ha anche stregato molti dei suoi collaboratori che si sono impegnati in un altro progetto, Hellgate: London, presso la Flagship Studios. Ma sorprendentemente, questi uomini non sono così duri come vorrebbero far credere: il fondatore della Flagship, Bill Roger, tra un demone e l'altro, trova la sua alcova dorata nella musica folkloristica rinascimentale e spiega: "sono un musicista da quando ero fanciullo, e suono e canto appena i miei impegni me lo consentono. Il mio gruppo musicale, i Poxy Boggards, è in piedi da 13 anni, e stiamo per registrare il nostro sesto album. Non potrei immaginare un mondo senza la mia adorata musica"!



» It's just one little zombie. Kill it!



"DIABLO II PRESENTAVA UNA COMPLESSITÀ ED UN'ACCESSIBILITÀ NETTAMENTE MAGGIORE DEL SUO PREDECESSORE, DA ESSERGLI QUASI SUPERIORE"

che gli furono imputate, Diablo II presentava una complessità ed un'accessibilità nettamente maggiore del suo predecessore, e per molti versi, accontentava alcune delle aspettative dei fan: potenziamento della longevità, approfondimento dei personaggi, ed una corrispondenza maggiore tra gli avatar e

incompiute durante la lavorazione di Diablo a causa delle scadenze troppo brevi, perciò ci tenevamo ad inserirle nel sequel, seguendo anche le richieste dei fan".

Tuttavia, i cambiamenti più efficaci furono quelli che concernevano il multiplayer: l'interfaccia del Battle.net

» Alcune delle ambientazioni sono davvero famose, come Escape From The Afterlife



» Come vorrei non aver lasciato a casa il mio GPS...



◀ RETRO SCENE

RETROLINKS I PORTALI WEB PIÙ FREQUENTATI DAI RETROGAMERS

JUST ADVENTURE +

Ogni Retro Gamer che si rispetti nutre un affetto speciale per le vecchie avventure Punta & Clicca. Anche se questo glorioso genere è purtroppo rimasto pressoché isolato dal mercato di massa, sviluppatori da ogni parte del mondo continuano a produrre miriadi di titoli del genere. Concedendosi il piacere di offrire anche un valido archivio storico con tanto di sezione dedicata alle soluzioni, questo completissimo portale, presente su rete anche in lingua italiana, si occupa di analizzare praticamente ogni gioco del genere "avventura". Da "bookmarkare" all'istante!
LINK www.justadventure.com

THE INTERNATIONAL ARCADE MUSEUM

In possesso di parametri tecnici e documentazioni fotografiche di oltre 13.278 Coin-Op, l'International Arcade Museum si attesta senza ombra di dubbio come il più completo Archivio Online riservato ai titoli da Sala. Dotato di un possente motore di ricerca interno, esso si afferma anche come una banca dati estremamente affidabile in cui è possibile rintracciare macchine risalenti persino all'inizio secolo scorso. Un punto di riferimento semplicemente imprescindibile.
LINK www.arcade-museum.com

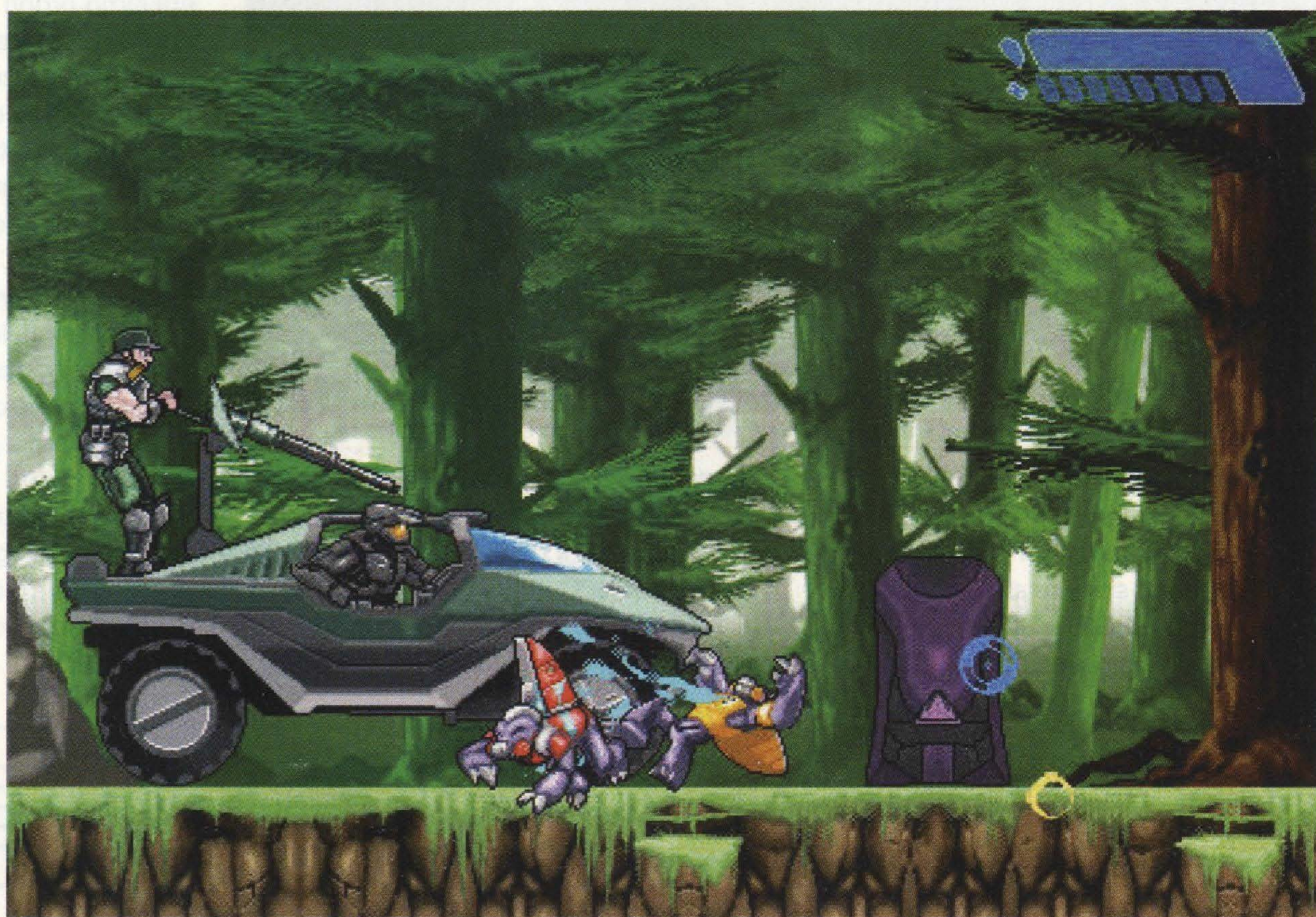
THE VIDEOGAME MUSEUM

Parlando di mastodontici archivi videoludici inerenti al passato non si può logicamente evitare di chiamare in casa il possente VgMuseum. Pur non potendo contare su un Website dalla veste grafica un po' confusa e presentando diverse lacune circa le softche di determinati sistemi, questo portale vanta un quantitativo d'informazione straordinario su tutti i sistemi da gioco mai esistiti. Fateci un giro!
LINK www.vgmuseum.com

TRA REMAKE PIÙ O MENO AUTORIZZATI, COLLECTION HYPER-NOSTALGICHE E SPASSOSE INIZIATIVE LOW BUDGET, IL SOTTOBOSCO DEL PIANETA RETROGAMING PULLULA SEMPRE DI NOVITÀ CHE NON ASPETTANO ALTRO CHE ESSERE SCOPERTE...

HALO ZERO MASTER CHIEF SI DA AL BITMAP

- » **PRODOTTO** DOBERMANN SOFTWARE
- » **FORMATO** PC
- » **PREZZO** GRATUITO
- » **LINK** [HTTP://HALO-ZERO.EN.SOFTONIC.COM/](http://HALO-ZERO.EN.SOFTONIC.COM/)



» La spettacolare missione a bordo del Warthog: anche in questo caso, gli spostamenti del veicolo sono affidati ai tasti direzionali della vostra tastiera PC, mentre il mirino azzurro che potete notare sulla destra dello schermo viene gestito invece via Mouse.

cosiddetti "Fangames" rappresentano senza alcun dubbio uno dei fenomeni più interessanti del "Coding fai da te": pur rischiando

di sfociare spesso in meri esercizi di stile volti a strappare solo qualche sorriso, alcuni di questi insoliti Remake apocrifi riescono invece a bucare letteralmente lo schermo, finendo talvolta per arricchire la nostra percezione di un determinato Franchise anche "dissacrandone" la struttura. Come alcuni di voi potranno già aver intuito dando un'occhiata alle immagini circostanti, il qui presente Halo Zero dimostra sin dal primo impatto di appartenere a questa seconda fascia concettuale del genere. Rielaborando in chiave bidimensionale l'architettura portante del Monster Hit della Bungie, il misterioso Coder William B. è in effetti riuscito a trasformare l'FPS più amato dai cultori Microsoft in un dinamico Action Game a scorrimento orizzontale di "vecchia scuola", nel quale, il prode Master Chief avrà una singolare occasione di confrontarsi con i suoi eterni rivali Covenant. Ambientato in un periodo storico antecedente agli avvenimenti narrati nel primo capitolo della trilogia ufficiale, Halo Zero si appropria dunque

con brillante insolenza di tutti i principali elementi narrativi e stilistici della sua ideale Musa Ispiratrice, concedendosi persino il lusso di chiamare in causa veicoli come il mitico Warthog e arricchire il suo Gameplay tramite l'inclusione di una solida modalità Multiplayer Co-Op. Sorprendentemente dettagliato in termini grafici ed in possesso di un sistema di controllo che, affidando i movimenti del nostro Alter Ego alla tastiera e il mirino delle sue armi ad una fluida gestione via Mouse, risulta generalmente valido, il progetto della Dobermann Soft. sfoggia, in definitiva, un coraggio e un carisma tali da renderne doveroso almeno il Download.

VOTO

84%



» Un emblematico spaccato tratto dalla riuscita modalità Multiplayer Co-Op: notare i dettagli relativi ai bossoli dei proiettili espulsi dai fucili in dotazione agli Sprite su schermo.

DRAGON'S LAIR HD

» **PRODOTTO** DIGITAL LEISURE

» **FORMATO** BLU RAY

» **USCITA** DISPONIBILE

» **PREZZO** 31,90 EURO

Copo averne annunciato l'uscita qualche mese fa, abbiamo finalmente avuto occasione di mettere le mani sulla prima versione ad alta definizione dell'immortale *Dragon's Lair* di Don Bluth. Promossa dai suoi produttori come la definitiva celebrazione del "Signore di tutti i Laser Game", questa sua novella incarnazione in Blu Ray



» L'operazione di restauro applicata alle sequenze costituenti il cartone animato originale, si rivelano spesso approssimative. Benché la luminosità del Blu Ray sembri restituire una rinnovata Verve agli scenari, i tagli che determinano l'evoluzione delle scene sono sempre evidenti e persino squilibrati in termini di qualità video.

UN CLAMOROSO PASTICCIO IN ALTA DEFINIZIONE

sembra tuttavia essere riuscita in qualche modo a complicarsi la vita da sola a causa di una non sempre efficace compressione dei filmati e, soprattutto, di una disorientante soluzione stilistica applicata al suo Gameplay. Se, in relazione alla veneranda età del formato video originale, possiamo senz'altro chiudere un occhio per quanto concerne la prima problematica, ci risulta davvero difficile accettare quest'ultima: piuttosto che riproporre il gioco secondo la sua classica Timeline narrativa, gli sviluppatori della Digital Leisure hanno infatti deciso di scomporla mediante un fastidiosissimo effetto "shuffle" che mescola a caso le varie sequenze di gioco non appena sopraggiunge la prima dipartita del prode Dirk. Sebbene, in termini di mera longevità, questa singolare "intuizione" si rivela in qualche modo vincente - dato che impedisce di fatto ai giocatori di pianificare qualsiasi strategia mnemonica di sorta - l'organicità del gioco appare tuttavia pesantemente

mortificata: in pratica, l'unico modo di assistere alla lineare rappresentazione del Cartone Animato sarebbe in effetti quello di non commettere mai alcun errore; cosa peraltro quasi impossibile vista la proverbiale complessità di alcune sequenze. Di rimando, nel giro di pochi secondi, ci si ritrova costretti a ricomporre in pezzi di un puzzle impazzito, capace di intervallare senza ritegno sequenze come il classico "Drink Me" a scene tratte dal combattimento finale con il Drago Singe, prima di interrompere il tutto con un inatteso "The End" nel caso in cui si dovesse riuscire a superare almeno una volta tutte le scene. Morale della favola? Un disperato Chaos concettuale, dal quale riescono a salvarsi solo alcuni curiosi extra e una modalità "cinema" che, permettendoci di osservare l'intero gioco completarsi autonomamente, ci ricorda impietosamente l'esatta successione delle scene costituenti l'avventura. E' un tale peccato...

VOTO

45%

ADVENTURE II

L'AVVENTURA PER ECCELLENZA RIPRENDE DOPO 18 LUNGI ANNI!

» **PRODOTTO** ATARI AGE

» **FORMATO** ATARI 5200

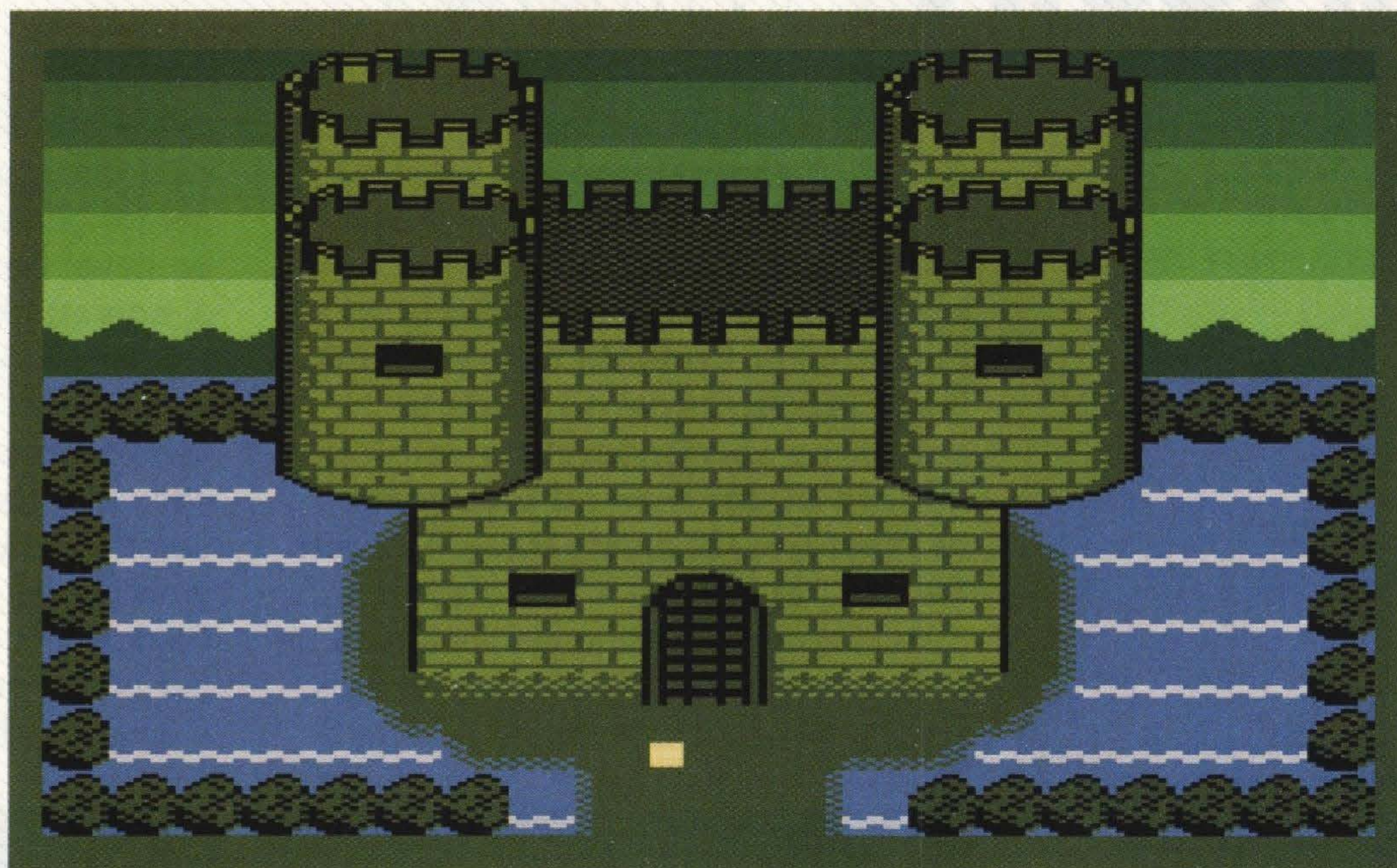
» **USCITA** DISPONIBILE

» **PREZZO** 40 \$ (32 EURO CA.)

» **LINK** WWW.ATARIAGE.COM

Forgiata all'interno delle ribollenti fucine dell'inesauribile Online Society chiamata AtariAge,

questa scottante cartuccia artigianale destinata ai vetusti slot dell'Atari 5200 custodisce al suo interno un Code che i più attempati avventurieri del silicio attendono praticamente sin dal lontano 1979, anno in cui l'intraprendente cervello di Warren Robinett partorì quell'indimenticato *Adventure* il cui embrionale Concept avrebbe influenzato un'intera branca dell'Home Entertainment per molti anni a seguire. Denominato molto autorevolmente "Adventure II" questo tardivo Sequel si ripropone di offrire ai suoi accoliti una nuova epopea di matrice fantasy, la cui atmosfera cercherà di rievocare nel miglior modo possibile le misteriose sfaccettature narrative proprie del



» Nel tentativo di sottolineare in maniera ancor più decisa la formale continuità stilistica che lega questo Sequel al suo predecessore, la Cover di *Adventure II* sfoggia un Artwork molto simile a quello proprio dell'originale...

titolo originale. Nel perseguire con una certa efficacia questo scopo, Ron Lloyd, Keith Erickson e Alan Davis hanno peraltro ben pensato di affiancare al tutto un comparto grafico più elaborato, riuscendo dunque ad arricchire il progetto mediante ritocchi comunque pertinenti ai parametri visivi dell'epoca. Se al solo pensiero di vivere un nuovo capitolo

della "Madre di tutte le Avventure Grafiche" il vostro cuore già pare esplodere d'emozione, non vi resta che raggiungere il sito della prodiga compagnia anglosassone e ordinare la vostra copia dell'Opera. Sempre dopo aver tuttavia appurato di possedere ancora un'Atari 5200...

VOTO

68%

RETRO SCENE

ALLA SCOPERTA DI TUTTE LE PIÙ SCOTTANTI NOVITÀ DELLA SCENA RETRO CONTEMPORANEA...

SUMOTORI DREAMS

IL GIOCO PIÙ "PESANTE" CHE IL VOSTRO PC ABBIAMAI MONTATO

- » **PRODOTTO** PETER SOTESZ
- » **FORMATO** PC
- » **USCITA** DISPONIBILE
- » **PREZZO** GRATUITO
- » **LINK** WEB.T-ONLINE.HU

» A sottolineare la natura prettamente dimostrativa dell'Engine, troviamo dei modelli poligonali piuttosto grezzi e praticamente privi di Texture degne di tal nome.

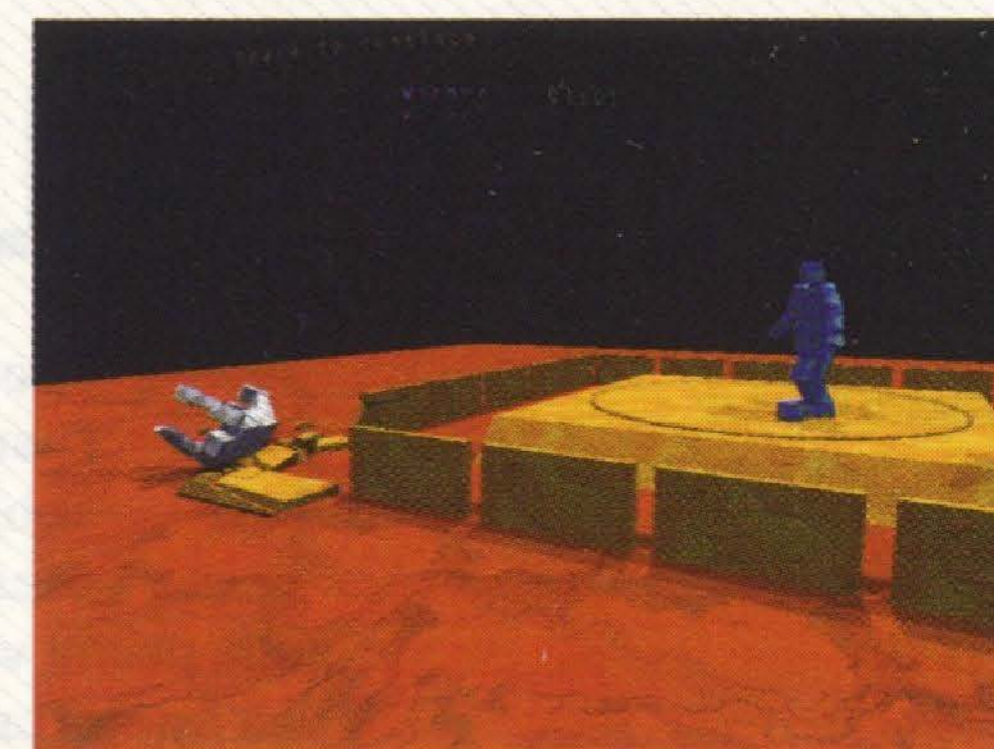


Al di là di qualche illustre comparsata all'interno di titoli Cult come World Games o magari nel catalogo Software di remoti Home System ad 8Bit, il Sumo non ha mai goduto di una particolare visibilità nell'universo videoludico. Benché le dinamiche di questa nobile lotta siano oltremodo affascinanti e alcuni dei suoi ideali protagonisti abbiano spesso fatto capolino nei Rooster di Picchiaduro come Street Fighter 2, Virtua Fighter e Tekken, nessuno sviluppatore pare infatti aver mai preso in seria considerazione l'idea di realizzare un serio simulatore a tema. Cogliendo al balzo l'opportunità di mostrare il suo talento di Coder a tutti gli spettatori dell'annuale fiera



» Gestibile tranquillamente via tastiera, il sistema di controllo di Sumotori Dreams si rivela sufficientemente efficace. Talvolta le meccaniche di gioco appaiono tuttavia un po' caotiche.

videoludica internazionale Breakpoint, il giovane Peter Sotesz ha conseguentemente deciso di porre in qualche modo "rimedio" a questa storica lacuna, realizzando solo soletto il qui presente Sumotori Dreams: un interessante "scherzo in 3D" del peso di soli 200K, in cui vi sarà possibile ritrovare tutta la fisicità di questi epocali confronti tra nippo-pachidermi in mutandoni. A fronte di impalcature poligonali quanto meno elementari, il gioco è in effetti in grado di rendere sorprendentemente giustizia a tutte le tipiche movenze che contraddistinguono il repertorio marziale di questa progenie



» Esattamente come accade nel Sumo reale, è possibile scagliare il proprio avversario fuori dal Dohyo (l'area di combattimento impegnata dagli atleti): spesso questi lanci hanno esiti alquanto straordinari...

di lottatori, riservandosi di stupire in più occasione i suoi spettatori con sistemi di calcolo delle collisioni e calibrazione di peso dei modelli a dir poco prodigiosi. Dopo aver trascorso diverso tempo a malmenarci lungo l'intero perimetro della squadrata arena di gioco ospitante gli incontri non possiamo in definitiva che dichiararci piacevolmente colpiti da un progetto che, con il supporto dei giusti fondi, potrebbe magari germogliare in qualcosa di più concreto e finalmente originale.

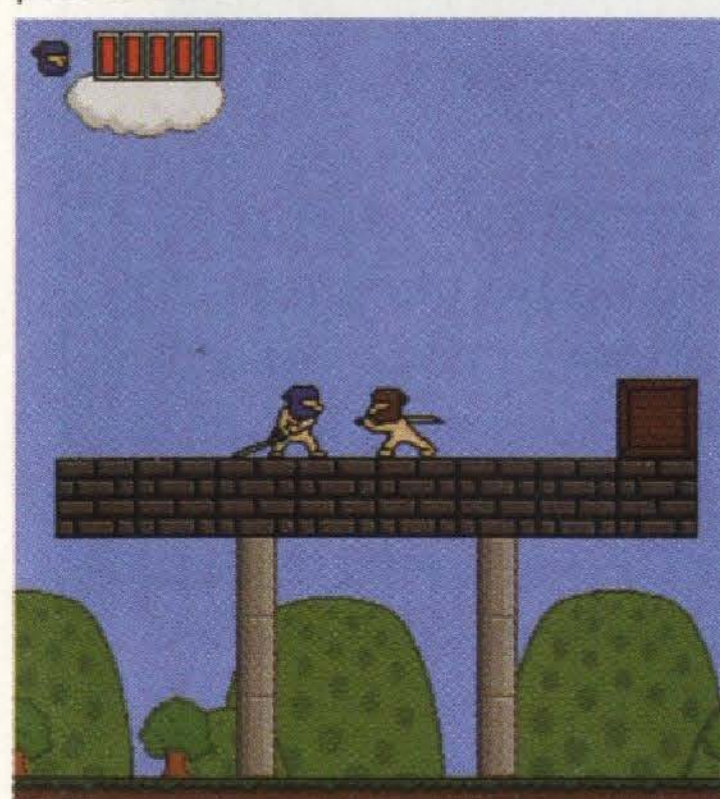
VOTO

78%

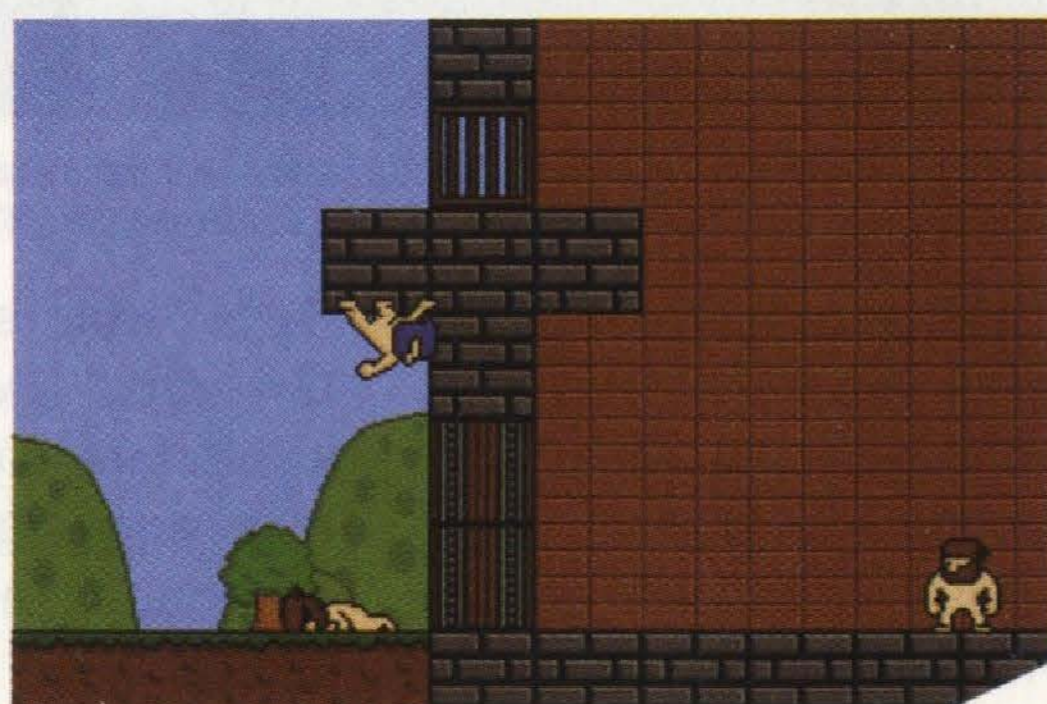
NIKUJIN ALLA RICERCA DEL PICCOLO NINJA CHE E' IN TUTTI NOI

- » **PRODOTTO** IKIKI
- » **FORMATO** PC
- » **USCITA** DISPONIBILE
- » **PREZZO** GRATUITO
- » **LINK** WWW.TIGSOURCE.COM

» Un epico confronto tra spietati Ninja ignudi: le assonanze che legano i fondali di Nikujin a quelli di un qualsiasi Super Mario sono a dir poco evidenti.



Continuando il nostro viaggio orientale, incontriamo ora un singolare gioiellino dal Look grafico molto incline a ripercorrere trame esplorate in passato da Console come il NES, il cui intraprendente Code si sobbarca con invidiabile scioltezza l'onere di dar vita ad una sorta di Platform/Stealth/Hack'n Slash Game. Per quanto, a primo acchito, Nikujin sembrerebbe quasi incarnare un improbabile mix tra Super Mario Bros. ed uno dei primi capitoli della serie di



» Eccovi un ottimo esempio di Assassinio Stealth: il nostro cinico eroe ha appena freddato il suo avversario da una posizione quantomeno singolare...

Alex Kidd, il suo Gameplay si rivela infatti ben presto abbastanza profondo da poter spaziare liberamente all'interno dei tre generi sopraccitati. Merito di un Level Design decisamente ispirato e, soprattutto, di uno protagonista animato con tanta grazia da riuscire a prodigarsi in una serie di azioni semplicemente scioccante: elementi che, uniti tra loro, germogliano peraltro in un'esperienza di gioco in grado di far il verso a titoli come Ninja Gaiden e Tenchu. Troppi dettagli per un "misero" Freeware? Neanche a parlarne. Tra spettacolari duelli a



» Nel corso del gioco non sarà difficile imbattersi in siparietti dall'irresistibile umorismo Non-Sense cui faranno eco diverse citazioni "colte": cosa vi ricorda il punto esclamativo sul capo dello Sprite a sinistra?



» Il nostro Mini-Ninja ci mostra fiero come si supera un ripidissimo muro di mattoni... correndoci sopra!

colpi di Katana, clamorose acrobazie al limite dell'umana comprensione e sanguinosi omicidi in incognito, Nikujin sarà persino in grado di spingersi oltre gli ideali confini "moralisti" suggeriti dal suo look coccoloso: oltre a presentare l'insolita particolarità di Sprite principali praticamente nudi (se si esclude il proverbiale copricapo Ninja), esso presenterà anche un livello di Gore non indifferente che si concretizzerà spesso e volentieri nelle esplosioni di emoglobina che accompagneranno i vari colpi delle nostre armi. Un titolo quindi geniale, insolente e divertente cui dovrete senz'altro rivolgere l'adeguato interesse.

VOTO

88%

PAC - TXT

E SE FOSSE STATA LA INFOCOM A CREARE PAC-MAN?

- » **PRODOTTO** RCM00
- » **FORMATO** PC
- » **USCITA** DISPONIBILE
- » **PREZZO** GRATUITO
- » **LINK** [HTTP://PAC-TXT.COM/](http://PAC-TXT.COM/)

Continuando il nostro viaggio orientale, incontriamo ora un singolare gioiellino dal look grafico molto incline a ripercorrere trame esplorate in passato da Console come il NES, il cui intraprendente Code si sobbarca con invidiabile scioltezza l'onere di dar vita ad una sorta di Platform/Stealth/Hack'n Slash Game. Per quanto, a primo acchito, Nikujin sembrerebbe quasi incarnare un improbabile mix tra Super Mario Bros. ed uno dei primi capitoli della serie di Alex Kidd, il suo Gameplay si rivela infatti ben presto abbastanza profondo da poter spaziare liberamente all'interno dei tre generi sopraccitati. Merito di un Level Design decisamente ispirato e, soprattutto, di uno protagonista animato con tanta grazia da riuscire a prodigarsi



» Per giocare a Pak-Txt non dovrete far altro che recarvi al suo sito e iniziare a giocare: essendo totalmente in "streaming", esso non prevede infatti alcun Download di sorta.

in una serie di azioni semplicemente scioccante: elementi che, uniti tra loro, germogliano peraltro in un'esperienza di gioco in grado di far il verso a titoli come Ninja Gaiden e Tenchu. Troppi dettagli per un "misero" Freeware? Neanche a parlarne. Tra spettacolari duelli a colpi di Katana, clamorose acrobazie al limite dell'umana comprensione e sanguinosi omicidi in incognito, Nikujin sarà persino in grado di spingersi oltre gli ideali confini "moralì" suggeriti dal suo look coccoloso: oltre a presentare

l'insolita particolarità di Sprite principali praticamente nudi (se si esclude il proverbiale copricapo Ninja), esso presenterà anche un livello di Gore non indifferente che si concretizzerà spesso e volentieri nelle esplosioni di emoglobina che accompagneranno i vari colpi delle nostre armi. Un titolo quindi geniale, insolente e divertente cui dovrete senz'altro rivolgere l'adeguato interesse.

VOTO

!?!%

ALIEN BREED OBLITERATION

TEAM 17: LA CLONAZIONE

- » **PRODOTTO** FLASHJESTERPUNK
- » **FORMATO** PC
- » **USCITA** DISPONIBILE
- » **PREZZO** GRATUITO
- » **LINK** [HTTP://HOMEPAGE.NTLWORLD.COM](http://HOMEPAGE.NTLWORLD.COM)

» Sin dal suo Title Screen, Obliteration mostra la precisa intenzione di rispettare un'ipotetica continuità con la Saga originale.

Se credevate che la strepitosa Saga di Alien Breed si fosse definitivamente conclusa nel 1996 con la Release Amiga del suo secondo, indimenticabile episodio 3D The Killing Grounds, siamo davvero lieti di smentirvi.

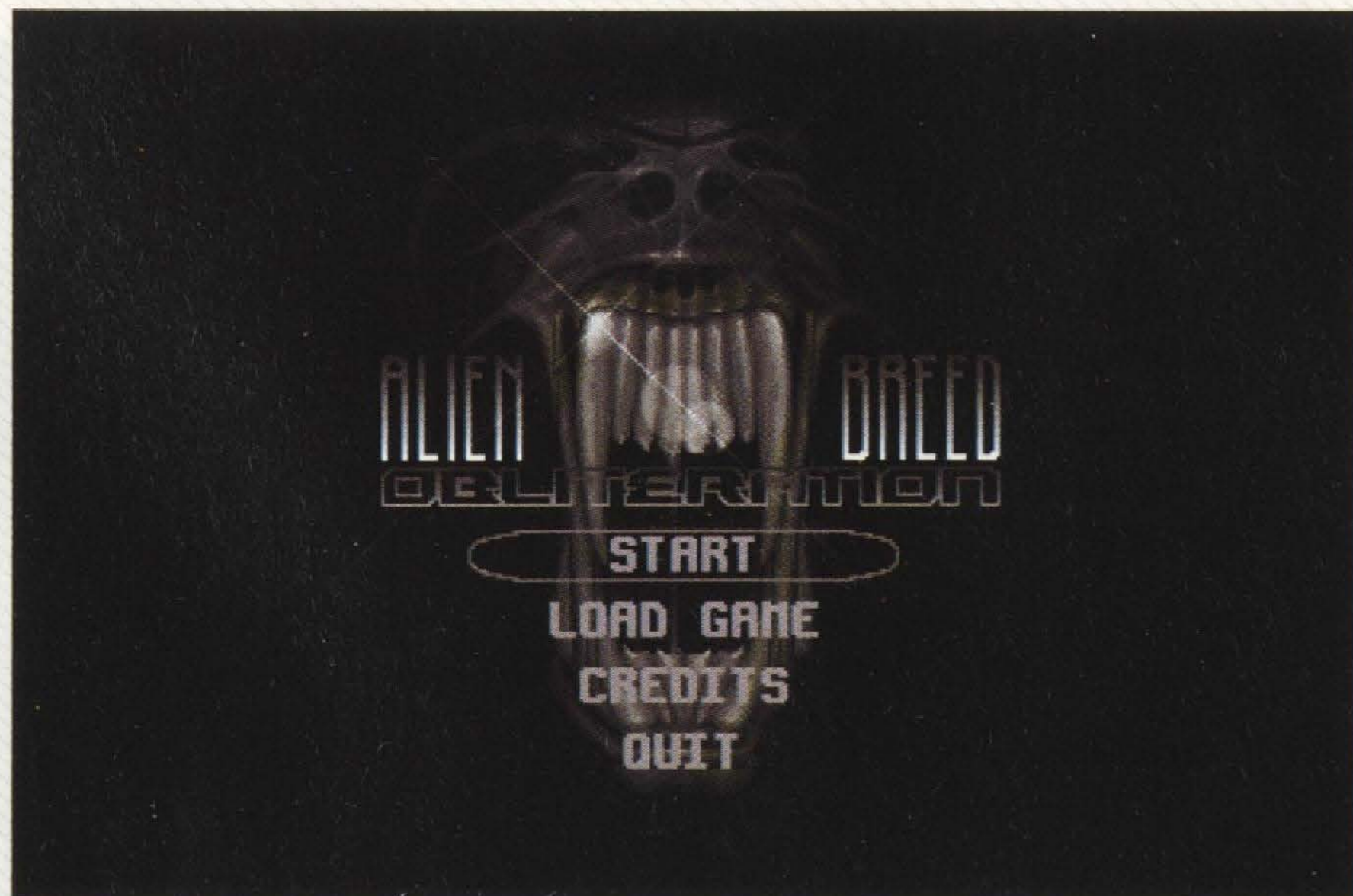
Per quanto il qui presente "Obliteration" non rappresenti né un titolo ufficiale, tanto meno una produzione firmata dai membri

del colossale Team 17, è di fatti innegabile che nel giocarvi si riprovino sensazioni pericolosamente simili a quelle vissute al cospetto dei gloriosi episodi bidimensionali che segnarono i primordi della serie. Interamente basata su di una ferrea struttura da navigatissimo Top View Shooter, il progetto sviluppato da Flashjesterpunk ripropone infatti con estrema fedeltà tutti gli elementi concettuali, tecnici e dinamici propri di questi ultimi, limitando parallelamente i soli accorgimenti strutturali ad un ritmo di gioco più frenetico, alla presenza di diverse armi inedite e ad un Design generalmente ricco di maggiori dettagli, i cui pregi sono riscontrabili soprattutto nella gestione delle

fonti di illuminazione e nella cura dello Sprite principale. Pieno di Pathos e capace di sfoggiare un I.A. avversaria generalmente valida, questo nuovo Alien Breed si delinea dunque come un progetto di assoluto valore che non avrebbe probabilmente faticato a trovare il proprio spazio all'interno della stessa Saga ufficiale, se solo fosse stato prodotto nella giusta epoca

VOTO

91%



» Intarsi "Gigeriani" e Level Design claustrofobico: Alien Breed sembra essere tornato preponderantemente in vita!



» Il comparto sonoro di Obliteration non tradisce le sue ideali origini: a partire dagli straordinari FX di supporto alle armi da fuoco fino a giungere alle valide musiche, il tutto appare assolutamente all'altezza della situazione...

RETRO SCENE

ALLA SCOPERTA DI TUTTE LE PIÙ SCOTTANTI NOVITÀ DELLA SCENA RETRO CONTEMPORANEA...

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF LIONS

INFO:



- » **PRODOTTO:** SQUARE ENIX
- » **SVILUPPO:** INTERNO
- » **FORMATO:** PSP
- » **USCITA:** DISPONIBILE
- » **GIOCATORI:** 1 (1-2 ON LINE)



» Ecco una scena tratta da una sequenza animata.



E'finalmente sbarcata su PSP la conversione del meraviglioso Final Fantasy Tactics, astro indiscusso del catalogo PSOne. Per tutti coloro

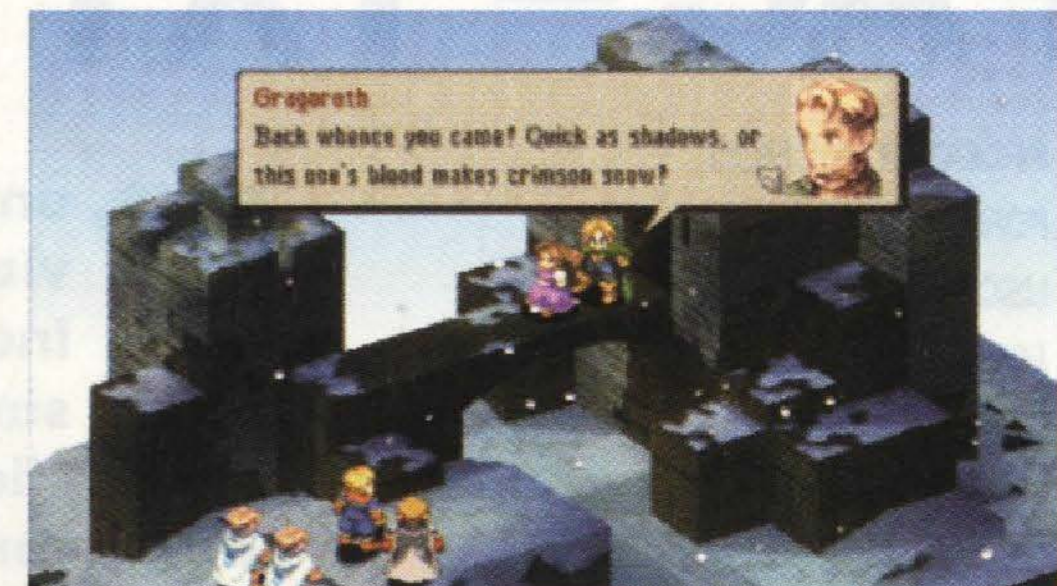
che non sono informati sui fatti, si sappia che Tactics risulta essere uno degli spin-off più prolifici di tutta la serie di Final Fantasy, che differisce da quest'ultimo sia per l'eloquenza narrativa, che sfiora la prolificità dell'Amleto, che per la modalità di combattimento di cui parleremo tra breve.

Ambientato nelle terre di Ivalice, dopo la guerra dei 50 anni, The War of Lions, si articola intorno ad un plot narrativo che evoca vagamente la trama di The Rock, interpretato da Nicholas Cage: sfortunatamente però, dovremo rassegnarci all'idea di non poter vedere la sua Ferrari fiammante, né tanto meno il roboante suono del suo motore. Invece, la trama del suddetto gioco, si apre con la necessità di nominare un reggente

alla corona dal momento che il principe destinatario risulta essere troppo giovane per l'incarico, e due risultano essere i generali papabili. Per ordine del consiglio, verrà preferito il cugino della regina, il Duca Goltana, a scapito del fratello della regina il Duca Lang. Mentre Goltana guida i Black Lions e combatte con onore per difendere la corona, Lang si mostra molto più spregiudicato, attorniato da cavalieri senza scrupoli pronti a gettare il paese nello scompiglio e a giungere ad una guerra civile.

Piuttosto che prendere ostaggi all'interno di una prigione, alcuni valorosi soldati, che formeranno i White Lions, da cui il titolo del gioco, sceglieranno di partecipare a quest'epica battaglia per mettere fine alla guerra: il nostro compito sarà dunque quello di condurre l'indomito cavaliere Ramza Beoulve alla guerra e aiutarlo a riportare la pace nel regno assieme alla sua compagnia di mercenari.

Il gioco, impreziosito da sequenze



» Riflettete: cosa c'è di male ad affermare "andate via o assaggerete il sapore della neve"...cordiale, no?



» Giro giro tondo...quant'è bello il mondo!

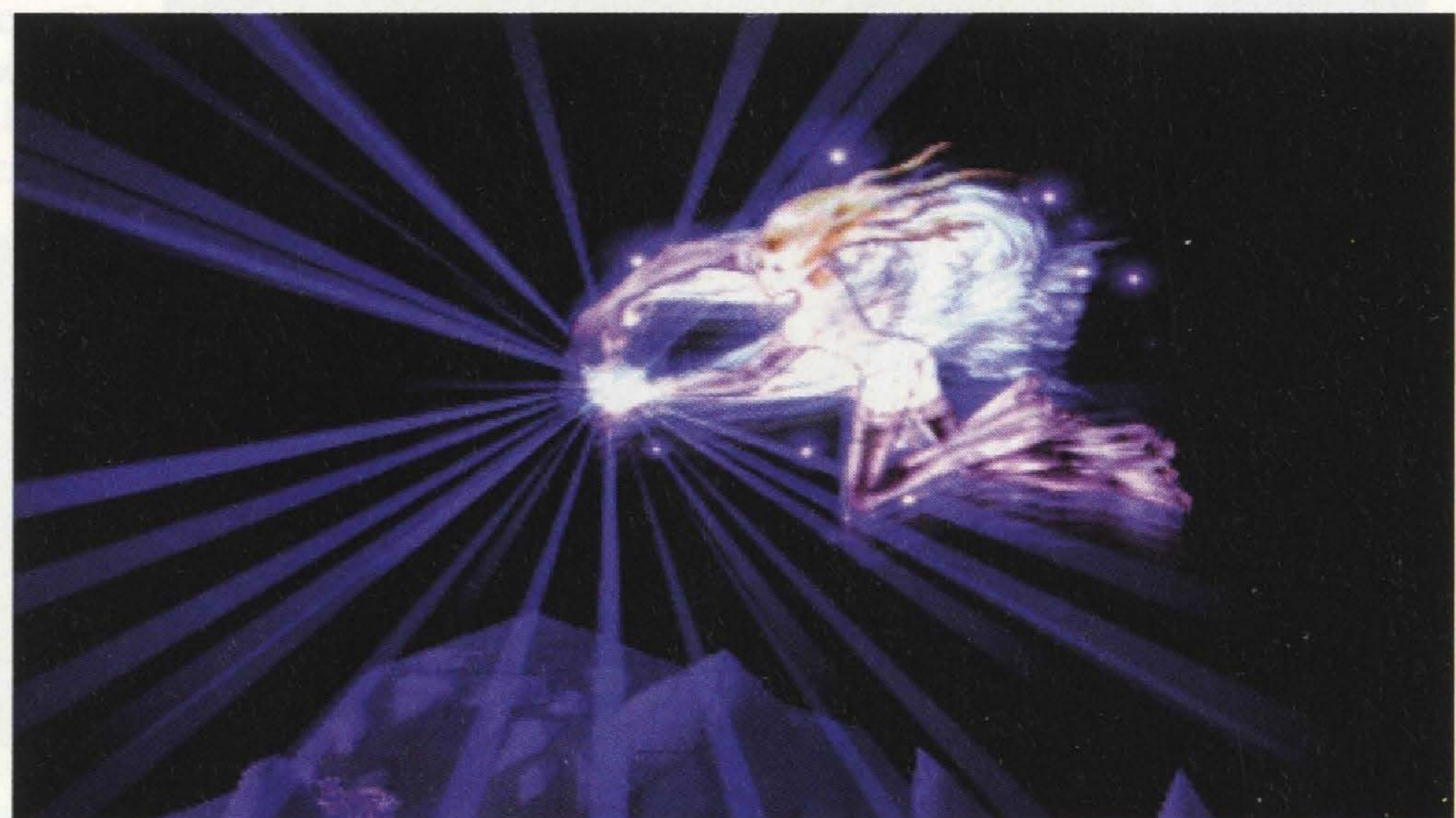
animante in Cell-Shading e puntellato da un suggestivo chiaroscuro, celebra i precedenti lavori di uno strepitoso artista come Hayao Miyazaki, mentre il compositore Hitoshi Sakimoto, che già aveva collaborato alla colonna sonora di Final Fantasy XII, contribuisce ad arricchire e a rendere suggestivo l'intero impianto narrativo. Ma l'innovazione che rende Final Fantasy Tactics così diverso dalla serie principale è il sistema di combattimento. Infatti i giocatori sono inseriti in una graticola rotante isometrica divisa in piastrelle in cui poter effettuare



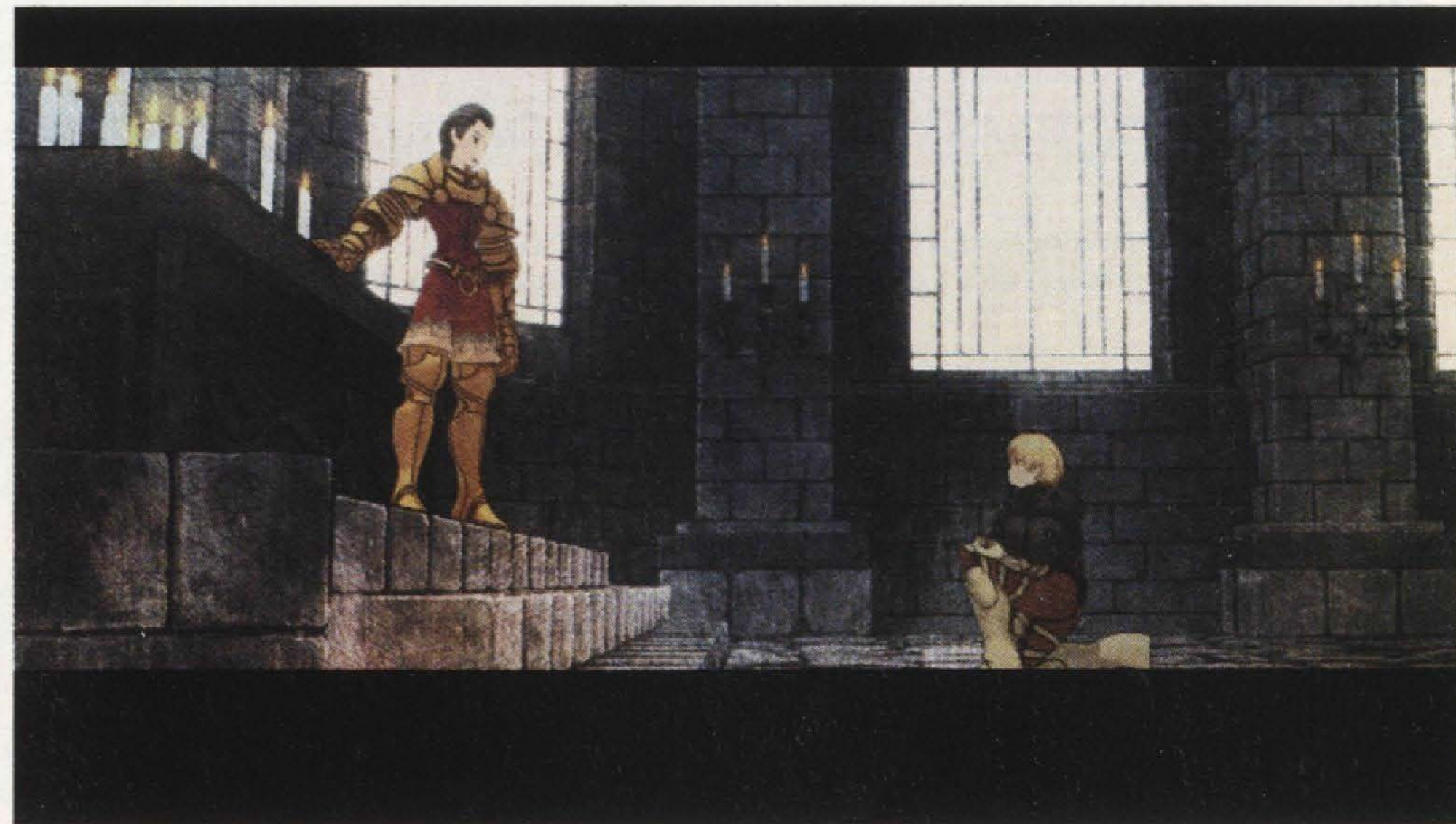
» Quante volte dovrò ripeterlo Tarrant di non parcheggiare il tuo Tardis nel mio castello!



» "Chi mi chiama al cellulare? Ora sono terribilmente occupato!"



» Some of the spells that you can summon later in the game are dazzling.



» Ecco una lezione di vita: se doveste mi incontrare nella vita un albero furioso e un furby gigante piuttosto ostile, prendete una piuma dorata...



» Le battaglie si collocano in diverse locazioni, come ad esempio nella "House of Parliament".

una mossa e un attacco per ogni turno. L'elemento peculiare è rappresentato da aree di combattimento provviste di alberi e edifici che garantiscono ai personaggi più deboli o in difficoltà una maggiore copertura dagli attacchi nemici. Infatti, la bellezza delle battaglie è resa avvincente dalla possibilità di effettuare degli stratagemmi tattici che pur portando talvolta il nemico ad un pericoloso avanzamento, spesso consentono l'accerchiamento degli avversari grazie a repentini cambi di posizione e velocità che rendono la meleè dinamica e suggestiva.

Inoltre l'accuratezza dell'elaborazione dei personaggi e le innumerevoli abilità che superano anche le 400 unità, garantiscono un'azione di gioco particolarmente efficace e solida. La progressione del gioco, poi, fa sì che mentre i primi combattimenti usufruiscono di attacchi a contatto avvicinato e semplici manovre difensive, inseguito saranno disponibili attacchi speciali di cui sono dotati alchimisti, cavalieri e maghi, i quali modificheranno totalmente la metodologia di battaglia. L'unico pecca del titolo, è rappresentata da un sistema di telecamere talvolta ingestibile caratterizzato dalla continua rotazione intorno allo schermo che spesso rovina l'atmosfera deliziosa dei combattimenti e che non consente al giocatore di valutare al meglio le proprie mosse: inoltre la collocazione di alcuni poligoni scoperti, dovuti ad errori di programmazione, rende talvolta lo scontro meno fluido. Tuttavia rimangono innegabili il fascino e il carico epico che accompagnano le battaglie, alcune delle quali possono

richiedere anche più di un ora per ultimarle. In aggiunta a questo, il gioco è anche fornito di un tutorial per tutti coloro che non sono avvezzi allo stile di gioco tipico di Final Fantasy consentendo loro di apprendere tutte le tecniche utili per sfruttare le risorse offerte dal titolo stesso. Infatti, è possibile equipaggiare i personaggi in maniera molto minuziosa e condurre insieme a loro delle quest secondarie sfidando i propri amici o unirsi in cooperative. Quest'ultimo dettaglio, garantisce una longevità tale da poter competere degnamente con tutta la serie principale di Final Fantasy.

IN BREVE

Final Fantasy Tactics: the War of the Lions, è un gioco fantastico, i cui unici nei consistono di alcune problematiche, seppur trascurabili, legate alla programmazione, le rendono il gioco talvolta frustrante. Non si può non raccomandarlo fosse anche solo per la dinamicità della narrazione drammatica e allo stesso tempo esilarante.



» Notate quanto sia suggestiva quest'immagine tratta da una sequenza animata. Un trionfo di colori, inficiata solo dall'attesa di estenuanti caricamenti. Non ci dovrebbero essere questi problemi con le cartucce...



OPINIONE

Concordo con l'analisi di gioco, e sebbene questo episodio di Final Fantasy si mostri adatto alla SPS, non posso non considerare alcuni difetti: tra tutti, l'estrema lentezza dei caricamenti, e, come già citato, il sistema di telecamere e le innumerevoli variazioni di classe dei personaggi talvolta disorientanti. Ciononostante, quello che mi ha colpito del titolo sono state la trama, e la colonna sonora, anche se l'elemento distintivo del titolo è racchiusa nelle sequenze animate che sono, a mio avviso, tra le più belle tra quelle concepite dalla Sony. Final Fantasy Tactics è raccomandato per tutti coloro che hanno parecchio tempo libero ed energie, ma per quanto mi riguarda, dubito che possa esserci un sequel.

LE VALUTAZIONI:

PRESENTAZIONE: 93 %

una colonna sonora altisonante e intramezzi animati mozzafiato scandiscono perfettamente il tempi d'azione

GRAFICA: 86%

Uno stile epico che alterna ilarità e drammaticità.

GIOCABILITÀ: 80%

Sebbene la strutturazione del gioco risulti meticolosa, le telecamere svislano le potenzialità di tutto il gameplay.

LONGEVITÀ: 95%

Come tutti i giochi di Final Fantasy, Tactics può anch'esso vantare di una profondità impressionante...

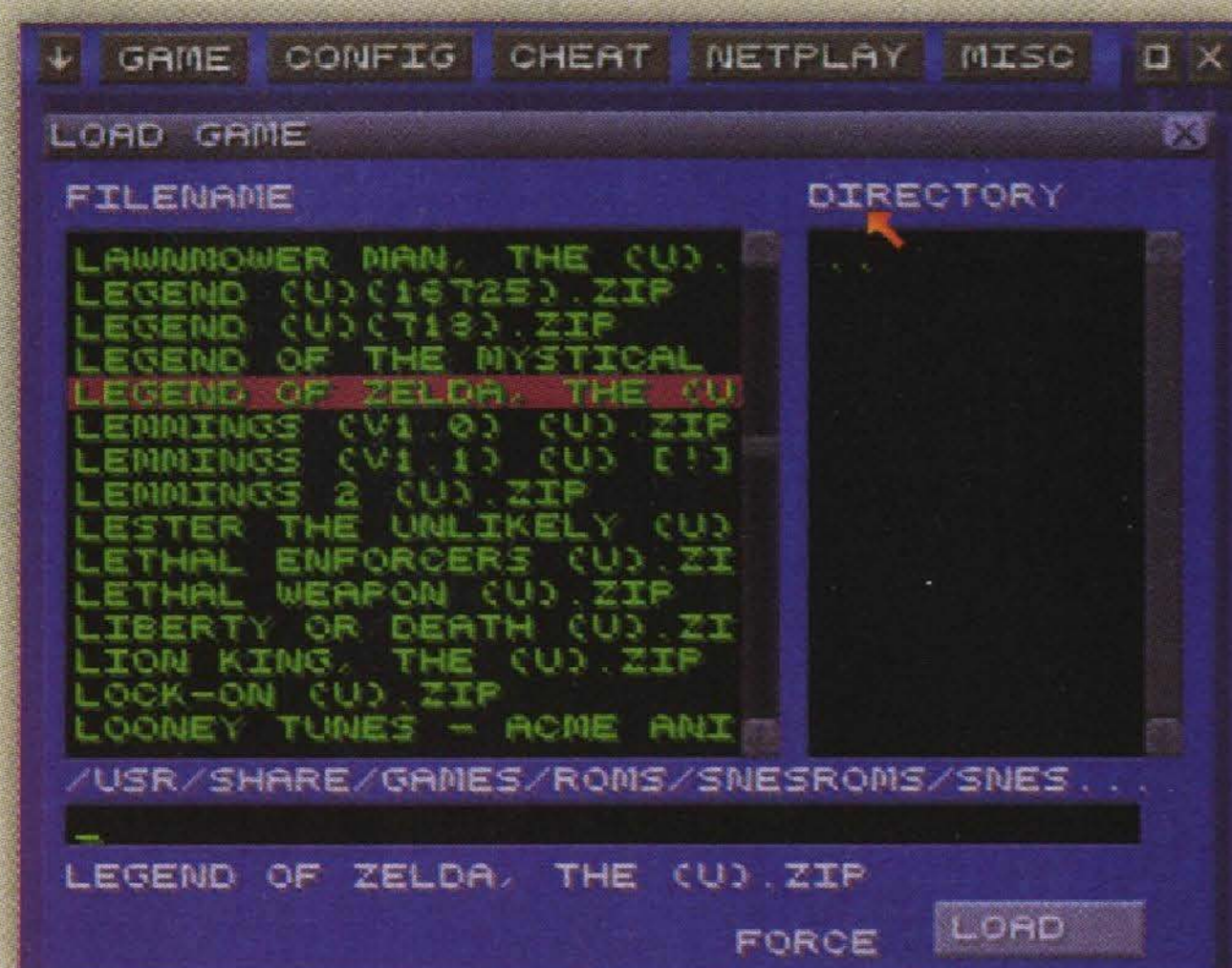
VALORE ECONOMICO: 85%

Tactics è un ottimo porting, in grado grazie anche al suo fascino, di entusiasmare tantissimi appassionati.

EMU NATION: LA GILDA DEGLI EMULATORI

TRASFORMATE IL VOSTRO PC IN UN RADIOSO SNES!

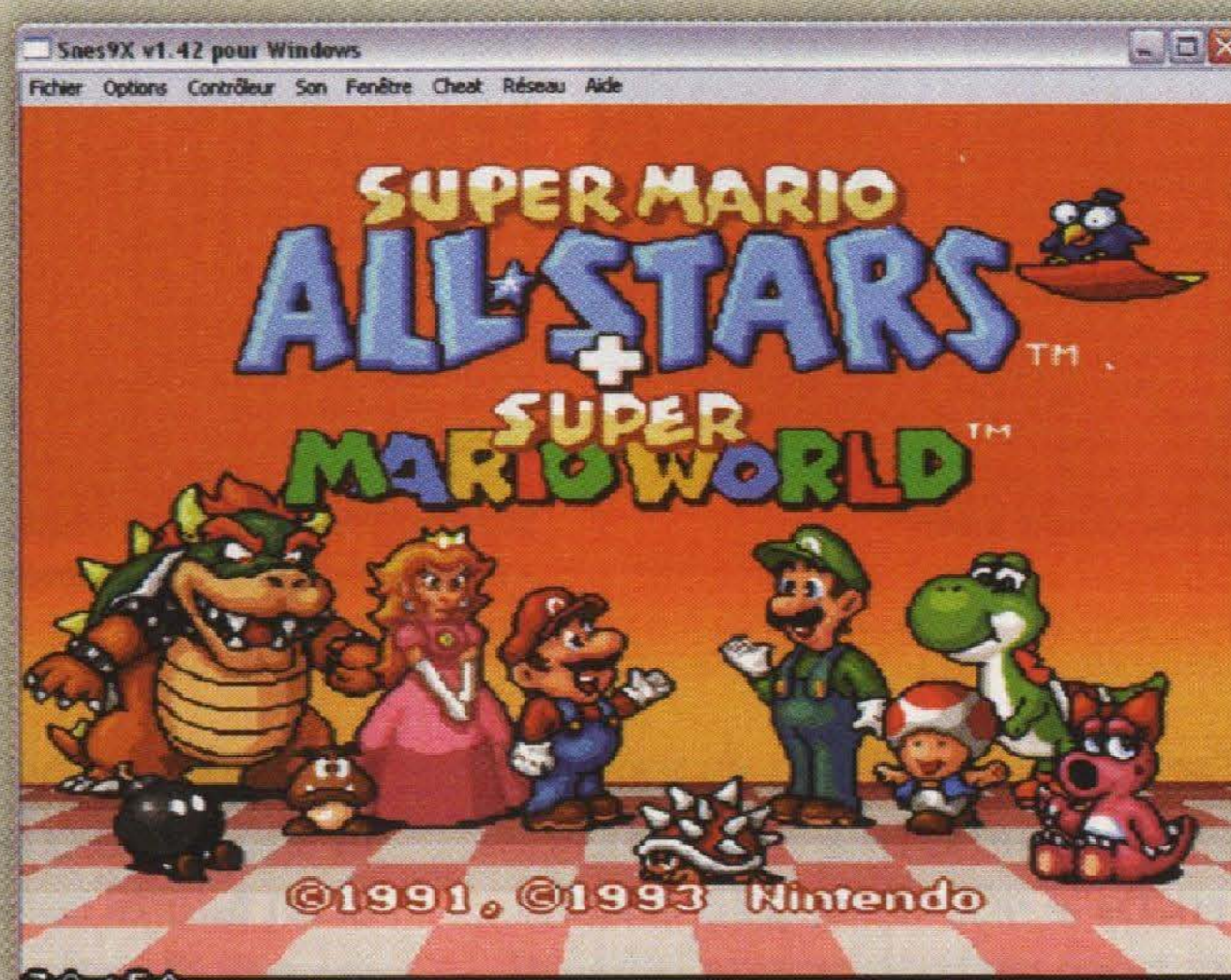
In base allo strepitoso affetto che ancora circonda il suo nome, lo SNES è senz'altro una delle Console che gode del maggior supporto di Emulatori. Generalmente validi e pratici da utilizzare quest'ultimi posso essere reperiti facilmente ed installati altrettanto rapidamente sui i sistemi più svariati. Ecco una breve panoramica dei programmi più indicati...



ZSNES

VERSIONE CONSIGLIATA: 1.51 / SISTEMA OPERATIVO SUPPORTATO WINDOWS / DIMENSIONI FILE 847 KB / VALUTAZIONE ☆☆☆☆ / SITO UFFICIALE www.zsnes.com

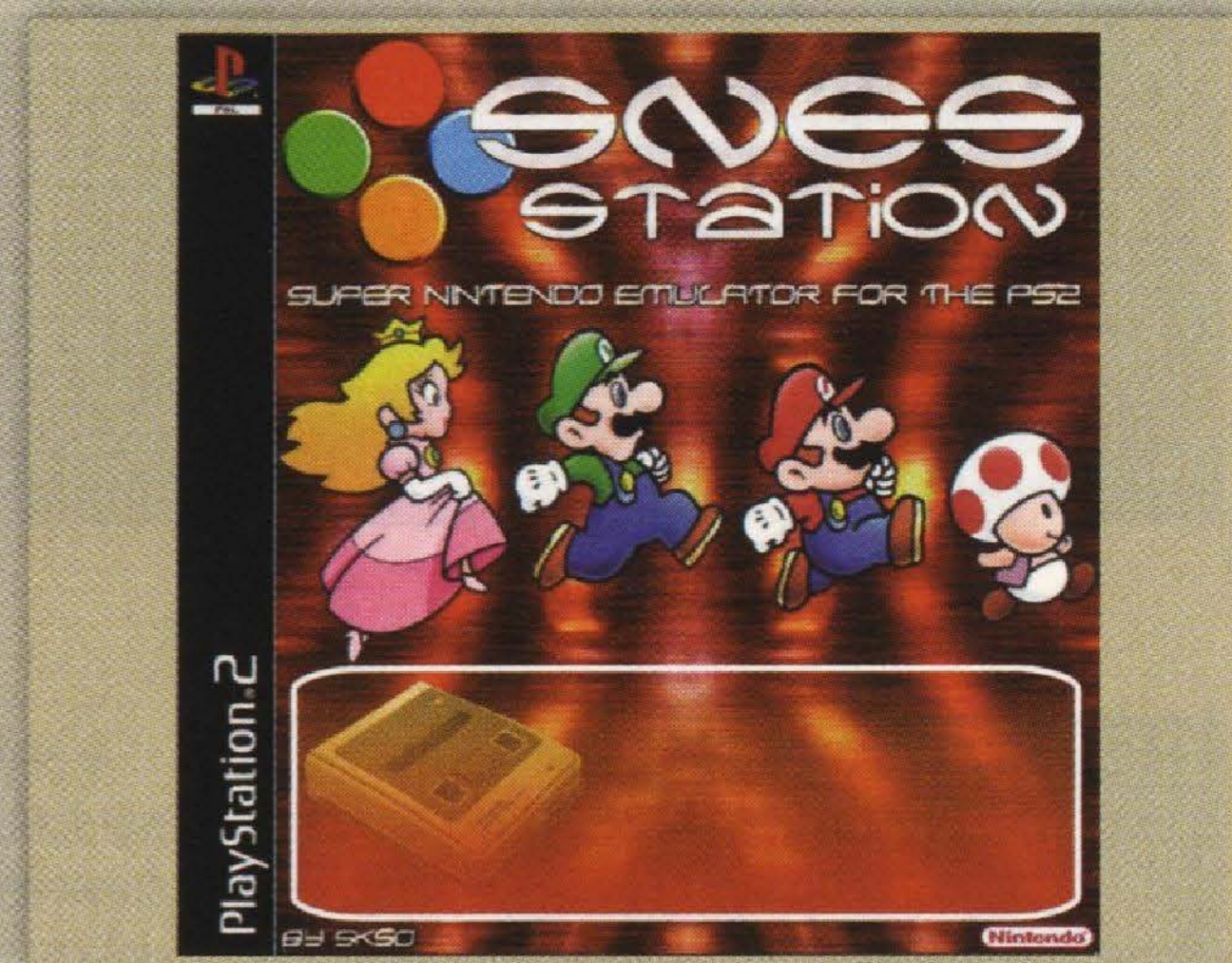
Lo ZSNES è senza dubbio il miglior Emulatore in circolazione per quanto concerne il mitico 16Bit Nintendo. Estremamente affidabile esso offre una solida compatibilità con la maggior parte del catalogo titoli in forza a quest'ultimo, compresa anche la maggioranza dei giochi che utilizzavano Chip integrati speciali come lo SFX. Per assicurarsi il corretto funzionamento del programma è necessario disporre di DirectX 8.0.



SNES9X

VERSIONE CONSIGLIATA 1.51 / SISTEMA OPERATIVO SUPPORTATO WINDOWS / MAC / DIMENSIONI FILE 768 KB / VALUTAZIONE ☆☆☆☆ / SITO UFFICIALE www.snes9x.com

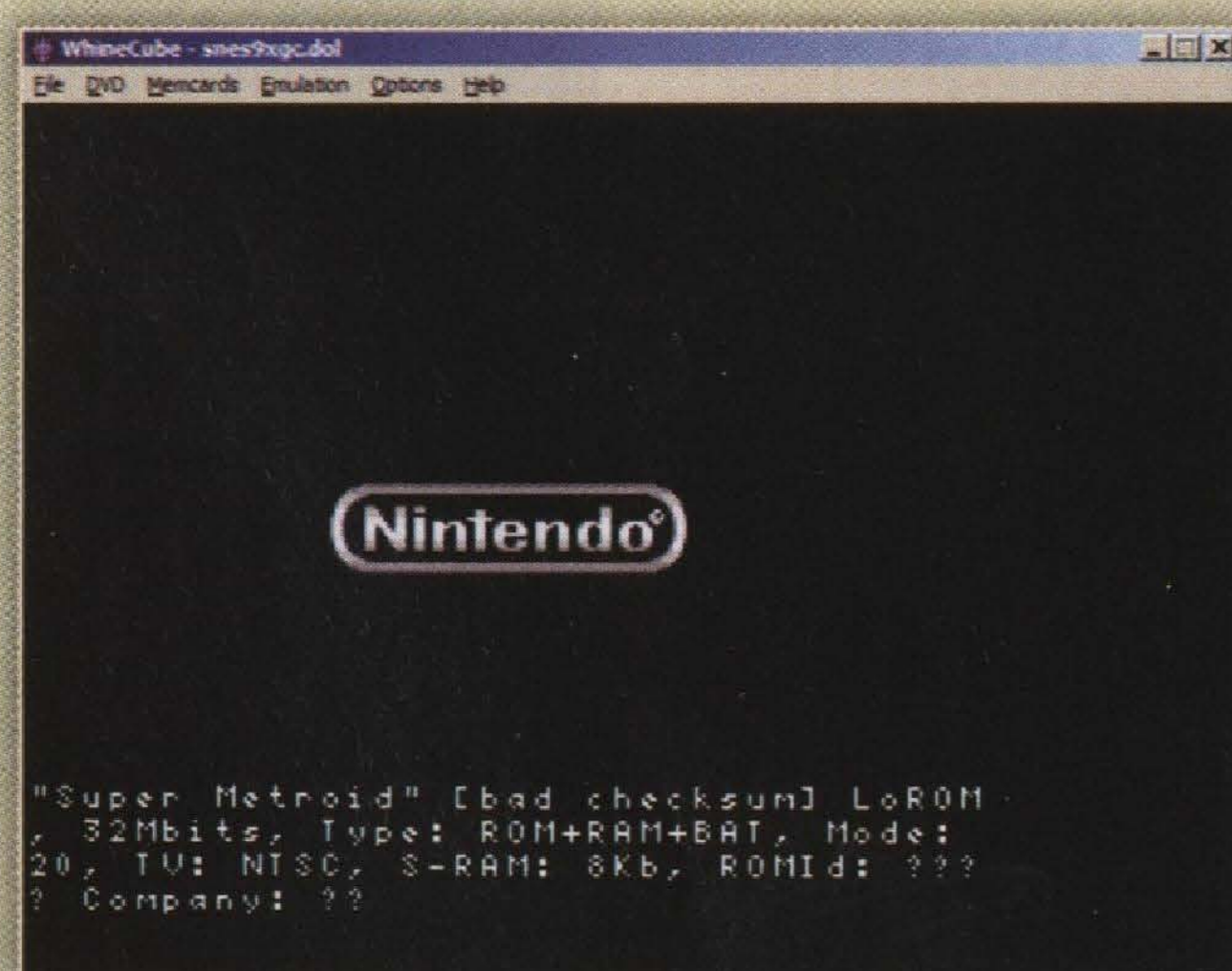
Praticamente a pari merito con il possente ZSNES, questo emulatore è in grado di offrire prestazioni ottime sotto quasi ogni sistema operativo. Stabile e affidabile esso presenta anche una dimensione relativamente inferiore a quella del suo concorrente, segnalandosi infine per una versatilità persino maggiore.



SNES STATION

VERSIONE CONSIGLIATA 0.2.3 / SISTEMA SUPPORTATO PS2 / DIMENSIONI FILE 638 KB / VALUTAZIONE ☆☆☆☆ / SITO UFFICIALE <http://snes-station.gamebase.com>

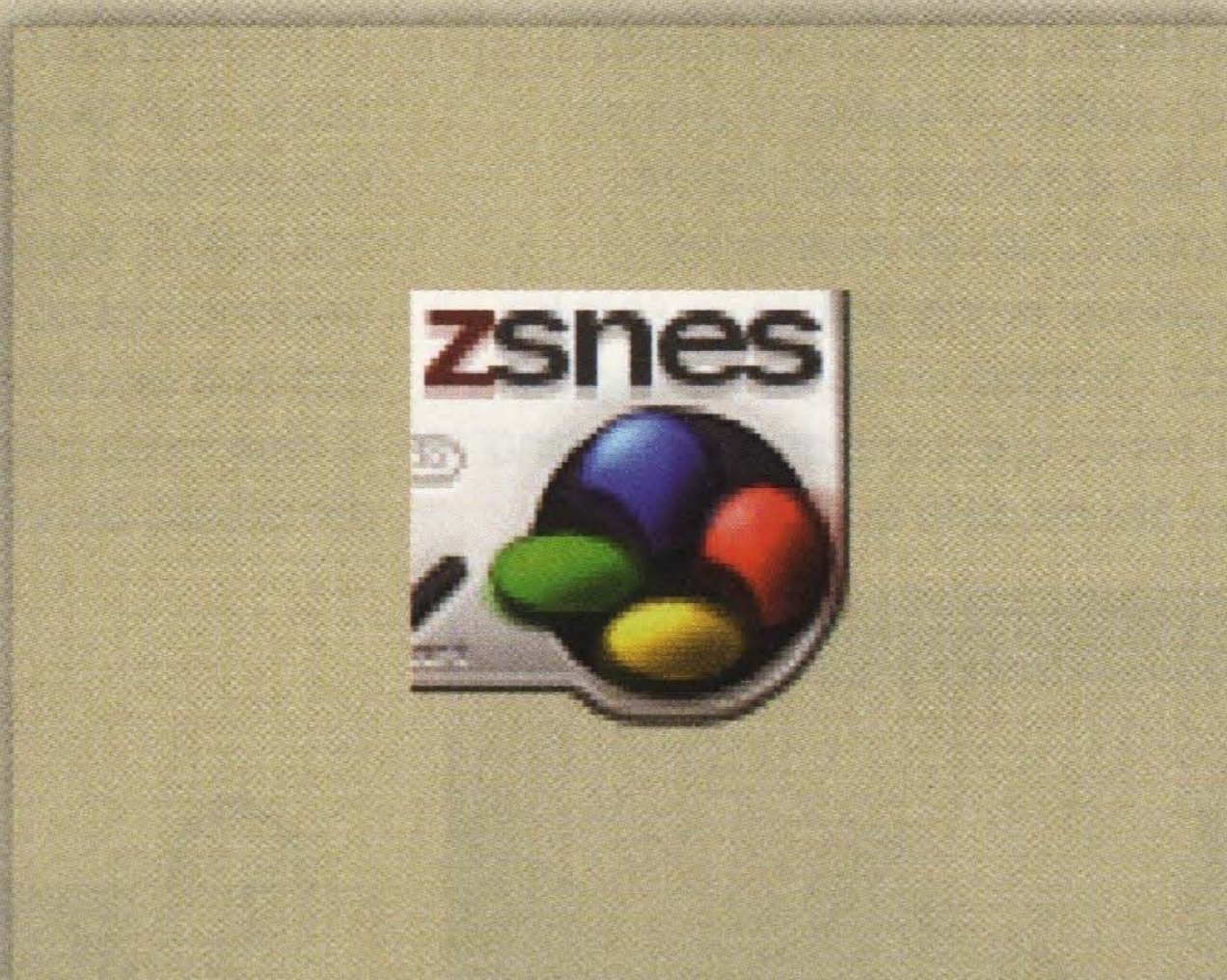
Conversione diretta del valido Emulatore PC Snes9x, lo SNES STATION è in grado di permettere alla PS2 di leggere DVD equipaggiati di Rom relative a giochi del catalogo SNES. Piuttosto pratico da utilizzare, il programma in questione necessita tuttavia di una console dotata di Mod Chip per essere utilizzato.



SNES 9 X GC

VERSIONE CONSIGLIATA BETA 2 / SISTEMA SUPPORTATO GAME CUBE / DIMENSIONI FILE 310 KB / VALUTAZIONE ☆☆☆☆ / SITO UFFICIALE N/D

Un altro Porting diretto del buon Snes9x destinato stavolta ai circuiti del Game Cube. Piuttosto affidabile in termini di supporto titoli, si dimostra tuttavia ancora distante dai parametri di collaudo delle sue versioni precedenti. Sebbene riesca a emulare Audio e funzione Reset, esso non rende peraltro ancora possibile utilizzare i sistemi di salvataggio dei giochi.



SNESPSP_TYL

VERSIONE CONSIGLIATA 0.3 / SISTEMA SUPPORTATO PSP / DIMENSIONI FILE 1073 KB / VALUTAZIONE ☆☆☆ / SITO UFFICIALE <http://yoyofr92.free.fr/psp/snespsp.html>

Pur non essendo affidabile come i suoi eminenti colleghi d'ambito Home, questo Emulatore riesce in ogni caso a garantire il supporto di una larga fetta del catalogo SNES. Sufficientemente pratico da padroneggiare, va utilizzato in User Mode.



DREAM SNES

VERSIONE CONSIGLIATA 0.9.7 / SISTEMA SUPPORTATO DREAMCAST / DIMENSIONI FILE 6866 KB / VALUTAZIONE ☆☆☆☆ / SITO UFFICIALE <http://mc.pp.se/dc/dreamsnes>

Se siete dei fieri possessori di Sega Dreamcast e avete una gran voglia di godere dei miracoli del catalogo SNES utilizzando come base operativa questa prodigiosa console, il Dream SNES è senza dubbio l'Emulatore che fa per voi. Sebbene questo Porting del solito Snes9x garantisca una velocità di emulazione pari al solo 90% delle versioni originali, la sua stabilità lo rende senz'altro migliore del suo ideale avversario in loco: lo SNES4ALL.

Tutto quello che
c'è da sapere sui
nuovi lettori MP3



Gli speciali di **CHIP**
Gli Speciali di CHIP n. 12 :: € 7,90

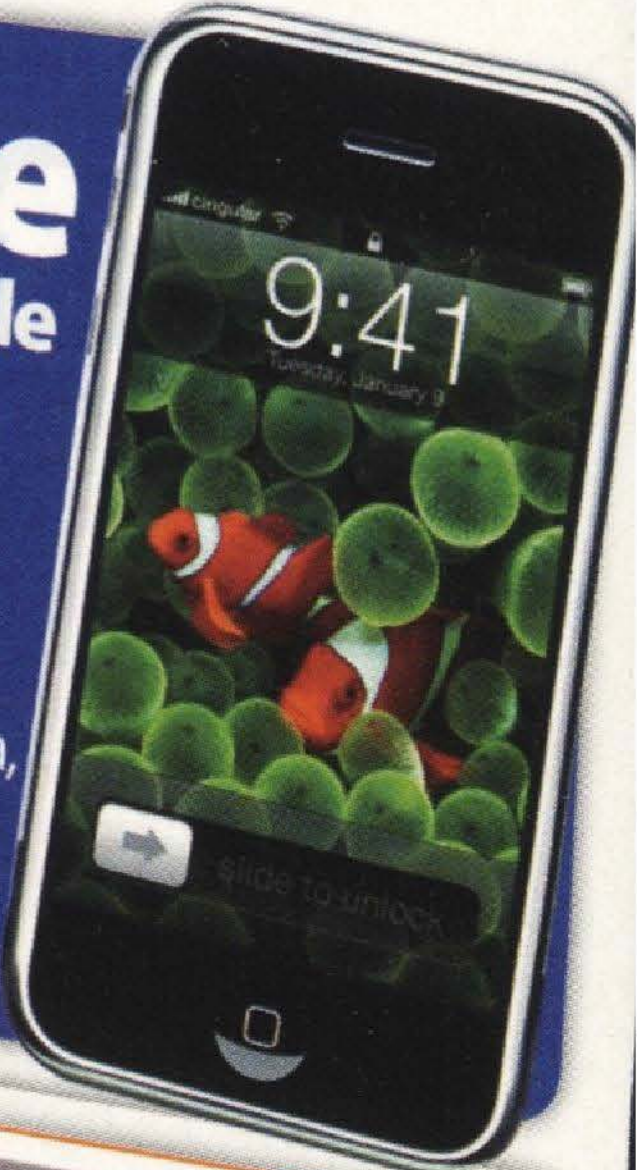
iPod

Tutti gli strumenti per sfruttare al massimo il tuo lettore MP3

iPhone

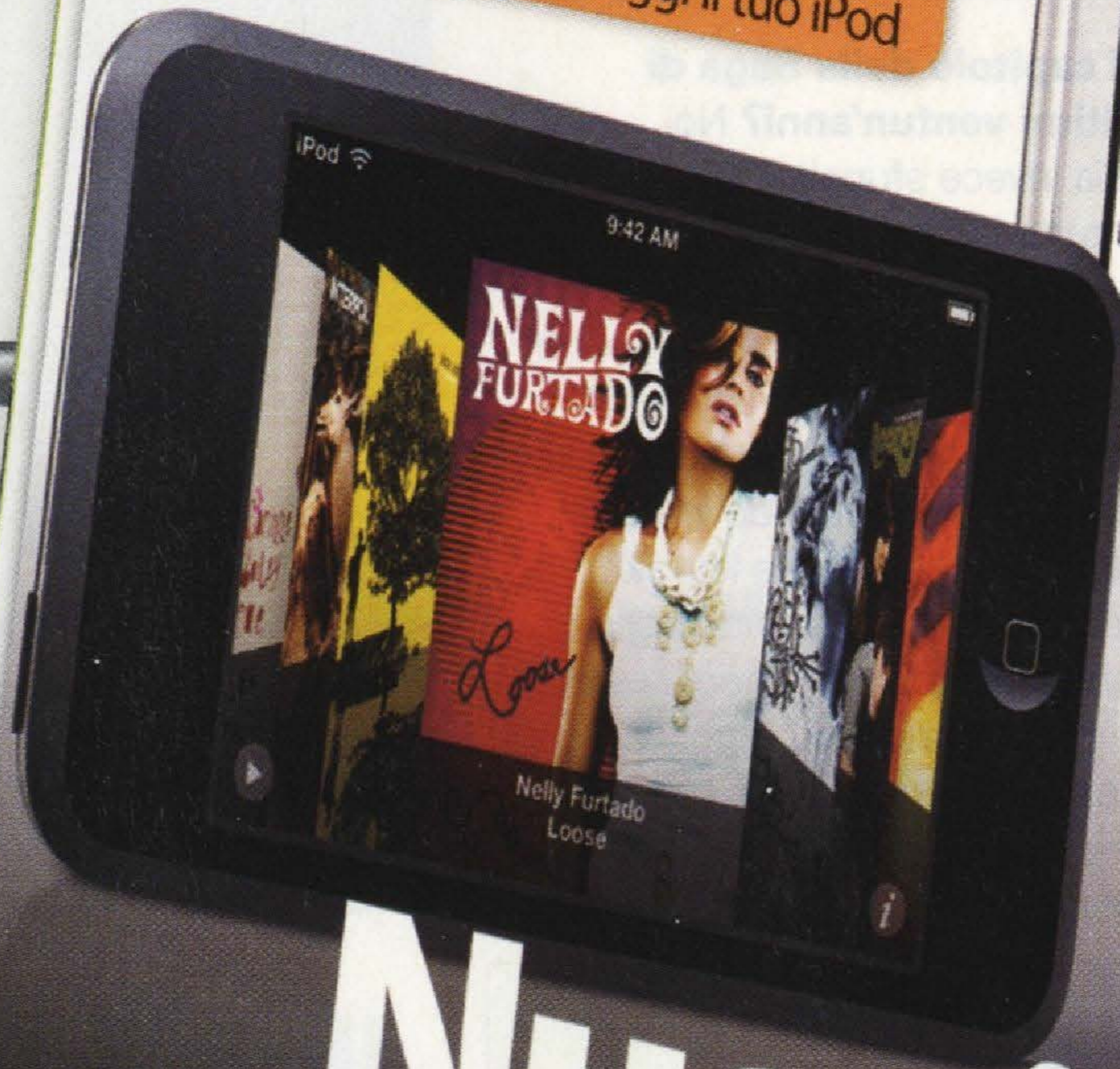
Il telefono delle meraviglie

Puoi telefonare, guardare i tuoi video, navigare in Rete, ascoltare la tua musica, gestire contatti e appuntamenti



Accessori STUPISCI TUTTI

Amplifica, collega e proteggi il tuo iPod

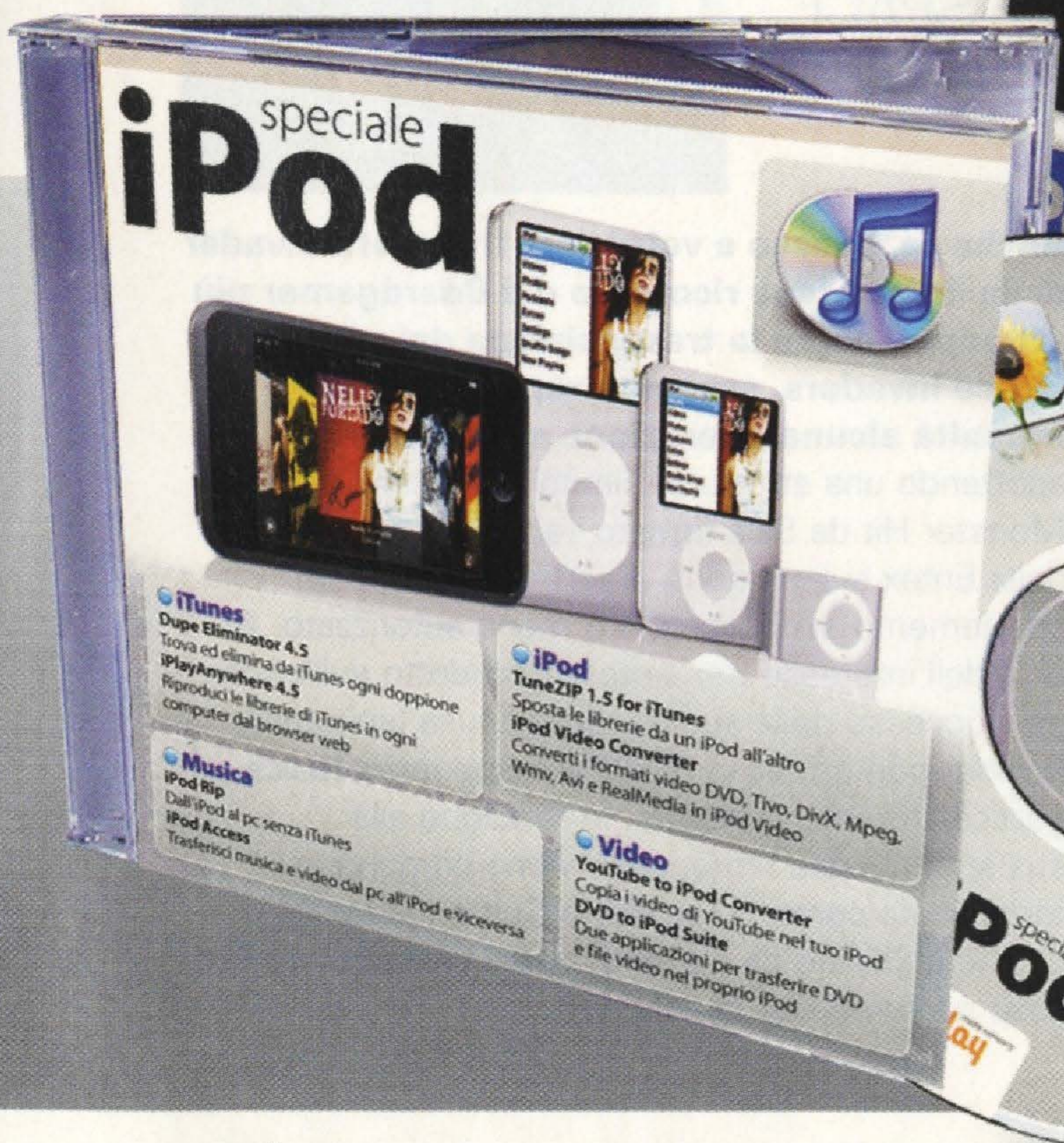


60
PAGINE
DI TUTORIAL

Nel **CD-ROM**
Una raccolta di **software** per sfruttare al meglio **il tuo ipod**

Nuovi iPod

più piccoli, più capienti, più colorati
... e con un "tocco" unico



iTunes

- ▶▶ iLike, condividi la tua musica con gli amici
- ▶▶ Organizza e aggiorna tutta la tua musica
- ▶▶ iTunes Plus, la musica senza copyright

iPod Foto/Video

- ▶▶ Crea, aggiorna e pubblica il tuo Podcast
- ▶▶ Acquisisci, converti e importa video
- ▶▶ Ordina, modifica e trasferisci le fotografie

Tutto quello che
c'è da sapere sui
nuovi lettori MP3



Gli speciali di **CHIP**
Gli Speciali di CHIP n. 12 :: € 7,90

iPod

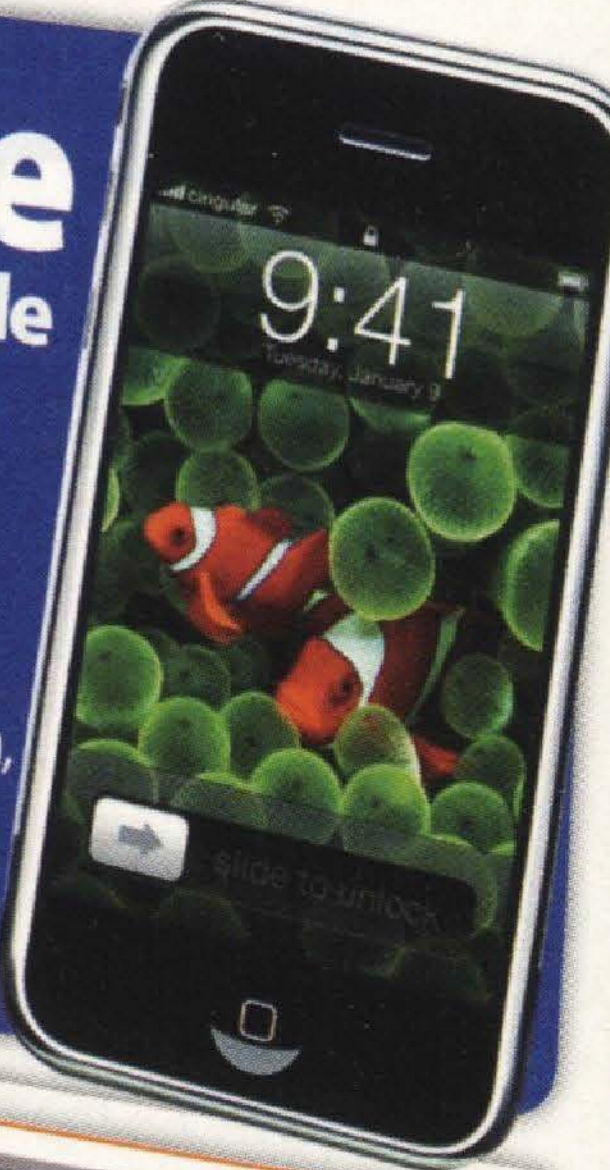
Speciale

Tutti gli strumenti per sfruttare al massimo il tuo lettore MP3

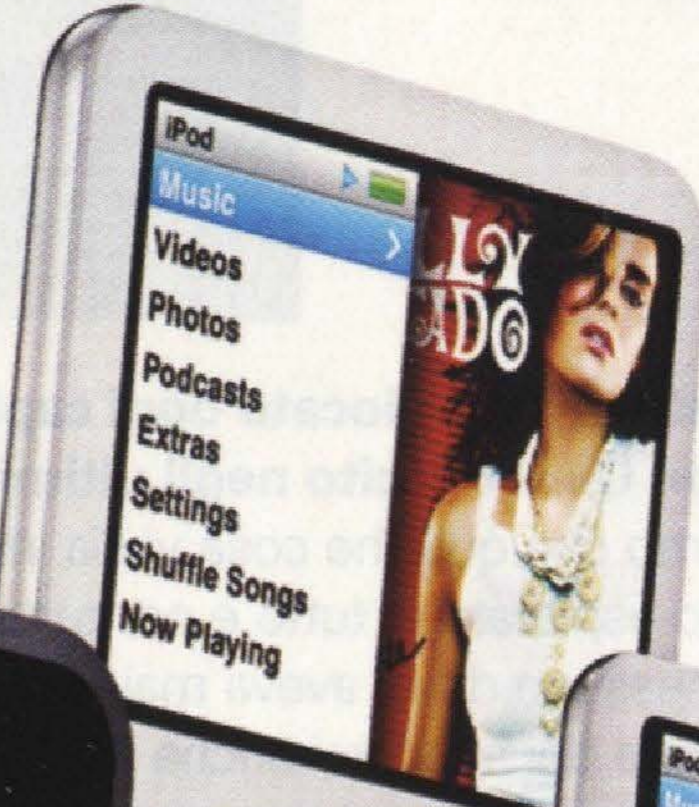
iPhone

Il telefono delle meraviglie

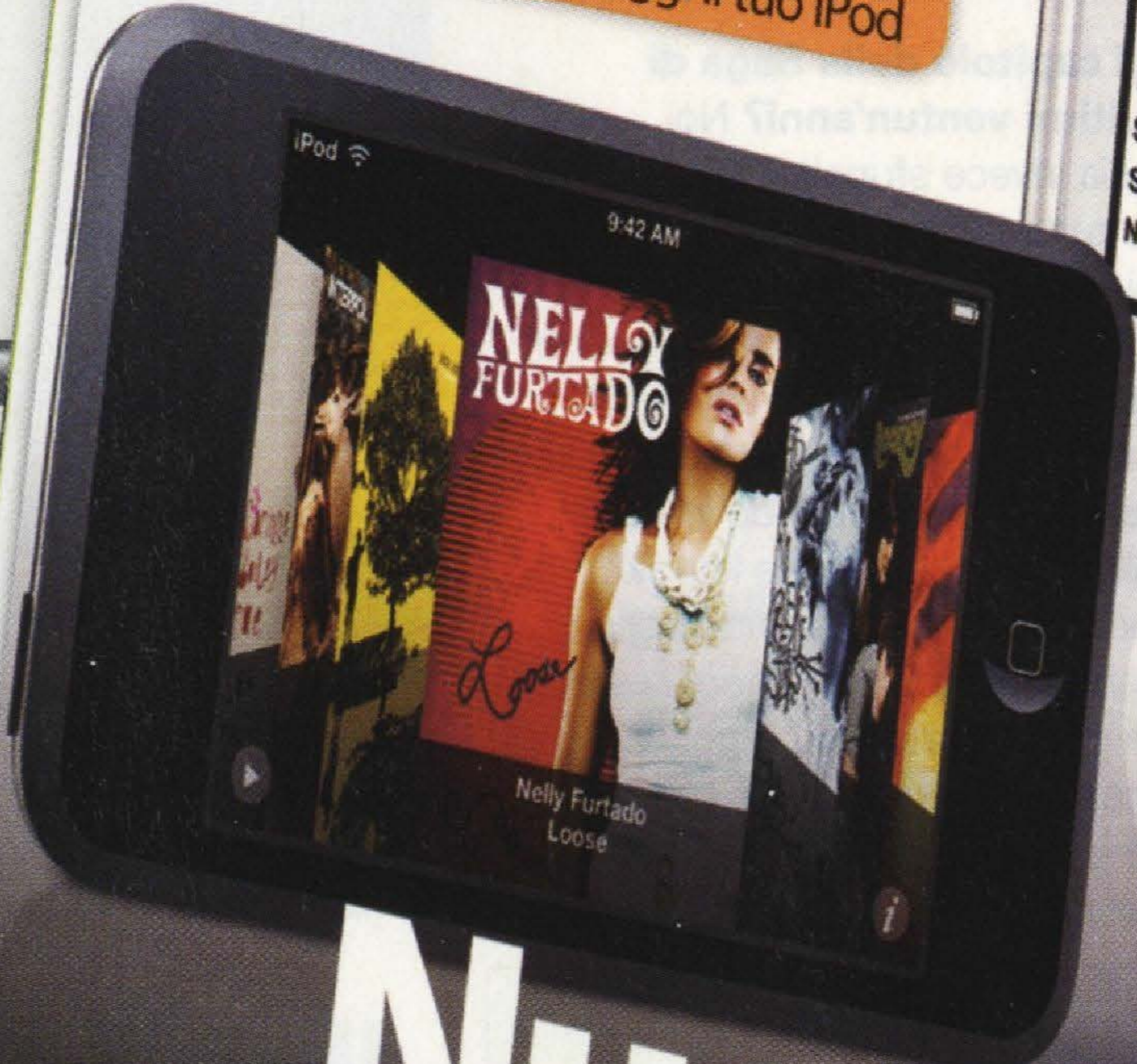
Puoi telefonare, guardare i tuoi video, navigare in Rete, ascoltare la tua musica, gestire contatti e appuntamenti



Accessori STUPISCI TUTTI
Amplifica, collega e proteggi il tuo iPod



TUTTO PODCAST
CREA, PUBBLICA E AGGIORNA
MUSICA E VIDEO SU iTunes



60
PAGINE
DI TUTORIAL

Nel **CD-ROM**
Una raccolta di **software** per sfruttare al meglio **il tuo ipod**

Nuovi iPod

più piccoli, più capienti, più colorati
... e con un "tocco" unico

speciale **iPod**

- iTunes**
Dupe Eliminator 4.5
Trova ed elimina da iTunes ogni doppione
- PlayAnywhere 4.5**
Riproduci le librerie di iTunes in ogni computer dal browser web
- iPod**
TuneZIP 1.5 for iTunes
Sposta le librerie da un iPod all'altro
- iPod Video Converter**
Converti i formati video DVD, TiVo, DivX, Mpeg, Wmv, Avi e RealMedia in iPod Video
- Video**
YouTube to iPod Converter
Copia i video di YouTube nel tuo iPod
- iPod Rip**
Dall'iPod al pc senza iTunes
- iPod Access**
Trasferisci musica e video dal pc all'iPod e viceversa
- Dupe Eliminator 4.5**
Trova ed elimina da iTunes eventuali duplicati
- iPlayAnywhere 4.5**
Riproduci la musica da iTunes in qualsiasi computer con un browser web
- DVD to iPod Suite**
Trasferisci i video dal DVD all'iPod
- iPod Video Converter**
Converti i formati video per il tuo iPod
- Dupe Eliminator 4.5**
Trova ed elimina da iTunes eventuali duplicati
- iPlayAnywhere 4.5**
Riproduci la musica da iTunes in qualsiasi computer con un browser web

iTunes

- ▶▶ iLike, condividi la tua musica con gli amici
- ▶▶ Organizza e aggiorna tutta la tua musica
- ▶▶ iTunes Plus, la musica senza copyright

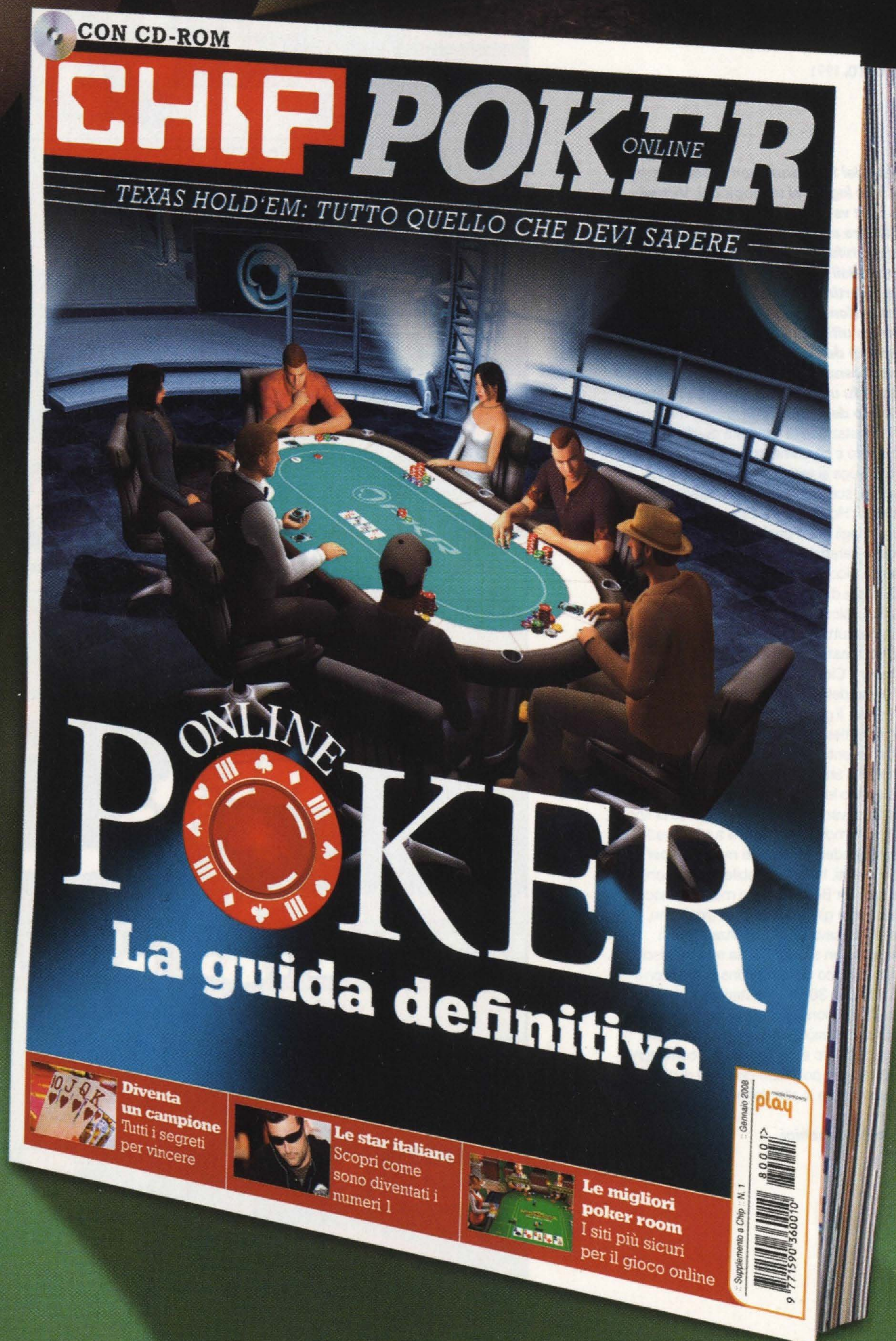
iPod Foto/Video

- ▶▶ Crea, aggiorna e pubblica il tuo Podcast
- ▶▶ Acquisisci, converti e importa video
- ▶▶ Ordina, modifica e trasferisci le fotografie

La Rivista per sapere tutto sul **Poker Online**

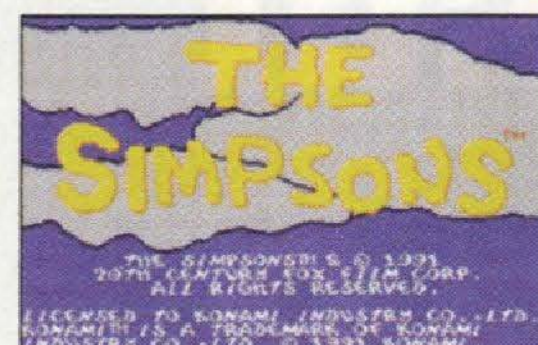
Dal 27 dicembre
in tutte le edicole
RIVISTA
+ CD-ROM
a soli 5,90 €

- ♠ Le regole e le tecniche migliori
- ♣ I campioni ed i tornei
- ♥ I siti sicuri dove giocare
- ♦ Tutti i consigli per vincere



THE SIMPSONS

MEGLIO DEL CARTONE ANIMATO



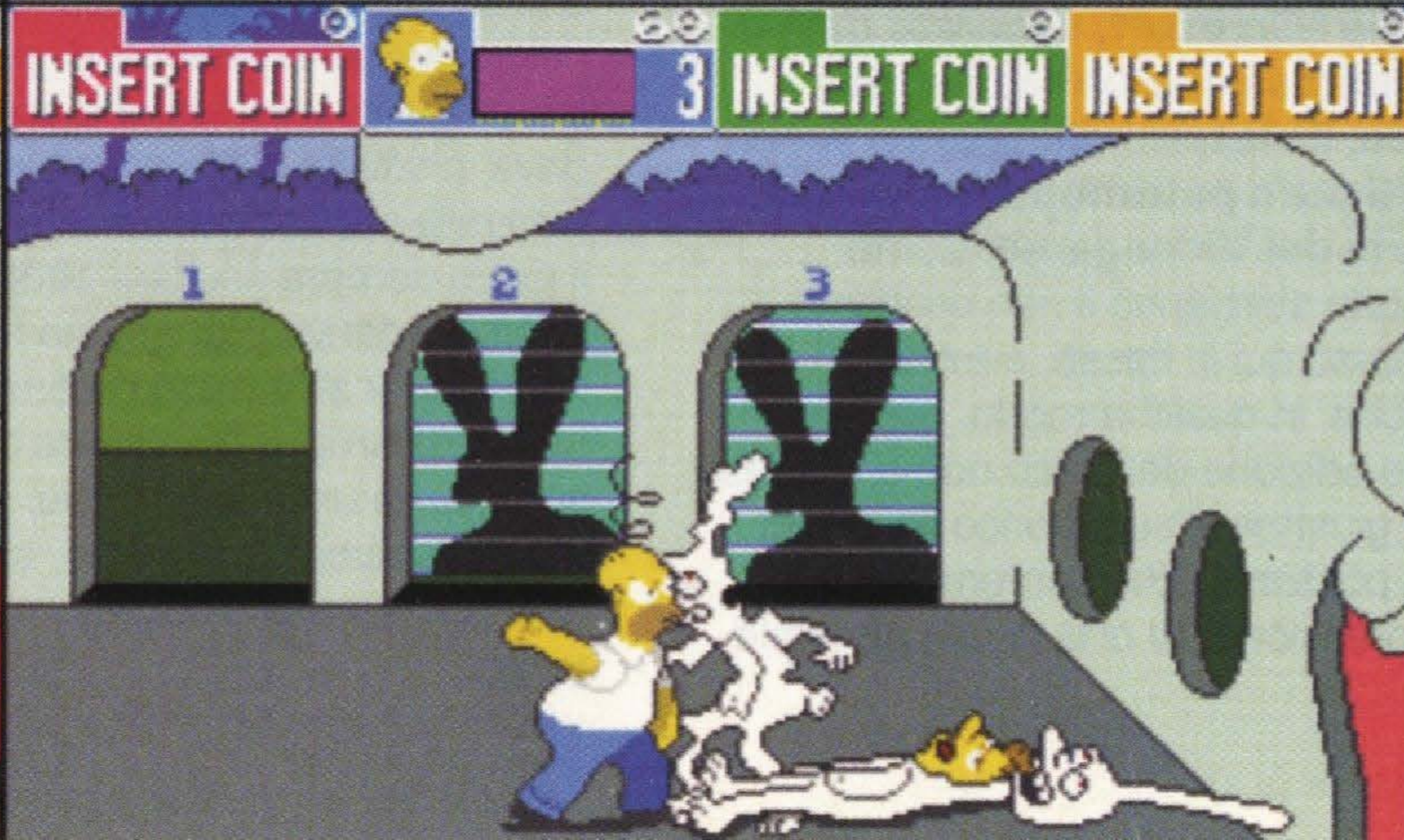
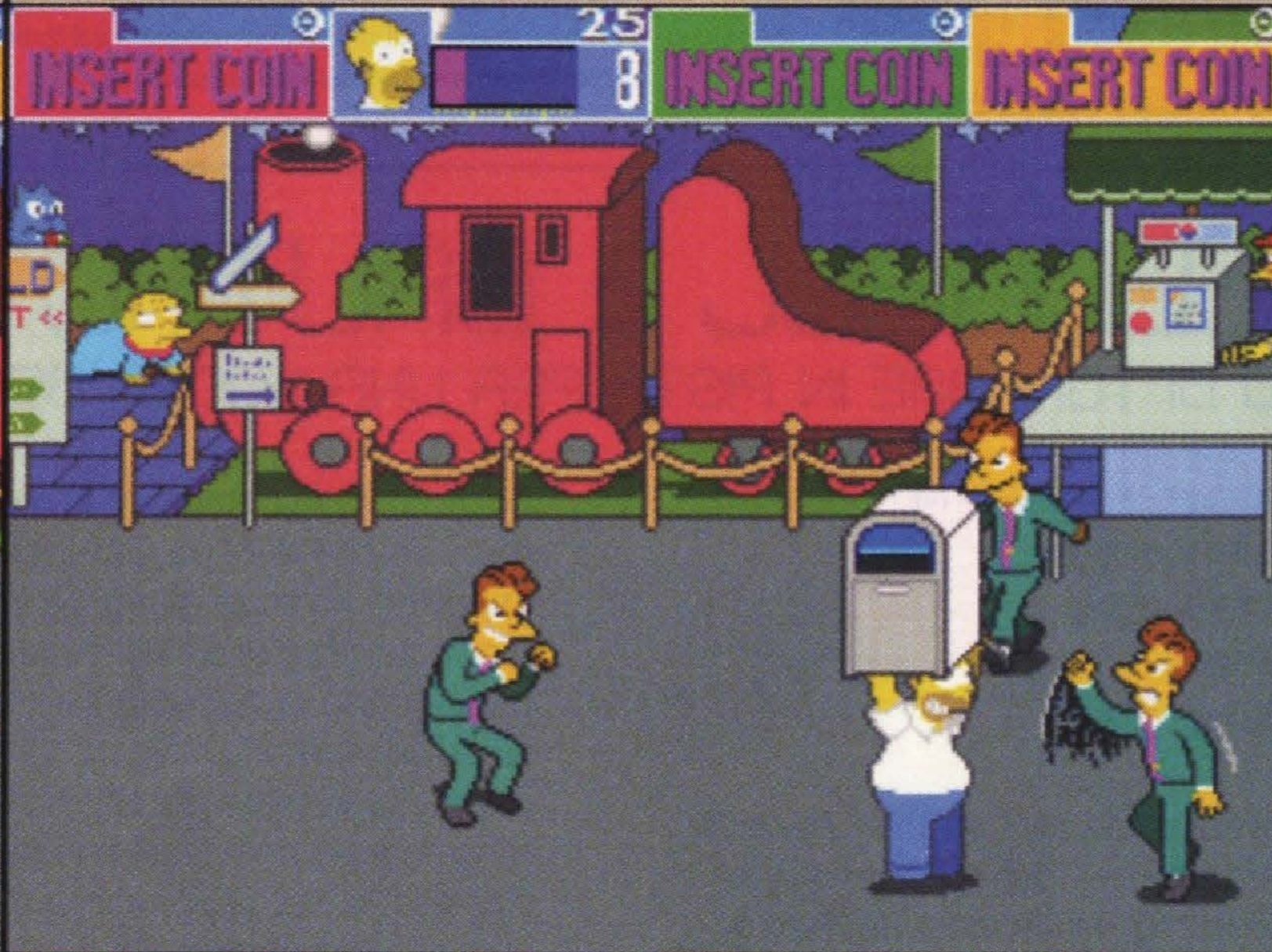
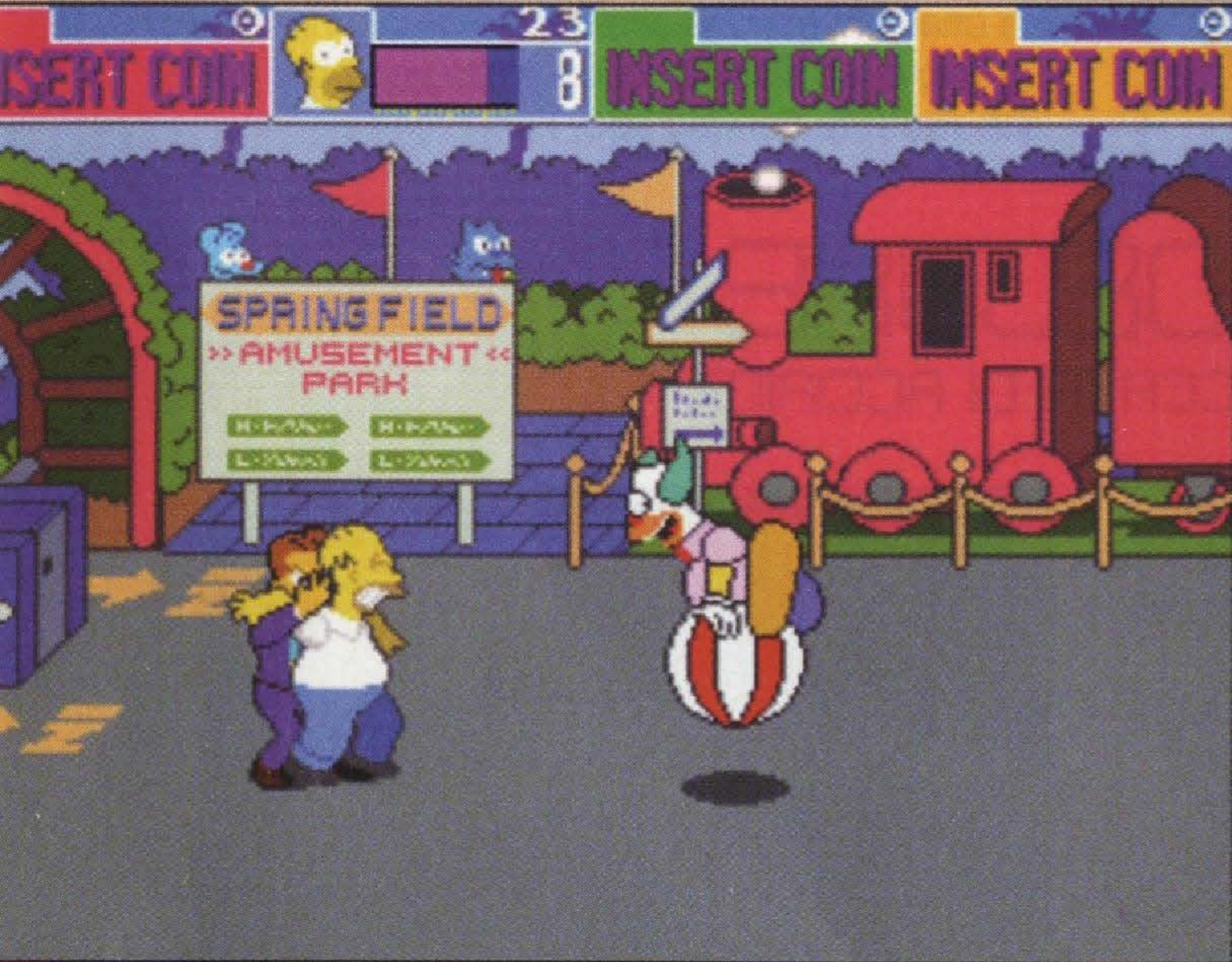
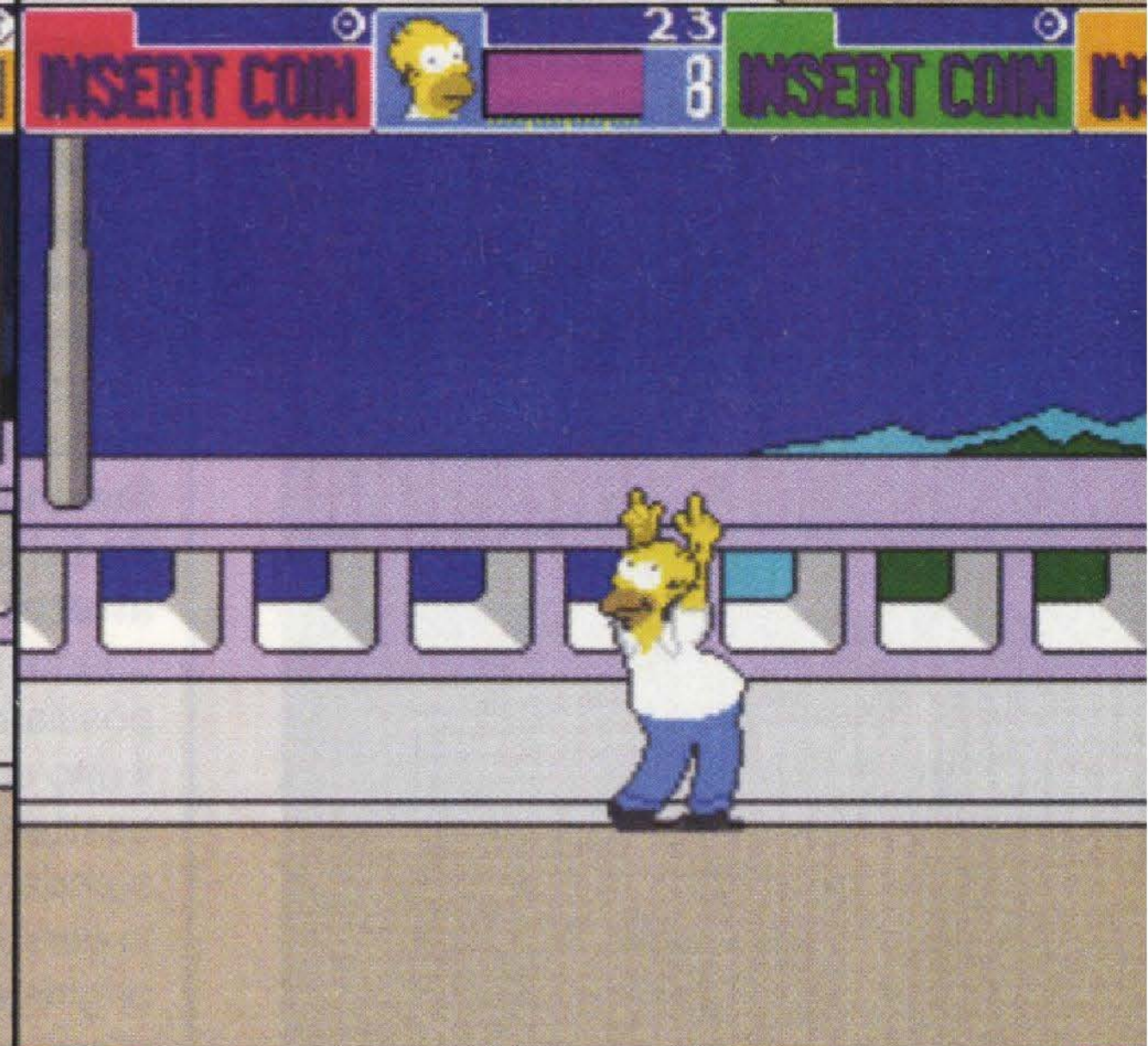
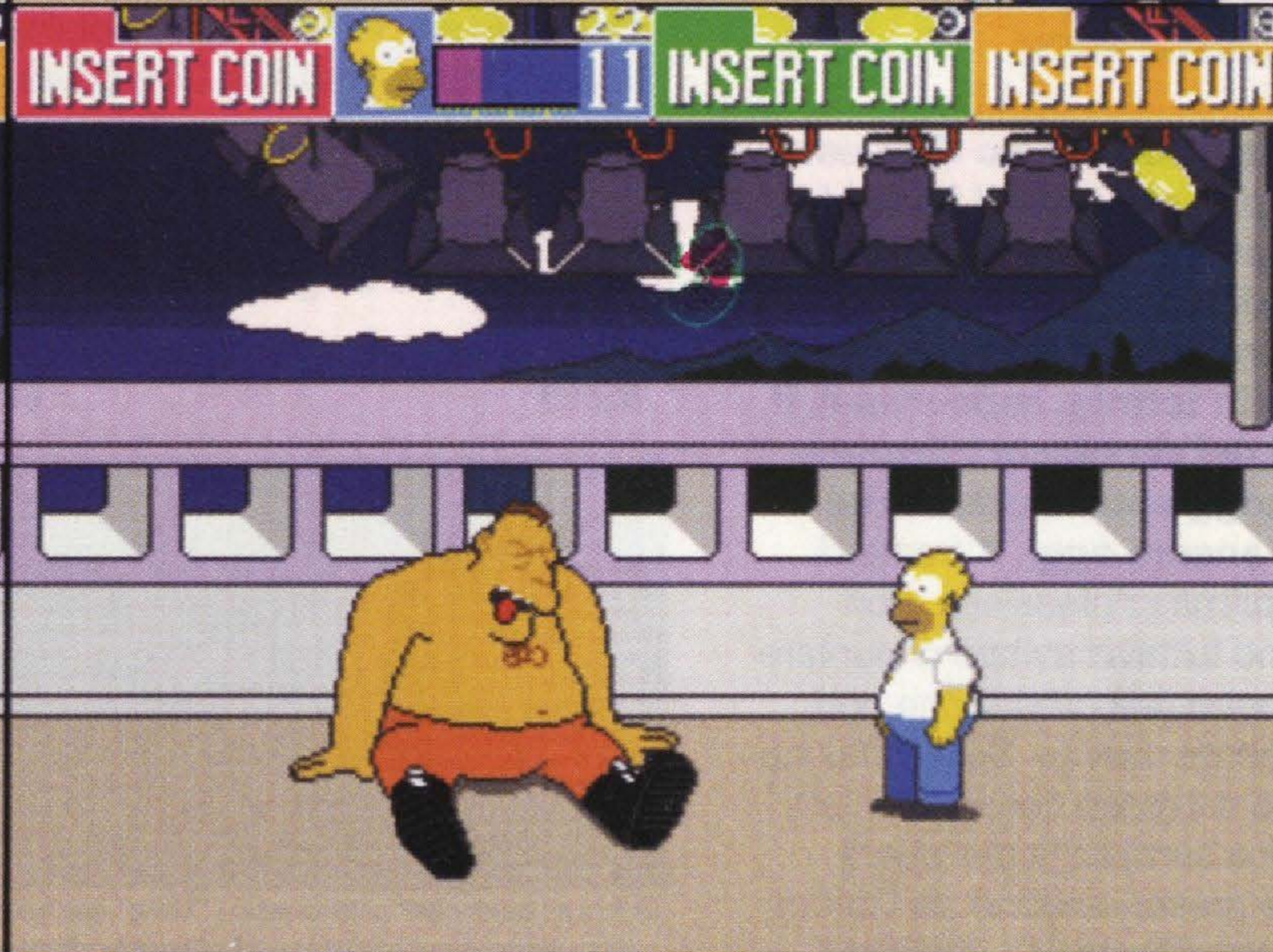
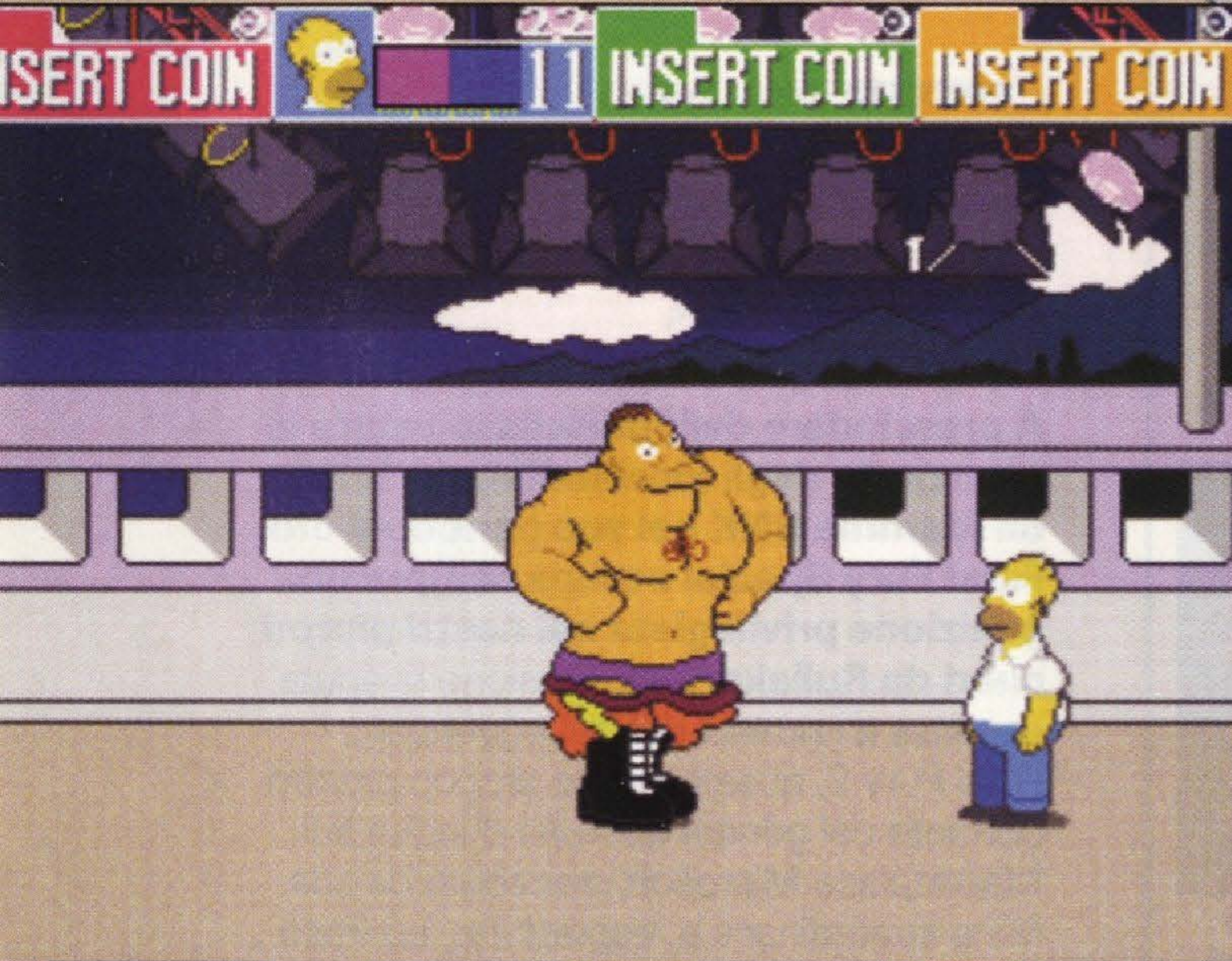
- » **PRODOTTO:** KONAMI
- » **SVILUPPO:** KONAMI
- » **GENERE:** AZIONE
- » **FORMATO:** SALA GIOCHI
- » **DEBUTTO:** 1991

Il nome dei Simpsons non suscita grandi ricordi se legato ai videogiochi. Virtual Bart, Bart vs Space Mutants e Bart's Nightmare erano tutti più o meno delle mezze schifezze, squallide operazioni commerciali atte più a sfruttare il nome che a divertire veramente i giocatori. Poi venne la Konami, che riuscì ad assicurarsi la licenza ufficiale del cartone animato più divertente degli ultimi decenni, e trattò questa licenza con la dovuta attenzione. Il risultato fu uno dei migliori giochi da sala dell'inizio degli anni '90.

L'impostazione di base era quella dei picchiaduro a scorrimento laterale, un genere molto in voga ai tempi. Si poteva giocare in quattro, scegliendo uno dei personaggi disponibili: Homer, Bart, Lisa e Marge, tutti doppiati dagli attori originali e ognuno dotato di mosse caratteristiche. L'obiettivo era salvare la piccola Maggie, rapita dal diabolico Mr. Burns e dal suo fedele scudiero Smithers. Durante i coloratissimi e vivaci livelli, c'era spazio per tutti gli altri personaggi che abbiamo amato e ammirato nella serie tv, da Crusty il Clown fino al direttore Skinner, presidente della scuola elementare di Springfield. Il gioco si basava sul motore di Ninja Turtles, ma con un sistema di combattimento leggermente più evoluto che permetteva anche di effettuare alcune mosse combinando le abilità di due personaggi. Non mancavano gli scontri con i boss di fine livello, tutti molto fantasiosi e tutti in grado di farvi spendere parecchie monetine per andare avanti. Indimenticabile poi lo scontro finale con Mr Burns e il suo mech: un tocco decisamente giapponese a un gioco che, invece, si basava su una licenza che più americana non si può. Con la recente uscita del nuovo gioco dei Simpsons di Electronic Arts per Xbox 360 e PlayStation 3, potrebbe essere l'occasione giusta per riscoprire un grande classico, il primo gioco davvero riuscito dedicato a Bart, Homer e compagni. Chissà, magari potrebbe divertirvi di più del suo successore in alta definizione...

Sergio Pennacchini





RE-PLAY

» LIVE ARCADE, VIRTUAL CONSOLE, PS-STORE, REMAKE E MOBILE: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO!



LIVE ARCADE CORNER

Sebbene di recente sia possibile notare una certa tendenza a prediligere l'impiego di titoli inediti e sviluppati espressamente per il suo supporto, il servizio Live Arcade continua a proporre una cospicua lista di "Oldies" quantomeno blasonati. Riservandosi come sempre di accostare alla rispettiva versione originale degli stessi una non sempre necessaria rilettura grafica, esso si conferma dunque come un'ottima base operativa per ogni Retrogamer avvezzo a coltivare anche il culto dei nuovi sistemi... Anche se, improbabili autogol sono sempre dietro l'angolo...



Grazie ai Servizi Download in forza ai sistemi Next Gen, il mondo del Retrogaming sta emergendo dalla sua nicchia culturale, affacciandosi al mercato contemporaneo con risultati molto positivi. Eccovi la nostra panoramica sui titoli di maggior richiamo distribuiti di recente...

82 ASTEROIDS DELUXE APOCALISSE SPAZIALE: 28 ANNI DOPO

82 SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE TEMPO DI TORNARE IN PISTA PER UNA NUOVA BOCCATA DI ACCIAIO?

82 FATAL FURY SPECIAL LA FAMIGLIA BOGARD SI CONCEDE UN PIACEVOLE SOGGIORNO SULL'XBLA

82 SONIC THE HEDGEHOG 2 RITORNO IN GRANDE STILE PER UN CLASSICO IMMORTALE

82 TETRIS SPLASH NUOVO TETRIS. VECCHIO GAMEPLAY.

82 CYBERBALL 2072 FOOTBALL BIONICO? NO GRAZIE!

88 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT LAST HIT STANDING!

88 PIXEL JUNK RACERS NUOVA PRODUZIONE PER VECCHI AMATORI DEI RACING GAME TOP-VIEW

90 ART OF FIGHTING LA VC ACCOGLIE A BRACCIA APERTE IL PESO MASSIMO DEI BEAT 'EM UP 2D

90 AXELAY PIACEVOLE RITORNO IN SCENA PER IL PRINCIPE DEGLI SPACE SHOOTER MULTI-SCROLLING

91 SUPER MARIO BROS. 3 LA PERFEZIONE NON HA ETA'

91 NINJA GAIDEN II: THE DARK SWORD OF CHAOS LA LAMA DI RYU HAYABUSA PUNTA DITTO AL CUORE

90 MAGICIAN LORD L'INSOSPETTIBILE VOLTO MISTICO DELLA SNK

91 METAL MARINES UN RTS ANCORA OGGI SOLIDO COME ACCIAIO

92 CONTRA 4 IL CAPOLAVORO CHE NON T'ASPETTI

92 GHOULS 'N GHOSTS ENNESIMO CENTRO PER UN CULT-GAME INCAPACE DI MANCARE IL BERSAGLIO!

92 BURGER TIME SPECIAL UN MC DONALD'S A PORTATA DI SQUILLO

ASTEROIDS DELUXE

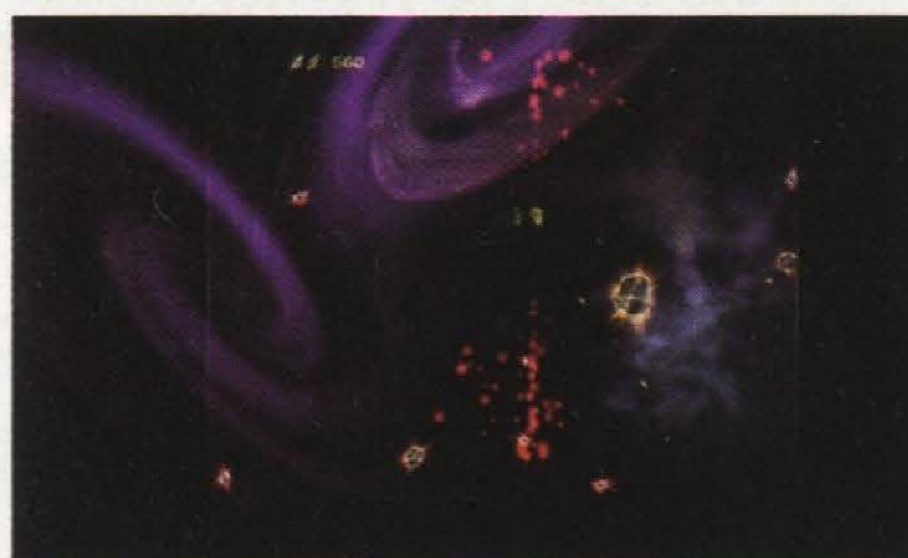
APOCALISSE SPAZIALE: 28 ANNI DOPO

- » **PRODOTTO** ATARI
- » **SVILUPPO** STAINLESS GAMES
- » **GENERE** SPACE SHOOTER
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 200 MS POINTS

Sebbene il sottotitolo di questa recensione ci ricordi il fatto che siano passati ormai 28 anni dalla Release di Asteroids, dobbiamo senz'altro ammettere che, almeno in termini concettuali, il fascino del capolavoro firmato da Ed Logg appaia pressoché intatto ancora oggi. A fronte di questa prima impressione, non possiamo tuttavia evitare di puntare il dito contro una produzione non esattamente riuscita. Se la versione standard del gioco conserva infatti la genuina semplicità dell'opera originale preservandone sia i difetti che i pregi, il Restyling applicato al suo esile comparto grafico vettoriale finisce infatti col ledere in

maniera sensibile al suo Gameplay, rallentandone a tratti la fluidità a causa di effetti stroboscopici fin troppo aggressivi. Chiaramente, chiunque sia determinato a nobilitare la sua Retro-Collezione Live dovrà magari provvedere immediatamente al suo acquisto, i meno interessati a questo particolare culto farebbero però meglio a dargli prima uno sguardo.

VOTO 66%



» Oltre ad essere piuttosto forzato, il "lifting" applicato al comparto visuale di Asteroids Deluxe non sfrutta gli eventuali vantaggi riconducibili al supporto del formato video 16:9. Una lacuna davvero ingiustificabile.

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

TEMPO DI TORNARE IN PISTA PER UNA NUOVA BOCCATA DI ACCIAIO?

- » **PRODOTTO** EMPIRE INTERACTIVE
- » **SVILUPPO** BITMAP BROS.
- » **GENERE** CYBERSPORT
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 800 MS POINTS

L'arrivo di Speedball 2 su Live Arcade rappresenta senza ombra di dubbio il Main Eventi del secondo autunno del servizio Microsoft: venerato da una spaventosa comunità di storici aficionado, il classico dei Bitmap Bros. è in effetti puro patrimonio universale della storia dei Videogame. Come avrete notato sbirciando il non esaltante voto espresso qui in basso, è tuttavia evidente che, in qualche modo, questa particolare edizione del gioco non abbia reso adeguata giustizia al suo storico lignaggio e noi non possiamo che confermare quest'impressione. Al di là di una generale

decadenza riscontrabile in alcune meccaniche del suo Gameplay e nel rispettivo ritmo di gioco, Speedball 2 non sembra in effetti essere più in grado di coinvolgere i suoi giocatori come faceva un tempo. Paradossalmente percepibile in tono minore nella sua versione classica, la sensazione in questione si manifesta in maniera ben più palese lungo le sessioni di gioco inerenti alla rispettiva edizione "Next Gen" dove, a sfregio delle impalcature poligonali utilizzate per dar vita a scenario e giocatori, il gioco sembra risultare persino più lento e approssimativo. Per quanto faccia davvero male dover affermare determinati giudizi, non possiamo che liquidare con una secca sufficienza un progetto che, prima di abbandonarci all'amarezza, ci aveva sedotti con fasciose promesse.

VOTO 60%

FATAL FURY SPECIAL

LA FAMIGLIA BOGARD SI CONCEDE UN PIACEVOLE SOGGIORNO SULL'XBLA

- » **PRODOTTO** SNK PLAYMORE
- » **SVILUPPO** MINE LOADER SOFTWARE
- » **GENERE** PICCHIADURO
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 400 MS POINTS

A prescindere dall'indiscusso valore di gran parte degli Picchiaduro partoriti da Mamma SNK nel suo periodo d'oro, Fatal Fury Special occupa sempre una posizione privilegiata nei nostri piccoli cuori da Rullakartoni. Versione riveduta, espansa e corretta del già leggendario Fatal Fury 2, questo vero e proprio pilastro portante del genere approda dunque sul Marketplace Microsoft preceduto da una fama straordinaria e, soprattutto, scortato da una conversione oltremodo valida che, a sfregio di un sistema di controllo poco adatto alla struttura del Pad 360, riesce comunque



» E' probabile che l'obbligo di pagare determinati prodotti per poi visionarli in un contesto quale quello dell'XBLA possa in qualche modo spingere i giocatori a maturare aspettative fin troppo elevate: sia come sia, questa versione di Speedball 2 evidenzia problematiche che vanno ben oltre le sensazioni personali.

SONIC THE HEDGEHOG 2

RITORNO IN GRANDE STILE PER UN CLASSICO IMMORTALE

- » **PRODOTTO** SEGA
- » **SVILUPPO** SONIC TEAM
- » **GENERE** PLATFORM
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 400 MS POINTS

C'è poco da fare: più si gioca ai vecchi episodi della Saga di Sonic più ci si rende conto della pochezza dei suoi capitoli più recenti. Attraverso l'impiego della "semplice" grafica Bitmap, Yuji Naka ed il suo Sonic Team riuscirono di fatti a confezionare capolavori di intensità tale da vanificare ogni eventuale evoluzione poligonale mai abbinata alle successive avventure dello scattante Porcospino Blu di casa SEGA. Dopo averci regalato il primo tassello di un Mosaico di invidiabile fregio, il Marketplace ci dona così un'altra preziosa ragione per celebrare l'impiego del compiuto 2D e l'inestimabile valore di un Platform senza età, lacune o sbavature di sorta che arricchendosi ora di una irresistibile modalità Multiplayer si delinea come uno dei migliori esponenti del catalogo attualmente in forza al servizio Live di Microsoft.

VOTO

55%



» L'unica nota stonata di questo incantevole Revival consiste nella inspiegabile assenza di una modalità Co-Op Online: un'occasione davvero sprecata, il cui sfruttamento avrebbe attestato questa produzione su parametri di eccellenza assoluta.



» A conferma delle incredibili potenzialità grafiche del Neo Geo, Fatal Fury Special è ancora oggi in grado di sfoggiare un comparto grafico competitivo. Non male davvero per un gioco che ha circa 13 anni sul groppone!

a rendere piena giustizia alla completezza visiva e strutturale dell'originale. Privo di qualsiasi accorgimento grafico di sorta, Fatal Fury Special ci preleva dunque di peso dalle nostre poltrone per trasportarci nel pieno degli anni '90: un'Era indimenticabile per gli amanti di questa categoria di produzioni. Nel consigliarvi quindi senza indugio alcuno il suo acquisto, vi suggeriamo tuttavia di procurarvi il possente Arcade Stick sviluppato dalla Hori proprio per il servizio Live Arcade: grazie al suo supporto potrete davvero rivivere le stesse emozioni vissute in Sala tanti anni fa...

VOTO

60%

TETRIS SPLASH

NUOVO TETRIS. VECCHIO GAMEPLAY

- » **PRODOTTO** MICROSOFT GAME STUDIOS
- » **SVILUPPO** TETRIS ONLINE INC.
- » **GENERE** PUZZLE
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 800 MS POINTS

Retrocesso negli anni da pietra epocale del genio creativo elettronico a mero scacciapensieri da cellulare, Tetris continua ormai stancamente la sua politica (paradossalmente) ultracapitalista volta a diffondere ormai in ogni salsa, gusto, colore e tematica un Gameplay che in quasi vent'anni di storia non ha praticamente subito alcuna evoluzione significativa. Riproposto stavolta in ottica Live Arcade dopo la superflua edizione da scaffale denominata ironicamente (?) "Evolution", il Puzzle Game della Cortina di Ferro gioca ora la carta dell'ambientazione sottomarina e del Multiplayer in



» Come accade ormai puntualmente in occasione di ogni Release di Tetris, l'unico aspetto interessante dei rispettivi comparti grafici consiste nella presenza degli evocativi sfondi che fanno da contorno alla consueta schermata di gioco rettangolare: questa

Rete per giustificare il suo esoso prezzo in MS Points e, benché sia innegabile, che in quest'ottica il suo logoro Concept riesca ancora a coinvolgere e divertire, è altrettanto vero che nessun giocatore che possieda già una qualsiasi versione del gioco potrebbe trovare in Splash sufficienti incentivi ad un esborso che potrebbe essere facilmente dirottato verso progetti più freschi. Solo per inguaribili vittime della "Sindrome di Pajitnov".

VOTO

55%

CYBERBALL 2072

FOOTBALL BIONICO? NO GRAZIE!

- » **PRODOTTO** MIDWAY GAMES
- » **SVILUPPO** DIGITAL ECLIPSE
- » **GENERE** CYBERSPORT
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 400 MS POINTS

Per avendo trattato la questione già in precedenza, occorre ribadire la nostra perplessità riguardo i discutibili sistemi adottati talvolta dai responsabili dei servizi Live circa la selezione dei classici da riproporre: per quanto si possa essere sicuri del fatto che il ritorno di Cyberball 2072 non mancherà di rallegrare le giornate degli ex possessori di Lynx e di qualche inguaribile seguace da Sala, non troviamo in effetti molti motivi validi per rispolverare un titolo del genere, soprattutto quando lo stesso Marketplace offra contemporaneamente il ben più blasonato Speedball 2. Sebbene la conversione di quest'ultimo abbia in parte deluso le aspettative dei suoi Fan, la

sua superiorità – già peraltro dimostrata ampiamente ai tempi che furono – è quantomeno

indiscutibile. Concettualmente scialbo e privo di quel carisma necessario ad elevarlo al di sopra di una qualsiasi media, il vecchio Hit Midway non sa andare infatti oltre una modesta rilettura cibernetica del gioco del Football, la quale si converte su schermo attraverso un comparto tecnico che trova i suoi unici punti di forza in alcune animazioni degli Sprite principali e poco altro.

VOTO

49%



» Tanto esile quanto immediato, il Gameplay di Cyberball 2072 offre il meglio di sé durante le partite in Multiplayer le quali, oltre ad escludere a priori la possibilità di giocare in quattro, presentano tuttavia solo l'opportunità di allestire Co-Op mode contro la CPU. Perché?

RE-PLAY

» LIVE ARCADE, VIRTUAL CONSOLE, PS-STORE, REMAKE E MOBILE: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO!

PLAYSTATION STORE

Perseguendo in maniera ancor più aggressiva la politica dei titoli Live inediti ribadita recentemente Microsoft, Sony sembra aver deciso di affidare quasi del tutto a progetti nuovi le sorti di un PS Store che continua a rappresentare il fanalino di coda dei Servizi di Gaming Online proposti dalle Console del genere. Va da sé che i vecchi classici di un tempo abbiano dunque trovato ancor meno spazio di quello generalmente concesso dal catalogo di Rete in forza alla PS3. Senza dubbio, l'arrivo di Symphony Of The Night potrà aver in qualche modo compensato alla grande questa lacuna, ma la sensazione è che la Major di Tokio non abbia poi tanta voglia di investire troppo sul supporto del Retrogaming. Solo una mera impressione? Mah, dal nostro canto non vediamo l'ora di essere smentiti...

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

LAST HIT STANDINGI

- » **PRODOTTO** KONAMI
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** ACTION
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 8 EURO

Symphony Of The Night è uno di quei titoli che riescono sempre e comunque a ghermire l'attenzione di tutti a prescindere dagli anni che sono trascorsi dal suo debutto o dal sistema che ne ospita l'eventuale Revival. Dopo aver dunque spopolato in ambito Live Arcade, il sempreverde capolavoro firmato Konami giunge ora sulle aride distese del PS Store col preciso intento di risollevarne gli Standard e mantenere parallelamente alto lo stendardo di un Retrogaming decisamente trascurato dal servizio online Sony. Come prevedibile,

la nobile impresa può ritenersi compiuta nel migliore dei modi: pur sfoggiando Sprite in Low-Res e artifici poligonali decisamente Old-Style, Symphony non fatica neanche molto ad appropriarsi con autorità dello scettro di miglior Titolo Retro disponibile per PS3: un trionfo annunciato che si manifesta attraverso la consueta perfezione propria di un Gameplay di intensità unica ed un Level Design quantomeno straordinario. Nell'adattarsi con estrema efficacia ai parametri HD imposti dal sistema ospitante, l'Opera Magna di Koji Igarashi ritorna dunque a calcare il palcoscenico Playstation con il massimo degli onori, confermandosi, di rimando, come un acquisto logicamente obbligatorio per chiunque.

VOTO

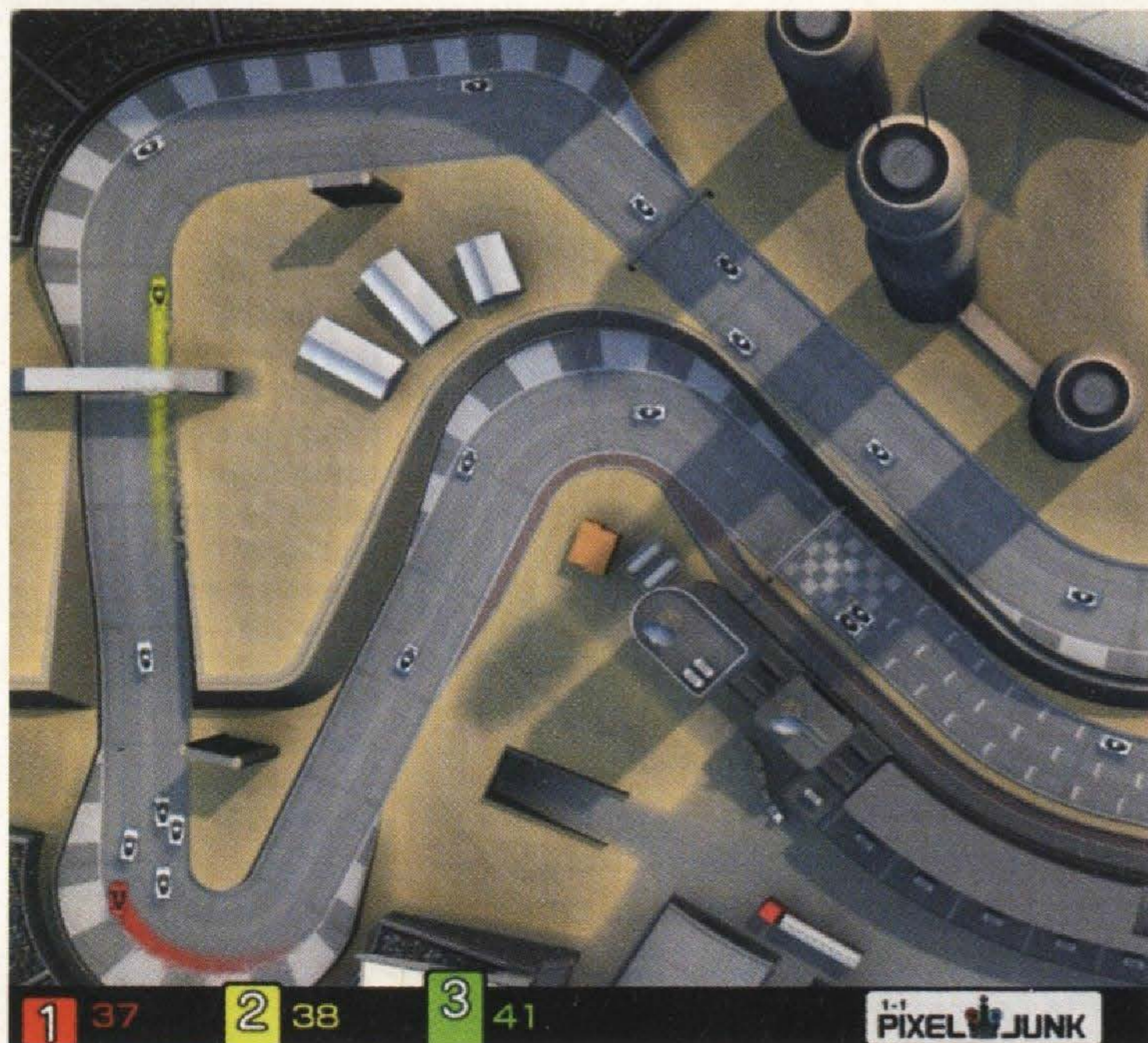
95%



» Uno degli aspetti più interessanti di questa nuova versione di Symphony Of The Night consiste nella possibilità di poter rigiocare l'intero gioco affrontando i vari Stage con scorrimento invertito: un'esperienza molto più innovativa di quanto non si possa credere...

PIXELJUNK RACERS

NUOVA PRODUZIONE PER VECCHI AMATORI DEI RACING GAME TOP-VIEW



- » **PRODOTTO** Q-GAMES
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** RACING GAME
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 5 EURO

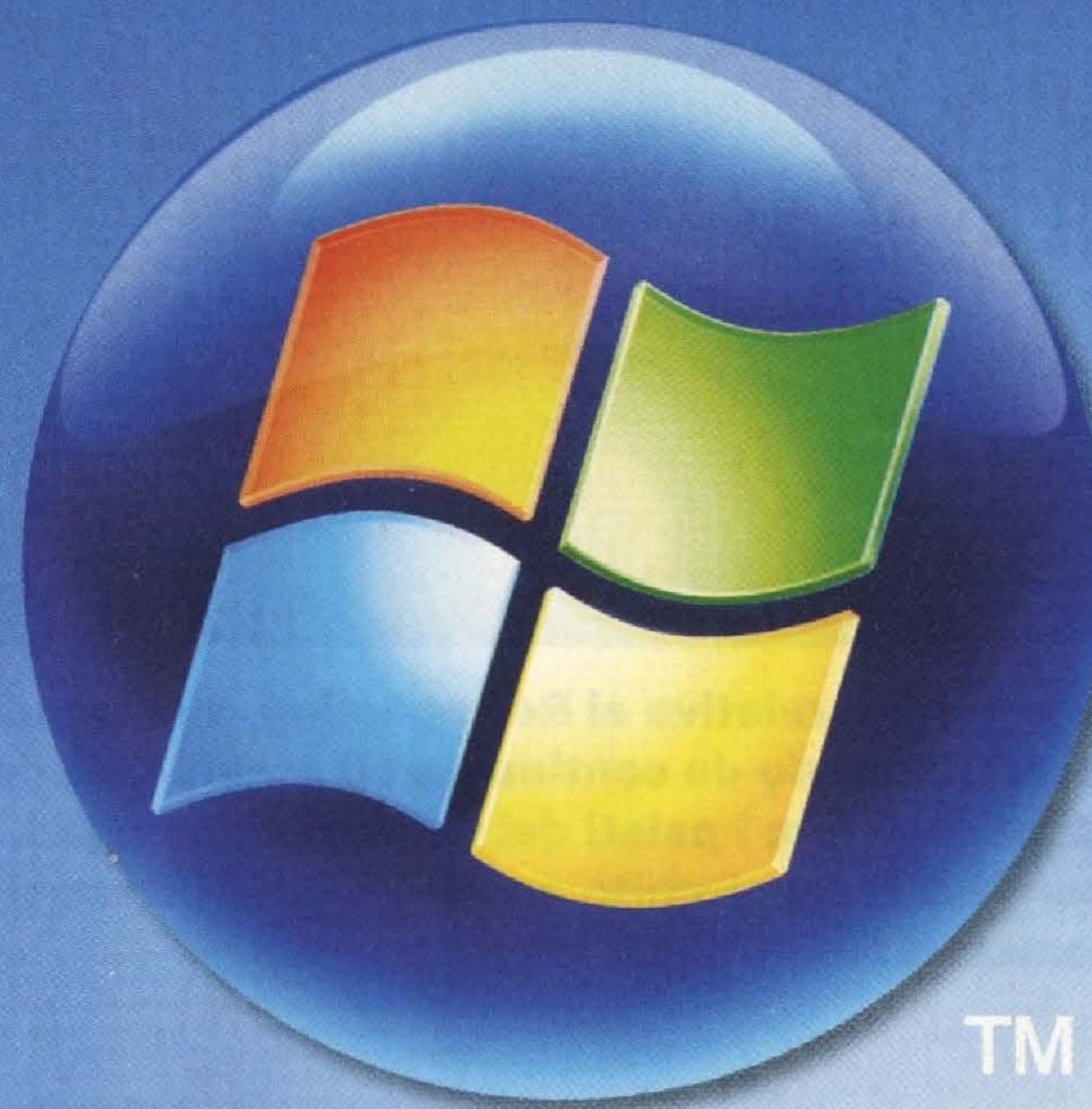
Pur essendo a tutti gli effetti una produzione contemporanea e storicamente inedita, questo particolare Racing Game con visuale dall'alto e videata statica si propone di fornire una rilettura del genere in questione decisamente consona ad una filosofia di gioco alquanto Retrò: mutuando di peso il Concept che spinse titoli come Micro-Machines al vertice delle classifiche mondiali, l'ultimo lavoro dei ragazzi del Team Q-Games ci vedrà infatti guidare il nostro bolide prescelto lungo una miriade di gare automobilistiche da condurre sia in Singolo che in Mutliplayer Online: eventi di natura quanto mai varia, la cui struttura dinamica si risolverà sempre e comunque lungo veloci

scorribande lungo tracciati ricchi di curve a gomito ed accaniti avversari. A dir poco immeditato da padroneggiare e quanto mai fluido in termini di azione su schermo, PixelJunk Racers non impiegherà più di un paio di gare per farvi sentire pienamente a proprio agio con il suo funzionale sistema di controllo, delineando così altrettanto repentinamente un'esperienza ludica che molti troveranno piuttosto coinvolgente... Almeno per le prime ore di gioco: una volta preso coscienza dell'eccessiva carenza di dettagli propria del suo Comparto Grafico e, soprattutto, di un Gameplay che, a fronte della sua praticità, mostra alla lunga limiti fin troppo marcati, l'interesse accumulato tenderà di fatti a calare drasticamente. Trovando, in fin dei conti, nella sola sessione Multiplayer, sufficienti parametri di longevità, PixelJunk Racers si classifica quindi come un piacevole passatempo virtuale da godersi in pillole...

VOTO

70%

» A spezzare un po' la crescente monotonia che si accumula nel corso della sezione Solo Tournament, PixelJunk Racers offre una vasta selezione di modalità alternative in cui far valere la propria abilità al volante...



Windows Vista

Magazine Ufficiale

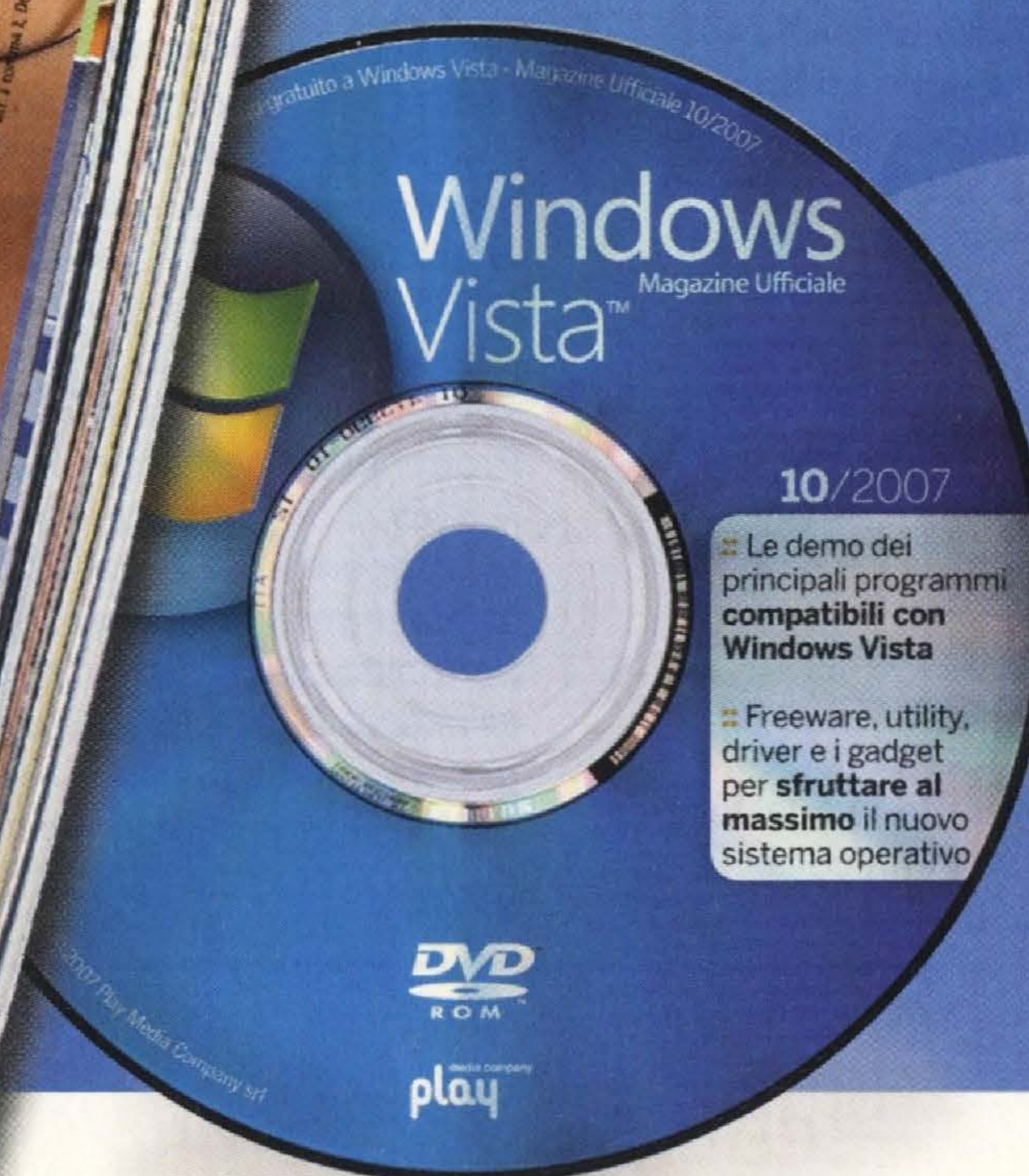
È in edicola la **rivista ufficiale** che vi svelerà tutti i segreti dell'**ULTIMO** sistema operativo **Microsoft**



In tutte le edicole rivista + DVD-ROM a **€ 4,90**

Nel DVD-ROM allegato:

- **Le demo** dei principali programmi **compatibili con Vista**
- **Freeware e utility** per sfruttare al massimo il nuovo sistema operativo



media company
play

» LIVE ARCADE, VIRTUAL CONSOLE, PS-STORE, REMAKE E MOBILE: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO!



VIRTUAL CONSOLE

Dopo aver conquistato a suon di colpi di mercato la nomina di miglior Online Market relativo al Retrogaming, alla sempreverde Virtual Console di casa Wii non resta che incrementare la sua scuderia con altri sontuosi hit, in modo da continuare ad essere uno dei maggiori punti di forza di un Sistema che, a fronte di qualche preziosa eccezione, stenta a soddisfare i palati dei Gamer più navigati. Come prevedibile, nel corso degli ultimi mesi il già ricco catalogo di gemme Retrò in forza al servizio si è arricchito anche dei primi classici SNK: prodotti dall'illustre passato che non sono tuttavia riusciti esattamente ad esaltare la comunità...

ART OF FIGHTING

LA VC ACCOGLIE A BRACCIA APERTE IL PESO MASSIMO DEI BEAT 'EM UP 2D

- » **PRODOTTO** SNK PLAYMORE
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** PICCHIADURO
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 900 WII POINTS

Pur potendo contare su uno stuolo di Die Hard Fan davvero coriaceo, il possente Art Of Fighting ha sempre dovuto lottare contro le riserve di una discreta frangia di puristi del genere, i quali, a fronte di un comparto grafico tutt'oggi in grado di impartire sonore lezioni di maestosità a molti progetti sviluppati in 2D, hanno sempre sottolineato le lacune di un Gameplay non esattamente versatile. Ora che il primo capitolo delle avventure marziali della famiglia Sakazaki è giunto al servizio dei possessori

di Wii, questa sorta "polemica" concettuale è prontamente tornata a serpeggiare sulle labbra dei Gamer ed in rete è già possibile osservare i primi giudizi antitetici. Dal nostro punto di vista, che risente ovviamente di una certa venerazione per i progetti realizzati dalla Shin Nihon Kikaku nei suoi anni d'oro, i meriti di questo colossale Beat 'em Up superano di gran lunga i suoi difetti: poter mettere in effetti le mani su un prodotto in grado di gestire Sprite di cotal dettaglio e dimensioni, riservandosi poi di arricchire il tutto con ardite zoomate, animazioni efficaci e veri tocchi di classe quali i danni visibili sui volti dei lottatori, rappresenta sempre e comunque un'occasione da non perdere per ogni aficionado della categoria di gioco in questione.

VOTO

82%



» Sfoggiando una Main Story piuttosto invasiva, Art Of Fighting riduce – almeno nella modalità principale – il numero di personaggi selezionabili ai soli Robert Garcia e Ryo Sakazaki. In ogni caso, sarà possibile interpretare i restanti componenti del suo pittoresco Cast in modalità Multiplayer.

AXELAY

PIACEVOLE RITORNO IN SCENA PER IL PRINCIPE DEGLI SPACE SHOOTER MULTI-SCROLLING

- » **PRODOTTO** KONAMI
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** SHOOTER
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 800 WII POINTS

Ai suoi tempi, Axelay si fece apprezzare da stampa e possessori di SNES per l'assoluta disinvoltura strutturale che ne permeava il Gameplay. Non limitandosi ad adottare pedissequamente una sola delle due mitiche filosofie di gioco che hanno sempre ordinato l'evoluzione degli Space Shooter, esso si proponeva di fatti di mescolare sequenze a scorrimento orizzontale con altre orientate verticalmente: una soluzione stilistica ardimentosa che, pur non mancando di generare qualche perplessità tra i supporter più integralisti di entrambe le "fazioni", finì per convergere in una produzione senz'altro valida, oltre che originale. Come ampiamente prevedibile, la puntuale trasposizione realizzata da Konami in ambito Virtual Console eredita praticamente tutte le qualità del titolo originale, ma in un certo qual senso evidenzia anche alcuni



» Al di là di alcune soluzioni stilistiche non più convincenti come un tempo, Axelay è senz'altro in grado di sfoggiare un comparto grafico appagante, colmando in qualche modo anche la sua relativa brevità con un grado di sfida piuttosto avvincente.

dei limiti che all'epoca non erano facilmente individuabili: se le sequenze a scorrimento orizzontale riescono ad esempio a fornire ancora oggi un impatto scenico efficace, altrettanto non si può purtroppo affermare per quelle verticali, il cui vetusto effetto Mode 7 genera spesso un senso di disorientamento. Proponendo peraltro soli sei Stage, Axelay si ritrova a mancare anche il suo appuntamento con la longevità, attestandosi dunque come un prodotto senz'altro piacevole e tuttavia non all'altezza di altri, illustri esponenti del genere già disponibili sul servizio Retrò del Wii. Per appassionati del genere.

VOTO

75%

MAGICIAN LORD

L'INSOSPETTIBILE VOLTO MISTICO DELLA SNK

- » **PRODOTTO** SNK PLAYMORE
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** ACTION PLATFORM
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 900 WII POINTS

I più maligni hanno sempre liquidato il successo del buon Magician Lord sostenendo che la sua unica qualità effettiva fosse quella di aver introdotto una filosofia di gioco "inedita" alla volta di un sistema praticamente asservito all'esclusivo supporto dei Beat



» Gran parte del fascino innato di Magician Lord risiedeva nell'astruso Look del suo protagonista: indossando un evocativo pastrano azzurro con tanto di cappello a punta, lo Stregone Elta avrebbe dovuto superare otto scenari ricchi di insidie, facendo quasi sempre appello alle sue arcade arti magiche...

SUPER MARIO BROS. 3

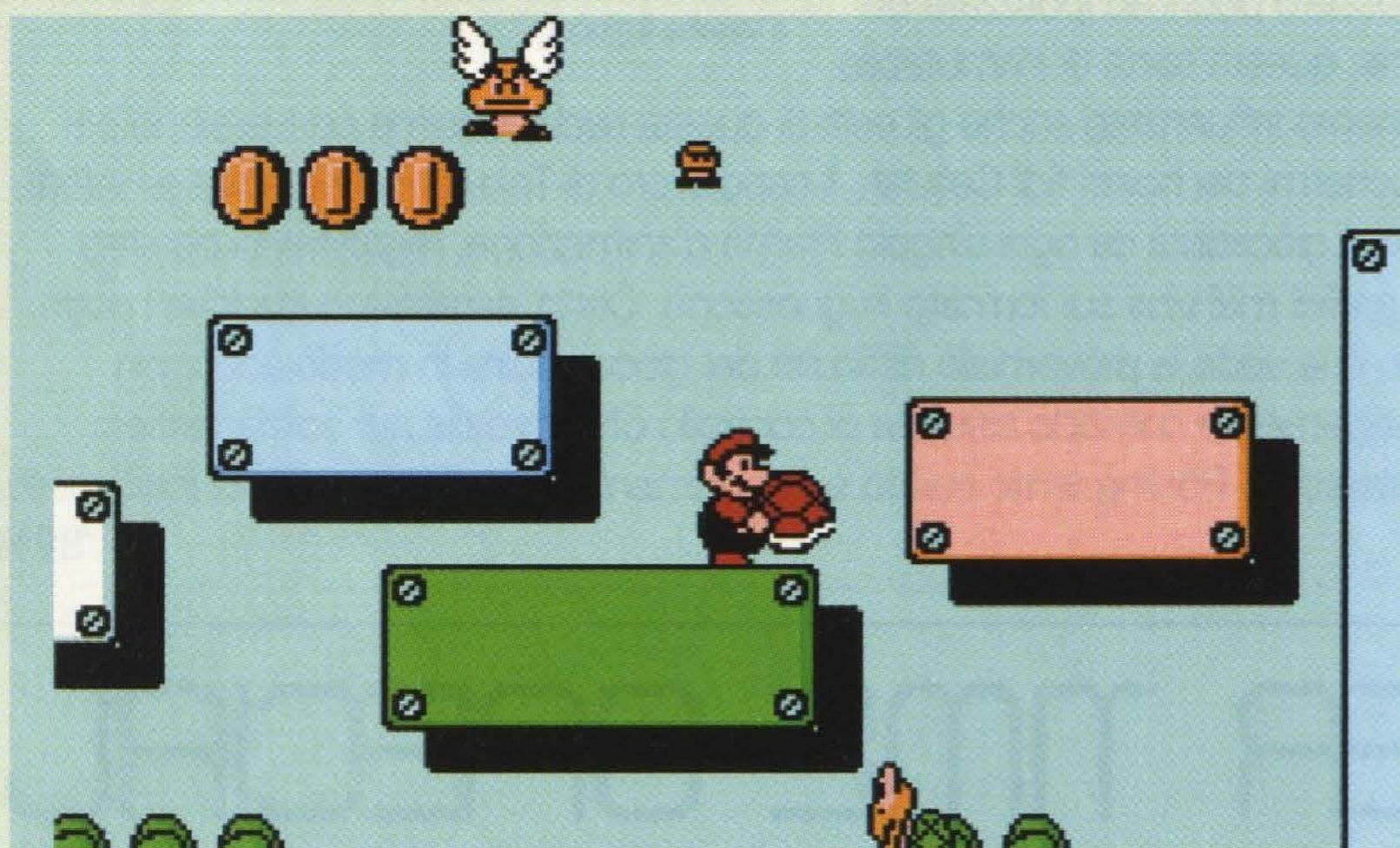
LA PERFEZIONE NON HA ETÀ

- » PRODOTTO NINTENDO
- » SVILUPPO INTERNO
- » GENERE PLATFORM
- » MULTIPLAYER SI
- » COSTO 500 WII POINTS

A dire il vero, proporre le recensioni di determinati titoli può a volte risultare persino superfluo. Al di là dello strepitoso successo di critica e pubblico riscosso da questi ultimi ai tempi del loro debutto, la sola presenza del loro nome in un servizio di Download dovrebbe in effetti bastare a spingere tutti i rispettivi clienti ad un pronto acquisto. E' ovvio che Super Mario Bros. 3 appartenga a questa sensazionale categoria di produzioni: sintesi assoluta di tutti gli ingredienti più adatti a trasformare un qualsiasi Platform in una pietra epocale della sua specie, il classico firmato da Shigeru Miyamoto potrebbe di fatti essere utilizzato anche a scopi didattici... Un po' come dire "Ecco tutto ciò che bisogna fare per spingere questo genere di produzioni al massimo delle sue potenzialità". A questo punto, potremmo quindi concludere invitando coloro che non ebbero la fortuna di possedere un NES a recuperare prontamente il gioiello, tuttavia ci riserviamo di estendere tale suggerimento all'intera comunità dei Retro-Gamer: che ci abbiate già giocato ai suoi tempi, lo abbiate completato o meno più di una volta, Mario Bros. 3 sarà sempre in grado di regalarvi un'esperienza di gioco a suo modo unica. E solo noi sappiamo quanto ci sia bisogno di titoli analoghi di questi tempi...

VOTO

96%



» L'inclusione del Save Mode che fa capolino dal ricco Menù di Super Mario Bros. 3 riesce possibilmente a rendere ancor più piacevole il suo Gameplay. Grazie al supporto di questa funzione potrete finalmente godervi l'intero capolavoro senza alcun affanno di sorta.

'em Up. Alla luce di questa considerazione, si potrebbe dunque erroneamente desumere che, qualora fosse approdato sui circuiti di una Console in grado di offrire una concorrenza più agguerrita, questo Action Platform dai mistici risvolti narrativi sarebbe passato pressoché inosservato. In realtà, pur delineandosi senz'altro come una produzione quasi unica nel suo genere all'interno del catalogo Neo Geo, il titolo firmato originariamente dalla Alpha Densi nel lontano 1990 poteva vantare equilibri di gioco ben al di sopra della mediocrità, riservandosi peraltro di guadagnare ulteriore dignità in merito ad un comparto grafico capace di esaltare come mai accaduto prima, le potenzialità del genere trattato. Forte del parallelo carisma del suo affascinante protagonista Elta, questa ricca avventura a base di incantesimi, reami incantati e una splendida colonna sonora potrà ora avvalersi di un'ulteriore occasione per dimostrare a tutti il suo valore. Giunto infatti su Virtual Console in forma smagliante, Magician Lord non mancherà infatti di sorprendere positivamente tutti i Gamer disposti a concedergli un beneficio del dubbio che in passato gli fu spesso negato.

VOTO

84%

NINJA GAIDEN II: THE DARK SWORD OF CHAOS

LA LAMA DI RYU HAYABUSA PUNTA DITTO AL CUORE

- » PRODOTTO TECMO
- » SVILUPPO INTERNO
- » GENERE HACK 'N SLASH
- » MULTIPLAYER NO
- » COSTO 500 WII POINTS

Non è un mistero che l'amatissima trilogia di Ninja Gaiden trovò una delle sue più efficaci conversioni Home sul caro, vecchio NES: è di conseguenza con una certa dose di "integrità morale" che Nintendo ha optato di trasporre proprio questa sua particolare edizione sulla Virtual Console.

Preceduto qualche mese fa dal suo storico capitolo d'esordio, il secondo episodio della serie giunge ora alla volta di quest'ultima con il preciso intento di ottimizzare il già valido prodotto originale. Più che importare direttamente sul servizio Online del Wii l'identico codice nativo, Tecmo ha infatti scelto di smussarne gli eventuali spigoli, conferendo maggior fluidità alle animazioni del prode Ryu Hayabusa e alzando quindi i ritmi di un Gameplay mai così diretto, solido e coinvolgente. Delineandosi in definitiva come un acquisto senz'altro consigliabile, The Dark Sword Of Chaos spiana dunque la strada all'arrivo di Ninja Gaiden III rivelandosi anche un ottimo motivo per spingere chiunque non l'avesse ancora fatto a recuperare il suo diretto predecessore.

VOTO

88%



» Volendo trovare qualche sbavatura negli equilibri di Ninja Gaiden II ci toccherebbe puntare logicamente il dito contro il suo elevato livello di difficoltà: più che essere un limite della conversione in questione, questo dettaglio rappresenta più la classica prerogativa di questa particolare filosofia di gioco.

METAL MARINES

UN RTS ANCORA OGGI SOLIDO COME ACCIAIO

- » PRODOTTO NAMCO
- » SVILUPPO NAMCO HOMETEK
- » GENERE REAL TIME STRATEGY
- » MULTIPLAYER NO
- » COSTO 800 WII POINTS



» Il compito di svelare la Main Story del gioco sarà affidato ad efficaci sequenze narrative dall'impostazione stilistica cara alle Graphic Novel nipponiche...

Tempo di rispolverare i vetusti comandi dei nostri antichi Mech: ad oltre quattordici anni di distanza da quel primo gennaio che saluto il debutto SNES di questo validissimo Strategico in Tempo Reale firmato Namco, il servizio Virtual Console ci permette infatti di riscoprirne tutto il fascino perduto chiedendoci in campo solo 800 miseri Wii Points: una cifra solo apparentemente elevata per un titolo di sorprendente consistenza che, pur mostrando a tratti limiti strutturali riconducibili alla sua veneranda età, non faticherà molto a regalarvi emozioni care a quelle esperibili all'interno di Hit come Fire Emblem e Battalion Wars. Mettendo a nostra disposizione una storia ancora oggi solida, un'ambientazione futuristica accattivante ed un comparto grafico di natura isometrica in grado di conferire adeguata giustizia al Design dei Mech in azione, Metal Marines riuscirà molto probabilmente a soddisfare persino i palati degli strateghi più esigenti.

VOTO

81%

RE-PLAY

» LIVE ARCADE, VIRTUAL CONSOLE, PS-STORE, REMAKE E MOBILE: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO!

MOBILE CORNER

QUANDO IL RETROGAMING DIVENTA TASCABILE...

Tutti pronti per un nuova immersione nel nostro Mobile Corner? Bene, perché anche stavolta avremo a che fare con titoli dal Download pressoché obbligato. Dopo esserci occupati del ritorno del mitico Bonk, della inedita versione Cell di Sonic e l'esclusivo capitolo da viaggio di Resident Evil, ci dedicheremo infatti ad analizzare

CONTRA 4

IL CAPOLAVORO CHE NON T'ASPETTI

» PRODOTTO KONAMI » SVILUPPO INTERNO » GENERE SHOOTER » MULTIPLAYER NO

Quando si tratta di convertire su Cellulare un titolo sviluppato nativamente su Console Handheld accade fin troppo spesso che l'operazione di Porting risulti in qualche mortificata dalle limitazioni insite nell'esile architettura Hardware propria di questo supporto.

Almeno inizialmente, la nostra prova di Contra 4 è stata dunque condizionata da un certo scetticismo: come sarebbe stato in effetti possibile rendere adeguato onore all'ottimo progetto recentemente approdato nel pingue catalogo DS? Con nostra gradita sorpresa, Konami ha sciolto con slancio il dilemma in questione realizzando un progetto quanto mai solido che, evitando di proporsi come trasposizione diretta del suo "fratello maggiore", si dimostra capace di sfoggiare la personalità di un titolo pressoché indipendente. Facendo di necessità virtù, i maghi nipponici hanno di fatti preferito generare il codice del gioco direttamente su base Mobile, in modo di troncarsi a priori ogni problematica legata all'eventuale adattamento del software. Fluidi, avvincenti e soprattutto bello da vedere, Contra 4 cattura in definitiva l'intima essenza dei suoi illustri precursori, candidandosi al contempo come una delle migliori produzioni destinate a questo particolare formato. Da scaricare, senza indugio.

VOTO

92%



» Il consueto display rettangolare dei comuni cellulari si adatta in modo alquanto pertinente al formato video proprio della serie di Contra. Non a caso, i primi capitoli Arcade del Franchise prendevano di fatti forma su Coin-Op dagli schermi "Vertical Class".

GHOULS 'N GHOSTS

ENNESIMO CENTRO PER UN CULT-GAME INCAPACE DI MANCARE IL BERSAGLIO!

» PRODOTTO CAPCOM » SVILUPPO INTERNO » GENERE PLATFORM » MULTIPLAYER NO

Che sia trattato di SNES o Spectrum ZX, Master System o Amiga, Amstrad CPC o Megadrive, il destino di Ghouls 'n Ghosts non è mai cambiato:

il leggendario Dark-Platform firmato da Capcom è di fatti riuscito sempre e comunque a spremere i circuiti dei vari sistemi ospitanti fino a tirar fuori il meglio delle loro potenzialità. Sebbene non fossero pochi ad ipotizzare un improvviso crollo d'immagine, questa sorta di immutabile Legge Karmica ha puntualmente influenzato anche gli esiti di questa rischiosissima conversione per Mobile.

Persino sui piccoli schermi dei nostri fidi Cellulari, il capolavoro di Tokuro Fujiwara riesce infatti a sprizzare carisma e perpetua giocabilità da ogni singolo Frame d'animazione, regalandoci peraltro uno dei più curati comparti grafici mai visti sul formato in questione. Certo, sarebbe in qualche modo ingiusto omettere il dettaglio che vede la proverbiale difficoltà del gioco acuirsi in modo ancor più marcato a causa del non esattamente comodo sistema di controllo offerto dalla pur solida tastiera numerica... Tuttavia, di fronte ad un Porting tanto curato è decisamente impossibile restare indifferenti.

VOTO

88%



» Per agevolare in qualche modo l'ancor più ardua impresa del prode Artù, gli sviluppatori Capcom hanno saggiamente optato per l'inclusione di una preziosa modalità Auto-Fire. Anche sfruttandone i vantaggi, vi toccherà comunque sudare sette armature per portare a termine il gioco!

BURGER TIME SPECIAL

UN MC DONALD'S A PORTATA DI SQUILLO

» PRODOTTO HUDSON SOFT » SVILUPPO INTERNO » GENERE PUZZLE » MULTIPLAYER NO

Chiunque sia ancora attesa di poter assaggiare i vecchi panini di Burgertime in ambito Virtual Console potrà trovare senz'altro interessante questa particolare Special Edition per Cellulari del vecchio classico Data East.



» Una delle più gradite innovazioni introdotte da questa "Special Editino" consiste della presenza di due nuovi "antagonisti" culinari del mistico Cuoco Peter Pepper: il diabolico Chili Pepper e il dissennato Nacho!

Versione potenziata dell'omonimo capitolo originale già approdato nell'universo Mobile qualche annetto fa, il titolo realizzato dalla Hudson ne amplifica di fatto sia comparto grafico che Gameplay impiegando rispettivamente Sprite più dettagliati, colori più vivi e numerose modalità addizionali volte a variare un'esperienza di gioco altrimenti troppo prevedibile. Pur restando in ogni caso "carta conosciuta", il Simulatore di Paninaro dei tempi che furono riesce ancora oggi a stuzzicare l'attenzione di chi vi si imbatte, trovando peraltro in questo particolare formato l'"ambientazione" ideale per dare il meglio di sé: frizzante e veloce esso si rivelerà senz'altro un prezioso alleato nelle lunghe attese alla fermata del Bus o magari nello studio di qualche sadico dentista. Con tutto questo "Junk Food" state sicuri che ne avrete molto probabilmente bisogno...

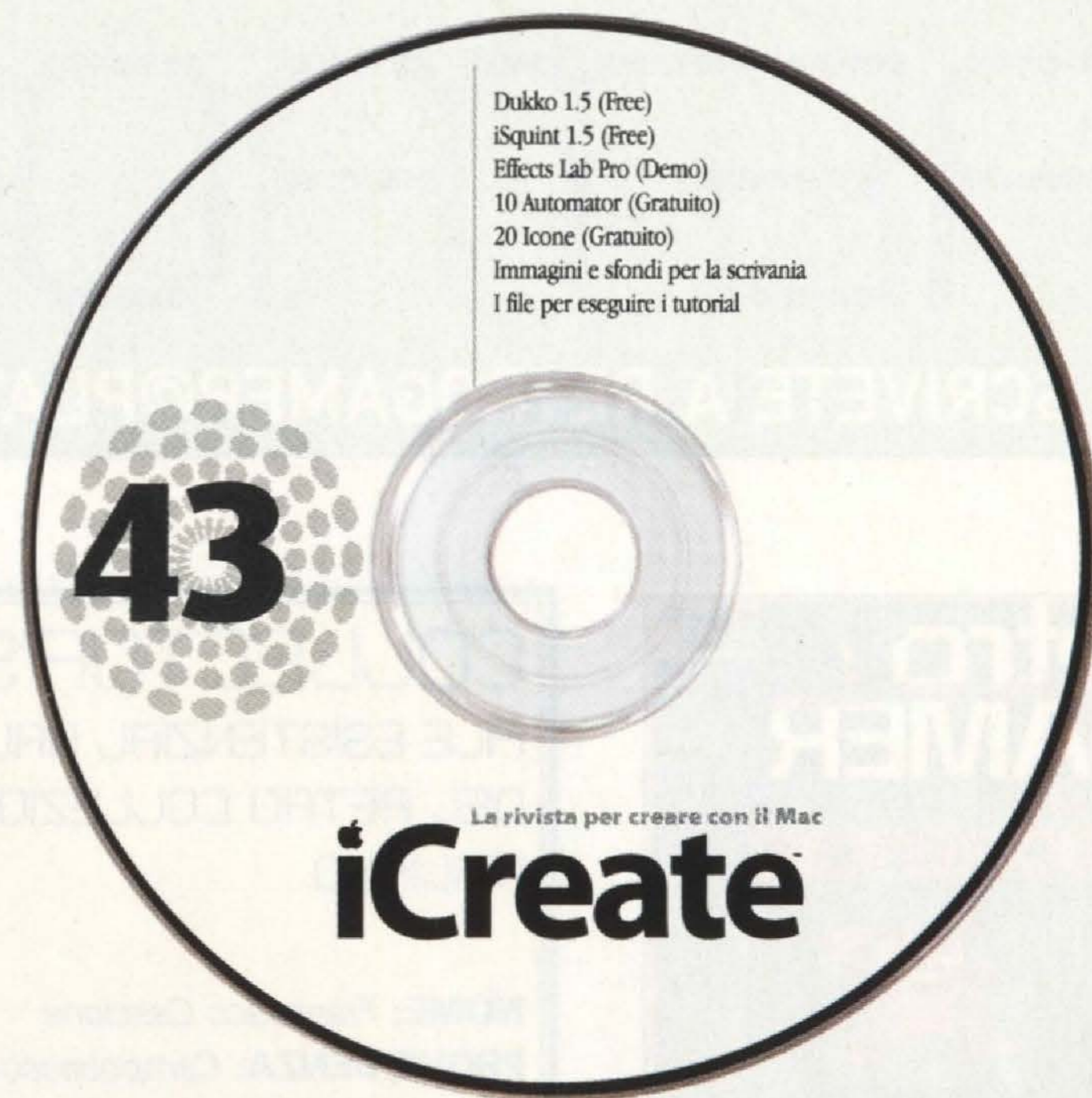
VOTO

80%

iCreate™

La rivista per creare con il Mac

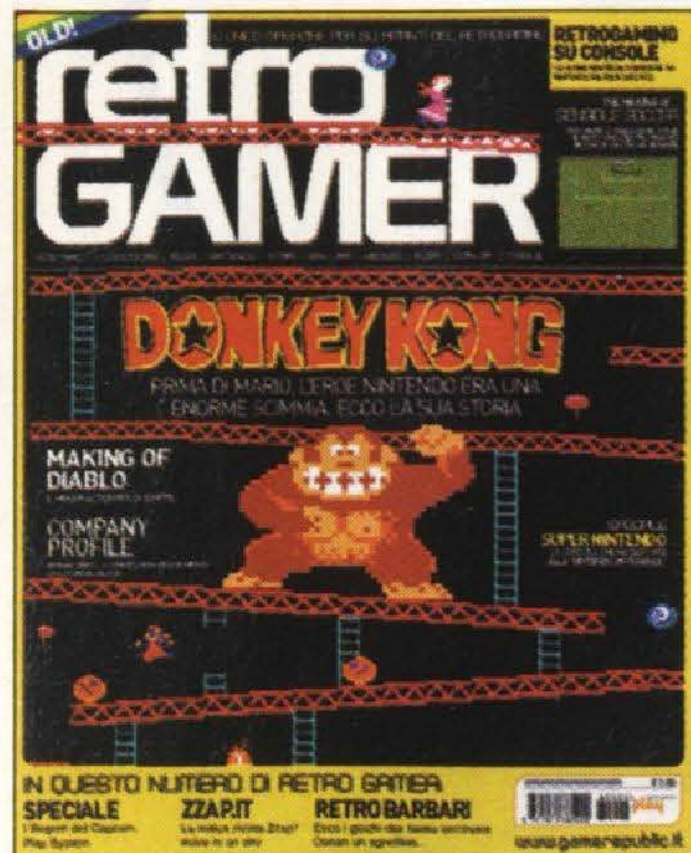
Libera la creatività del tuo Mac!



In tutte le edicole rivista + CD-ROM a € 6,00

RETRO GAMER FORUM

» SCRIVETE A RETROGAMER@PLAYMEDIACOMPANY.IT



POCHI MA BUONI

Gli sparatutto dall'alto sono sempre di meno, i platform 2D sono più rari di un cammello senza gobbe, le avventure si stanno estinguendo come i panda e i picchiaduro a scorrimento laterale, ormai, non esistono praticamente più. Eppure, ogni tanto, ritornano con prepotenza dentro qualche compilation, sotto forma di remake, nelle console tascabili o nei server online delle macchine da salotto. Con questa rivista che tenete tra le mani dovrebbe accadere più o meno la stessa cosa: Retrogamer non sparirà del tutto ma tornerà, periodicamente, sotto altre forme. Questo non è quindi un addio ma un arrivederci, anche perché l'indirizzo retrogamer@playmediacompany.it rimarrà sempre acceso come un faro antinebbia. In questa edizione della posta, spiacevolmente striminzita, mi resta solo lo spazio per ringraziare con un simbolico abbraccio tutti quelli che ci hanno seguito fin qua.



Roberto "Cleaned" Pulito

COLLECTOR'S BOX

FILE ESISTENZIAL DAL MONDO DEL RETRO COLLEZIONISMO ITALIANO

NOME: Francesco Cascione
PROVENIENZA: Campobasso
CLASSE 1982
DEBUTTO NEL MONDO DEL COLLEZIONISMO 1995
PRIMO SISTEMA ACQUISTATO: Atari 2600
SISTEMA DEL CUORE Neo Geo Aes
VIDEOGAME DEL CUORE: Super Mario 3
SOFTWARE HOUSE DEL CUORE: Treasure
NUMERO CONSOLE POSSEDUTE: 14
IL PEZZO DA 90 DELLA MIA COLLEZIONE: Radiant Silvergun (gioco) Neo Geo Aes (Console)
IL RETRO-TESORO PIU' AMBITO: Magnavox Oyssedy

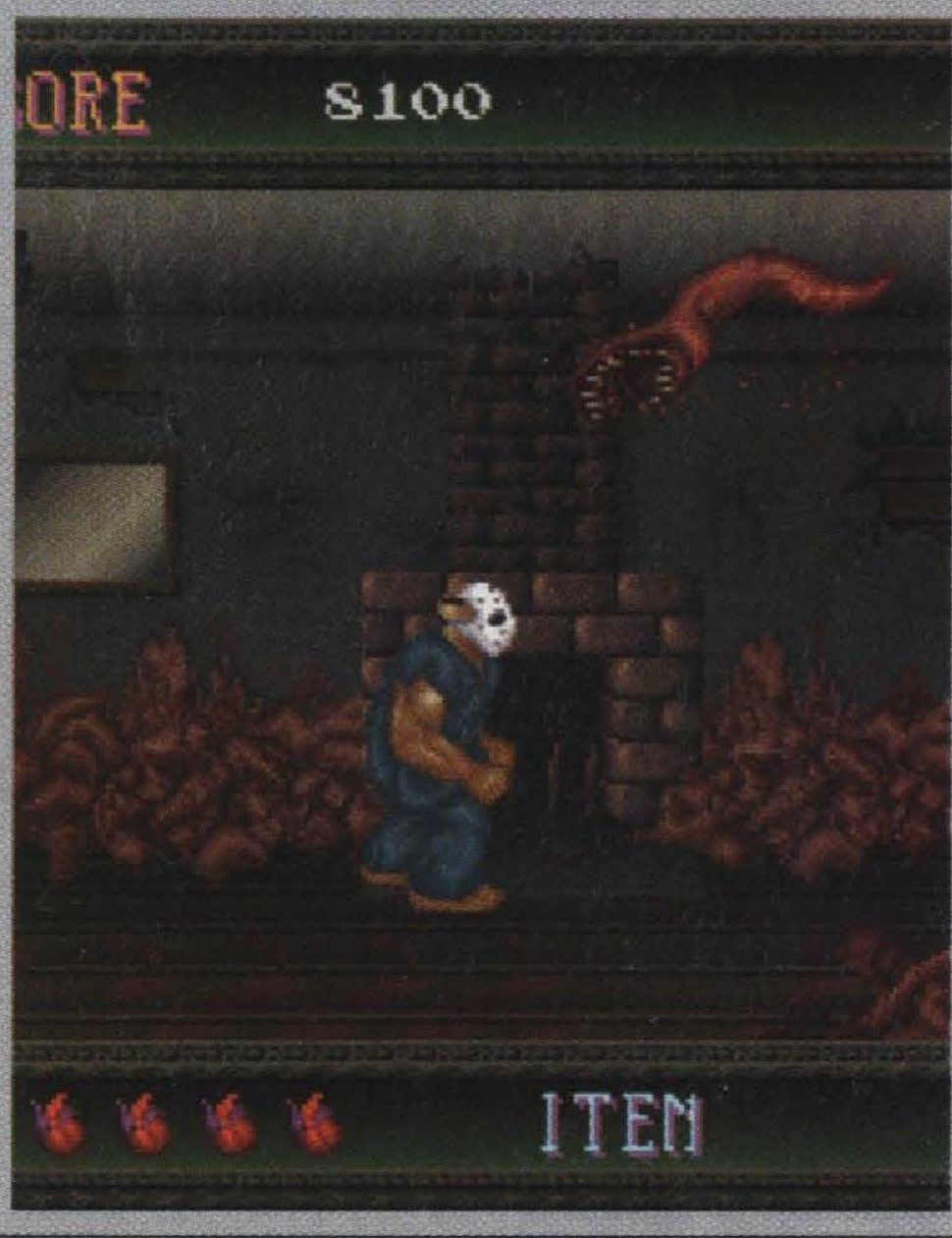


FROM THE FORUM

www.gamerepublic.it

TOP TEN
 utente: Conte Vlad

1. SPLATTER HOUSE (COIN-OP)
2. STREET FIGHTER II (COIN-OP)
3. SUPER STREET FIGHTER II TURBO (COIN-OP)
4. ART OF FIGHTING (COIN-OP)
5. KING OF FIGHTER 95 (COIN-OP)
6. ALIENS (COIN-OP)
7. FINAL FIGHT (COIN-OP)
8. KUNG FU MASTER (COIN-OP)
9. OUTRUN (COIN-OP)
10. GHOULS'N GHOSTS (COIN-OP)



» Emiliano Grancagnolo ci manda questa spettacolare retro-vignetta. Ora ne vogliamo altre però!



CHIP

DALLA RICONOSCIUTA AUTOREVOLEZZA
DEL MARCHIO **CHIP** NASCE

FOTO-VIDEO

FOTO-VIDEO

DIGITALE

IL NUOVO PUNTO DI
RIFERIMENTO PER I
PROFESSIONISTI
DELLA FOTOGRAFIA
E DEL VIDEO

IN TUTTE
LE EDICOLE
A € 5,90

IN ALLEGATO
UN CD-ROM
RICCO DI
PROGRAMMI
PER IL FOTO
E VIDEO
EDITING



IL MERCATINO

RETRO CLASSICS

Acquistare un Sistema Retro, implicitamente l'inizio di una spietata ricerca sui relativi Hit e, come i collezionisti più ferrati sapranno, questa impresa non è sempre a portata di essere umano. In questo spazio ci occuperemo di segnalarvi le info necessarie all'individuazione di alcuni dei titoli più richiesti: il resto lo dovrete ovviamente fare voi armandovi di Paypal e tanta pazienza!

N.B. I PREZZI ORIENTATIVI ATTRIBUITI AI GIOCHI SI RIFERISCONO SEMPRE A CRITERI DI QUALITÀ UGUALI O SUPERIORI A GOOD

BOXING
1980 - MATTEL
FORMATO: INTELLIVISION (PAL)
RARITÀ: ☆☆☆
PREZZO: € 5-7 (USATO - GOOD)

ASTROSMASH
1981 - MATTEL
FORMATO: INTELLIVISION (PAL)
RARITÀ: ☆☆☆
PREZZO: € 15 (SIGILLATO)

CENTIPEDE
1987 - ATARI CORPORATION
FORMATO: ATARI 7800 (PAL)
RARITÀ: ☆☆☆
PREZZO: € 8-10 (SIGILLATO)

POWER MONGER
1990 - ELECTRONIC ARTS
FORMATO: AMIGA (PAL)
RARITÀ: ☆☆☆
PREZZO: € 10-15 (NUOVO)

THE TERMINATOR
1992 - VIRGIN / PROBE
FORMATO: GAME GEAR (INTERNATIONAL)
RARITÀ: ☆☆☆
PREZZO: € 6-8 (USATO - GOOD)

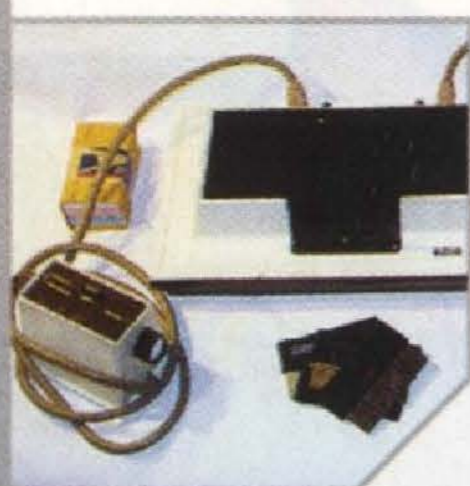
SUPER PROBOTECTOR (CONTRA III)
1992 - KONAMI
FORMATO: SUPER NINTENDO (PAL)
RARITÀ: ☆☆☆
PREZZO: € 10-15 (USATO - VERY GOOD)

BABEL
1992 - TELENET JAPAN / SNLS
FORMATO: TURBOGRAFX CD (NTSC)
RARITÀ: ☆☆☆
PREZZO: € 15 (USATO - GOOD)

Ed eccoci di nuovo a varcare la soglia del Mercatino di RG, una sezione ancora "Under Construction" che, tuttavia, già a partire da questo numero presenterà una piccola novità destinata ad anticipare i radicali sviluppi che ne modificheranno la struttura a partire dal prossimo numero di Retro Gamer. Mi riferisco ovviamente alla striscia

riservata alle quotazioni dei alcuni dei classici videoludici più richiesti dai fan, dei quali vi verranno segnalate la rarità ed il prezzo orientativo... In attesa dei prossimi sviluppi, vi auguro, come sempre, di rintracciare tutti i retro-gioielli che cercate!

Moss garden



ODYSSEY
» PRODOTTO MAGNAVOX
» ANNO 1972
» RARITÀ ☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 40-200 (secondo versione)



INTELLIVISION
» PRODOTTO MATTEL
» ANNO 1980
» RARITÀ ☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆☆☆
» PREZZO € 60-100



COLECO VISION
» PRODOTTO COLECO
» ANNO 1982
» RARITÀ ☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆☆☆
» PREZZO € 80-100



PIPPIN
» PRODOTTO BANDAI
» ANNO 1995
» RARITÀ ☆☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆☆☆
» PREZZO € 150



VECTREX
» PRODOTTO SMITH ENGINEERING
» ANNO 1982
» RARITÀ ☆☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆☆☆
» PREZZO € 120-150



ATARI 2600 VCS
» PRODOTTO ATARI
» ANNO 1977
» RARITÀ ☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆☆☆
» PREZZO € 80-100



ATARI JAGUAR
» PRODOTTO ATARI
» ANNO 1994
» RARITÀ ☆☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆☆☆
» PREZZO € 120-150



ATARI JAGUAR CD
» PRODOTTO ATARI
» ANNO 1995
» RARITÀ ☆☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆☆☆
» PREZZO € 200 IN SU



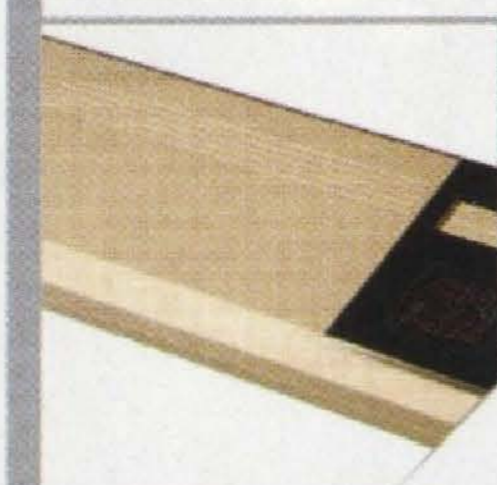
ATARI ST
» PRODOTTO ATARI
» ANNO 1985
» RARITÀ ☆☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 30-50



C16/ PLUS 4
» PRODOTTO COMMODORE
» ANNO 1984
» RARITÀ ☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 30



COMMODORE 64
» PRODOTTO COMMODORE
» ANNO 1982
» RARITÀ ☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 30-50 Ca.



C64 GAME SYSTEM
» PRODOTTO COMMODORE
» ANNO 1990
» RARITÀ ☆☆☆
» RICHIESTA w
» PREZZO □ 50-80 EURO ca



AMIGA 500
» PRODOTTO COMMODORE
» ANNO 1985
» RARITÀ ☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆☆☆
» PREZZO € 20-50



AMIGA CD 32
» PRODOTTO COMMODORE
» ANNO 1993
» RARITÀ ☆☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 150-200



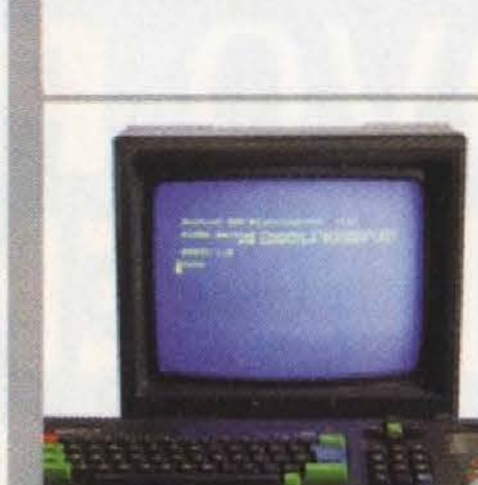
MSX 1
» PRODOTTO PHILIPS / SPECTRAVIDEO®
» ANNO 1984
» RARITÀ ☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 20-30
* Disponibile anche in versione sanyo / sony / pioneer / yamaha / canon



ZX-80
» PRODOTTO SINCLAIR
» ANNO 1980
» RARITÀ ☆☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 350



SPECTRUM ZX
» PRODOTTO SINCLAIR
» ANNO 1984
» RARITÀ ☆☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 50-80



AMSTRAD CPC 464
» PRODOTTO AMSTRAD
» ANNO 1984
» RARITÀ ☆☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 30-50



FAMICOM DISK SYSTEM
» PRODOTTO NINTENDO
» ANNO 1986
» RARITÀ ☆☆☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 180-200



NES
» PRODOTTO NINTENDO
» ANNO 1985
» RARITÀ ☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆☆☆
» PREZZO € 30-50



SNES
» PRODOTTO NINTENDO
» ANNO 1991
» RARITÀ ☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆☆☆
» PREZZO € 30-40



NINTENDO 64
» PRODOTTO NINTENDO
» ANNO 1996
» RARITÀ ☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 30-50



SEGA MASTER SYSTEM
» PRODOTTO SEGA
» ANNO 1986
» RARITÀ ☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 20-30



MEGADRIVE
» PRODOTTO SEGA
» ANNO 1989
» RARITÀ ☆☆☆
» RICHIESTA ☆☆☆
» PREZZO € 30-50



MEGA CD
 » PRODOTTO **SEGA**
 » ANNO **1992**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **110 - 140**



32 X
 » PRODOTTO **SEGA**
 » ANNO **1994**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **80 - 100**



SATURN
 » PRODOTTO **SEGA**
 » ANNO **1994**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **50 - 70**



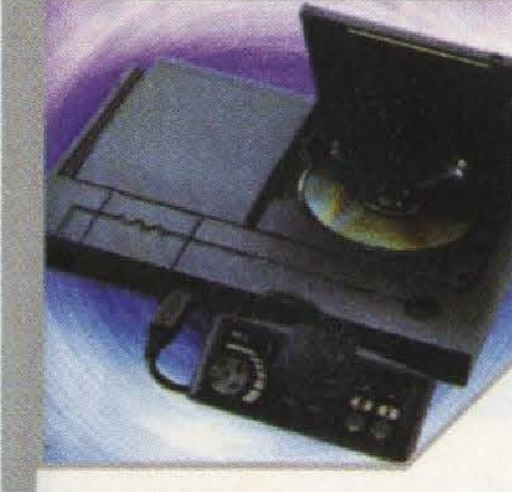
DREAMCAST
 » PRODOTTO **SEGA**
 » ANNO **1998**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **70 - 120**



PC ENGINE
 » PRODOTTO **NEC**
 » ANNO **1987**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **130 IN SU**



PC ENGINE CD
 » PRODOTTO **NEC**
 » ANNO **1988**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **130 IN SU**



PC ENGINE DUO
 » PRODOTTO **NEC**
 » ANNO **1991**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **150 - 180**



PC FX
 » PRODOTTO **NEC**
 » ANNO **1994**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **200 - 300**



3DO
 » PRODOTTO **PANASONIC**
 » ANNO **1993**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **100 Ca.**



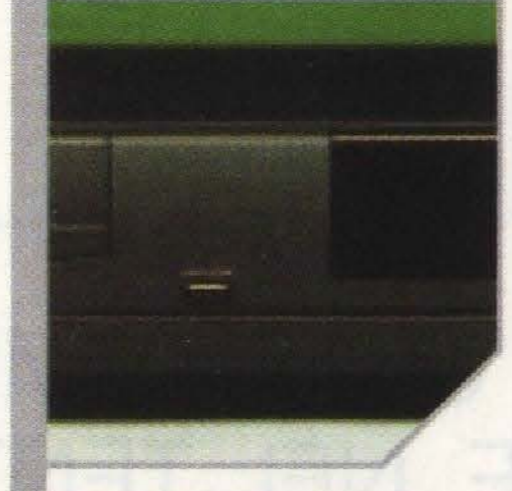
NEOGEO MVS
 » PRODOTTO **SNK**
 » ANNO **1989**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **215 - 260**



NEOGEO AES
 » PRODOTTO **SNK**
 » ANNO **1991**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **230 - 280**



NEOGEO CD
 » PRODOTTO **SNK**
 » ANNO **1991**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **120 - 150**



CD - I
 » PRODOTTO **PHILIPS**
 » ANNO **1991**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **30 - 100**
 IN RELAZIONE
 ALLA VERSIONE

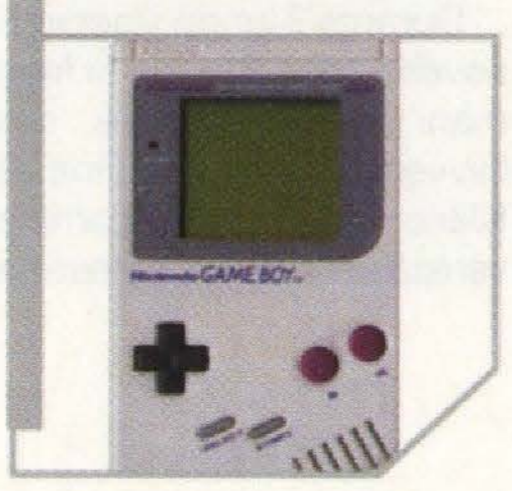


PSX
 » PRODOTTO **SONY**
 » ANNO **1995**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **20 - 30**

HANDHELD SYSTEMS



GAME & WATCH
 » PRODOTTO **NINTENDO**
 » ANNO **1980-1991**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **10 in su**



GAME BOY
 » PRODOTTO **NINTENDO**
 » ANNO **1989**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **15 - 40**



VIRTUAL BOY
 » PRODOTTO **NINTENDO**
 » ANNO **1995**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **180 - 220**



ATARI LYNX
 » PRODOTTO **ATARI**
 » ANNO **1989**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **40 - 70**



PC ENGINE GT
 » PRODOTTO **NEC**
 » ANNO **1987**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **80 - 120**



GAME GEAR
 » PRODOTTO **SEGA**
 » ANNO **1991**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **30 - 50**



NOMAD
 » PRODOTTO **SEGA**
 » ANNO **1995**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **180 - 200**



GP 32
 » PRODOTTO **GAMEPARK**
 » ANNO **1995**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **160 - 180**

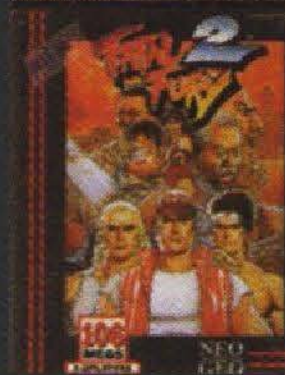


WONDERSWAN CRYSTAL
 » PRODOTTO **BANDAI**
 » ANNO **2000**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **40 - 70**



NEOGEO POCKET COLOR
 » PRODOTTO **SNK**
 » ANNO **1999**
 » RARITÀ
 » RICHIESTA
 » PREZZO € **50 - 80**

FATAL FURY 2
 1993 - SNK
 FORMATO: NEO GEO MVS (INTERNATIONAL)
 RARITÀ: ☆☆
 PREZZO: € 20 (USATO - GOOD)

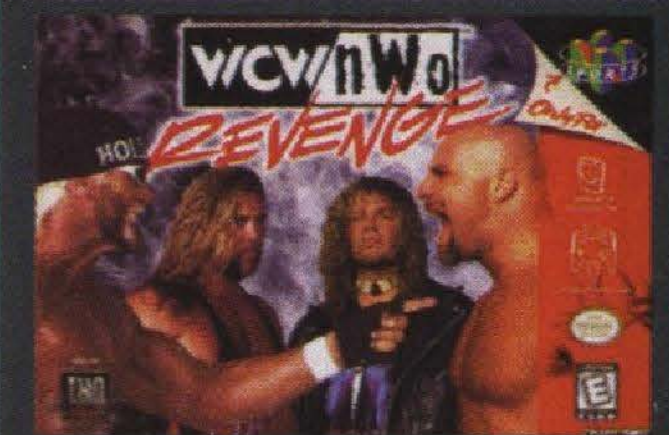


WARIO LAND II
 1998 - NINTENDO
 FORMATO: GAME BOY COLOR
 RARITÀ: ☆☆☆
 PREZZO: € 20 (USATO - VERY GOOD)

GOLDEN AXE
 2002 - BANDAI / SEGA
 FORMATO: WONDERSWAN COLOR (JAP)
 RARITÀ: ☆☆☆
 PREZZO: € 60 (SIGILLATO)

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
 1994 - EA
 FORMATO: 3DO (PAL)
 RARITÀ: ☆☆☆
 PREZZO: € 10 (SIGILLATO)

THUNDERHAWK
 1993 - SEGA
 FORMATO: MEGA-CD
 RARITÀ: ☆☆☆
 PREZZO: € 10 (SIGILLATO)



WCW VS NWO REVENGE
 1998 - THQ
 FORMATO: N64 (PAL)
 RARITÀ: ☆☆☆
 PREZZO: € 8-10 (SIGILLATO)

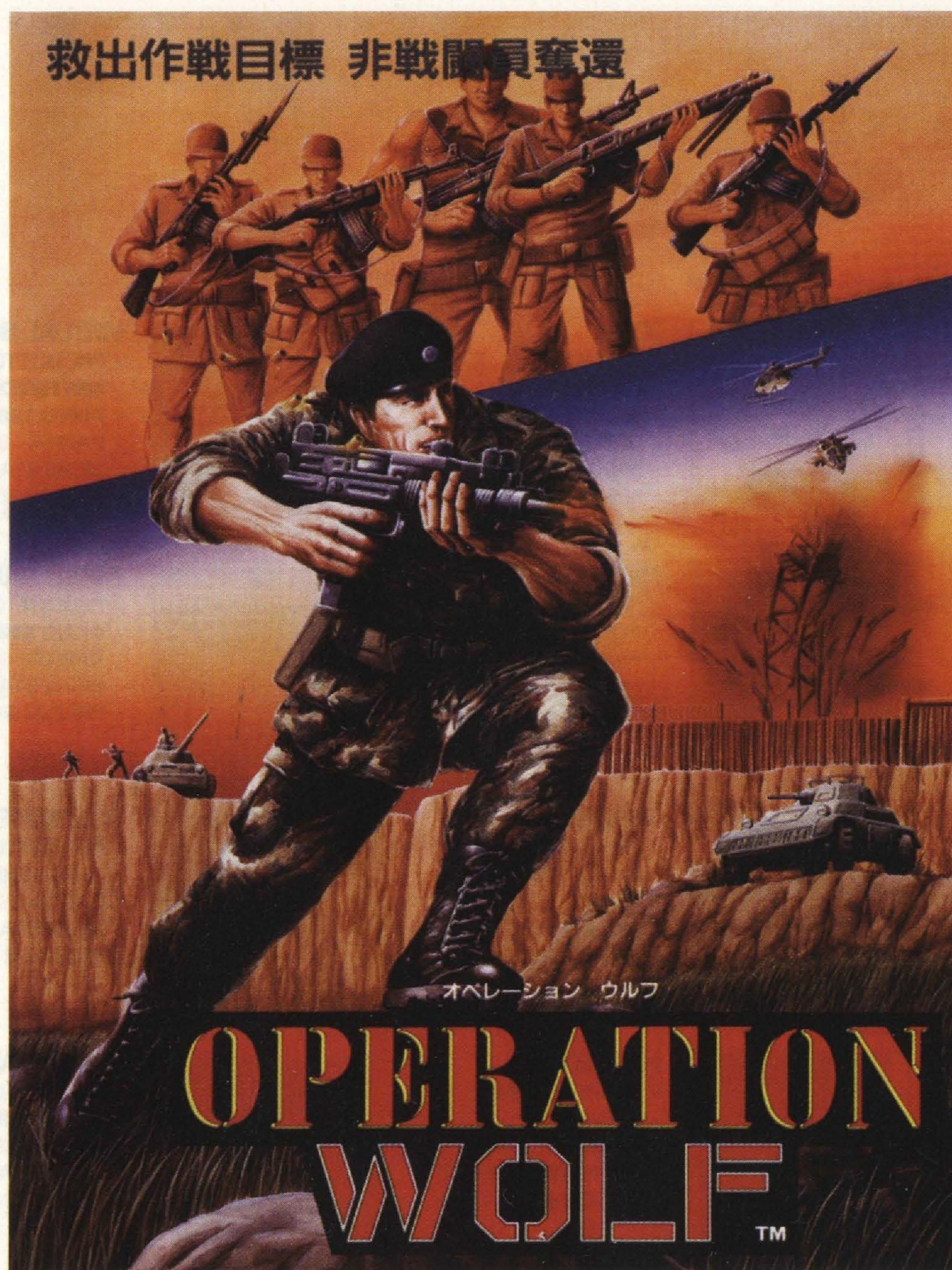
WORLD HEROES PERFECT
 1995 - ALPHA DENSHI
 FORMATO: NEOGEO CD (INTERNATIONAL)
 RARITÀ: ☆☆☆
 PREZZO: € 15 (SIGILLATO)

SPACE SQUASH
 1996 - COCONUT JAPAN
 FORMATO: VIRTUAL BOY (JAP)
 RARITÀ: ☆☆☆
 PREZZO: € 50 - 55 (VERY GOOD)

KILLER INSTINCT
 1995 - RARE / NINTENDO
 FORMATO: SNES
 RARITÀ: ☆☆☆
 PREZZO: € 15 (SIGILLATO)



THE END



OPERATION WOLF

LA DANNATA "OPERAZIONE LUPACCHIOTTO" COSTO' MILIONI DI VITE IN GETTONI AD ALTRETTANTI ARCADE GAMER CHE, NEL TENTATIVO DI SERVIRE ZIO SAM, NON ESITARONO A IMBRACCIARE I LORO MITRA OTTICI ED IMMOLARSI IN SUO NOME. MA D'ALTRONDE SI SA, LA STRETTA DI MANO DEL GRINZOSO PRESIDENTE NON E' UN ONORE CHE SI GUADAGNA FACILMENTE...



IMMAGINE I

I rinsecchiti fondoschiena degli ostaggi saranno ormai anche al sicuro, ma prima di portare a casa la sua spessa cotenna, il nostro caro Berretto Verde avrebbe dovuto abbattere un ultimo avversario: il preoccupante Apache Sei Zero Punto Zero della milizia Wakandese...

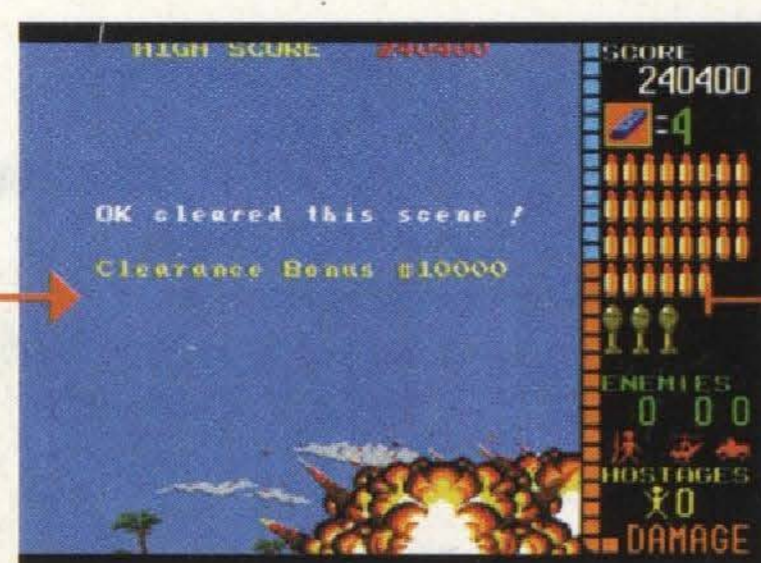


IMMAGINE II

... Bofonchiando una triviale espressione da taverna, l'eroe affronta comunque impavido la minaccia bellica... D'altronde, dopo aver fatto saltare in aria 12 Camion, 23 Corazzati, 350 miliziani e, tra parentesi, altri 40 elicotteri, non sarà certo questo a fermarlo...



IMMAGINE III

...E' così giunge anche per lui il tempo di abbandonare trionfalmente la Zona di Guerra e di staccare un ormai anchilosato dito indice dal rovente grilletto del suo fido Uzi 9mm: l'unico alleato che gli fu concesso da un governo stranamente a corto di fondi da destinare alle campagne militari...



IMMAGINE IV

... Durante il lungo viaggio di ritorno, il novello John Rambo si frega quindi le mani con fare birbante, auspicando l'avvento di un Lieto Fine alla Super Mario, in cui potrà scambiarsi languide carezze con la Principessina di turno...



IMMAGINE V

... Peccato che l'unico tête a tête previsto si risolverà in una istituzionale stretta di mano dell'ingessatissimo presidente Yankee il quale, dopo averlo spedito all'inferno senza neanche richiedere ricevuta di ritorno, non trova di meglio che rabbonire il suo virgulto con stitiche congratulazioni formali in previsione di una nuova missione al sapor di Lampo...

SHOP ONLINE

Visita la nuova sezione dello shop online su www.playmediacompany.it e scopri le imperdibili offerte



**SOLO PER
QUESTO MESE**
La trilogia di
BLADE
(in UMD) a soli
14,90 euro!!!



▶ **VIDEOGAME**
▶ **SOFTWARE**
▶ **GUIDE**
▶ **FILM E SERIE TV IN DVD**
A PREZZI INCREDIBILI

media company
play

▶ **APPROFITTA SUBITO DELL'OFFERTA**
Collegati su www.playmediacompany.it e clicca su **SHOP ONLINE**

PROVA I

24 MIGLIORI GIOCHI PER

PLAYSTATION 3



www.playmediacompany.it



Blu-ray Disc™

CON LE DEMO DEI
GIOCHI

+

**PLAYSTATION
MAGAZINE
UFFICIALE**

€ 9,90

IN TUTTE LE
EDICOLE DAL
21 DICEMBRE

VINCI UNA PLAYSTATION 3
CON IL CONTEST DI **UNCHARTED**

media company
play

